《蕉林女鬼》游戏框架与脚本

纸嫁衣式解谜 + 剧情 · 2026-11-29

> 配套文档：泰国计划报告《泰国首站微恐怖：题材选择与执行计划》§2.1（report.md，同目录） 决策：2026-11-29 用户定——主题蕉林女鬼 Nang Tani 为主打；风格参考《纸嫁衣》；类型解谜 + 剧情线 状态：草案，Phase 0（2026-12-11）定稿｜开发语言中文，泰语 + 英语本地化 人名均为暂名，Phase 0 定稿；标题定稿前查商标

---

0. 一页总览

一句话： 泰国版纸嫁衣——点触解谜 + 剧情，4 章，竖屏，2D 手绘。

项	内容
暂名	《蕉林女鬼》／ *Nang Tani: Lady of the Banana Grove*（标题定稿前查商标）
类型	微恐怖点触解谜 + 剧情（point-and-click adventure）
参考	《纸嫁衣》（HeartBeat Plus，2021 年 1 月 22 日首作上移动端；章节制、谜题扎根民俗；Steam 一代 91% 好评；有官方泰语版且在泰国受欢迎）
平台路线	H5 原型（Poki / CrazyGames）→ Cocos 原生（TikTok 小游戏 + Google Play 泰国站）
引擎	Cocos Creator 3.x（2D 点触 + H5 + TikTok 小游戏一套代码）
方向	竖屏（纸嫁衣移动端是竖屏，TikTok 也是竖屏）
美术	2D 手绘场景 + 角色立绘；主色：蕉林暗绿 + 月光金 + 供品红
体量	全作对标纸嫁衣一部 3–5 小时；首版 H5 原型只做第 1 章完整版（20–30 分钟）
分级目标	12+ / 16+（按“电影 15+”标准自审）
变现	看广告拿提示 + 章节解锁；不做彩票、抽号

三大支柱： ① 剧情驱动（每章 1 个悬念 + 1 个反转，鬼不是反派）；② 民俗谜题（解法就是泰国规矩本身：彩布、供品、满月）；③ 可控的害怕（安静的不安，不是跳脸吓人）。

---

1. 游戏框架

1.1 核心循环

```
探索场景（点触热点）→ 发现线索 / 拾取道具 → 解谜（道具组合 / 民俗密码 / 对话推理）
→ 剧情节拍（对话 / 过场 / 反转）→ 下一场景 / 下一章
```

每章结构固定：**开场悬念 → 3 个场景 → 6–8 个谜题 → 章末反转 → 钩子**。第 1 章是这个循环的完整演示，后面章节只换内容不换结构。

1.2 系统清单

系统	职责（一句话）
场景探索	2D 手绘场景 + 可点热点（物品 / 门 / 人物 / 可放大查看的细节）
背包与组合	拾取道具、查看描述、对热点使用、两件道具组合
谜题	5 种类型（见 1.3），全部由数据定义，不改代码加新谜题
对话与选择	点 NPC 对话；选择影响标志（flag），选错退回重选 + 提示升级
标志（flags）	记录剧情进度与真结局条件（如“彩布系好”“父亲真相知晓”）
提示	每谜题 3 级提示（观察提示 → 方向提示 → 直接答案），H5 原型免费 + 冷却
存档	每节拍自动存档（localStorage）；通关后开章节选择
音频	三层环境音（虫鸣、蕉叶风声、远处歌声）+ 解谜成功音 + 异常提示音；先不做语音，用字幕
本地化	中 / 泰 / 英三语表；泰语文本按 +40% 膨胀预留 UI 空间

1.3 谜题类型（5 种，第 1 章全用）

类型	玩法	第 1 章的例子
道具组合	收集 2–3 件道具，按规矩组合 / 对热点使用	彩布 + 香 + 蕉花 → 供品盘
民俗密码	密码来自泰国规矩本身（颜色顺序、满月日期、香的数量）	按正确颜色顺序重系彩布
对话推理	NPC 的话里藏线索；选错对话退回	颂伯的话 + 树干旧彩布 → 颜色顺序
对齐显字	拖动、叠放物件，对齐后显出字母 / 符号（Her Tree 的机制，只用一次）	拖动蕉叶拼出满月日期
供品搭配	按规矩摆供品，摆错软失败	香 + 蕉花 + 甜食 + 彩布按位摆上供品台

1.4 章节结构

章	标题	场景	谜题	时长	章末悬念
1	归乡	老屋、蕉林入口、供品台	6 个	20–30 分钟	树干上的刻痕：父亲的名字 + 斧痕
2	旧事	林边小屋、村口、旧祠堂（虚构）	6–8 个	约 30 分钟	父亲砍了老树，还辜负了塔尼
3	供奉	蕉林深处、供品台、月夜小径	6–8 个	约 30 分钟	她第一次开口说话
4	安息	整片蕉林	4–6 个	约 30 分钟	她安息，蕉林开花（真结局分支）

1.5 失败与难度

- **没有死亡、没有 Game Over**。 供错、选错、密码错 → 软失败：画面一暗、风声起、退回谜题，提示自动升一级。微恐怖 + 手机端，卡死等于流失。
- **提示 3 级**：第 1 级“再看看××”（观察提示）→ 第 2 级“××和××有关”（方向提示）→ 第 3 级直接给答案。H5 原型免费，每级冷却 30 秒；正式版第 3 级看广告。
- **难度曲线**：第 1 章前 2 个谜题带教学（一步步教点、拾、组合），第 3 个起不教；每章最后一个谜题最难（多步组合）。

1.6 数据指标（Phase 1 原型要测的）

通关率、平均时长、**卡关点**（哪个谜题提示使用率最高——它就是返工第一候选）、D1 留存、“想玩第 2 章”意愿（通关后一题问卷）。

---

2. 脚手架（scaffolding）

原则：**先搭架子，再填内容；内容全部走数据，不改代码加章节**。 第 1 章的 6 个谜题、全部对话、全部场景，都应该是 JSON，不是代码。

2.1 工程目录（Cocos Creator 3.x）

```
assets/
  scenes/        # 场景：背景图 + 热点数据（scene/*.json）
  characters/    # 角色立绘 + MARCIA 格式设定集
  items/         # 道具图标 + 描述文案
  audio/         # 环境音 + 音效（配音 Phase 2 再加）
  scripts/       # 剧情数据：dialogue/*.json, chapters/*.json
  puzzles/       # 谜题定义：puzzles/*.json
  i18n/          # zh / th / en 三语表
  prefabs/       # UI 预制：背包栏、对话框、谜题框、提示框
src/
  core/          # GameManager（状态机）、SaveManager
  systems/       # SceneManager、Inventory、PuzzleRegistry、Dialogue、Flags、Hints、Audio、I18n
  ui/            # HUD、InventoryBar、DialogueBox、PuzzleOverlay
```

2.2 核心模块

模块	职责	关键接口（TypeScript 草图）
GameManager	全局状态机（见 2.4），章节进出	`setState(s: GameState)`、`loadChapter(n)`、`endChapter()`
SceneManager	读场景 JSON，渲染背景 + 热点，处理场景切换	`loadScene(id: string)`、`onHotspot(id: string)`
InventoryManager	背包增删、道具使用、两件组合	`add(item)`、`use(itemId, hotspotId)`、`combine(a, b): item | null`
PuzzleRegistry	谜题类型注册表；新谜题类型只注册 handler，不改主流程	`register(type, handler)`、`open(puzzleId)`、`submit(answer): boolean`
DialogueManager	读对话 JSON，逐行显示，对话选择写标志	`play(dialogueId)`、`choose(option): void`
FlagManager	全部剧情标志的读写（真结局判定就靠它）	`set(flag)`、`has(flag)`、`count(prefix): number`
HintManager	每谜题 3 级提示 + 冷却	`hint(puzzleId): string`（自动升一级）
SaveManager	每节拍自动存档；读档续玩	`save()`、`load(): SaveData`（localStorage）
AudioManager	环境音三层混音 + 音效	`playAmbience()`、`sfx(name)`
I18nManager	三语切换；UI 膨胀预留	`t(key): string`

2.3 数据格式（示例，字段定死后不许各写各的）

```
// 场景 scene/ch1_grove_entry.json
{ "id": "ch1_grove_entry", "bg": "grove_entry.png",
  "hotspots": [
    { "id": "offering_table", "rect": [0.30, 0.55, 0.40, 0.20],
      "type": "puzzle", "puzzleId": "p06_offering" },
    { "id": "old_tree", "rect": [0.62, 0.10, 0.30, 0.55],
      "type": "inspect", "dialogueId": "d_old_tree" },
    { "id": "to_path", "rect": [0.05, 0.80, 0.20, 0.15],
      "type": "exit", "target": "ch1_path" } ] }

// 谜题 puzzles/p03_ribbon.json
{ "id": "p03_ribbon", "type": "sequence",
  "params": { "options": ["红", "黄", "绿"], "slots": 3 },
  "solution": ["红", "黄", "绿"],
  "hints": ["再看看树干上残留的旧彩布", "颂伯说过，颜色有顺序", "答案：红、黄、绿"],
  "failText": "风忽然大了，彩布被吹散了——再试一次" }

// 对话 dialogue/d_songbo.json
{ "id": "d_songbo",
  "lines": [
    { "who": "颂伯", "text": "供品不能断，树不能砍。满月夜，她会出来。" },
    { "who": "阿南", "text": "她是谁？" },
    { "who": "颂伯", "text": "……你去蕉林看看供品台，就知道了。" } ],
  "choices": [
    { "text": "彩布有什么讲究？", "setFlag": "F_ribbon_hint", "goto": "d_songbo_ribbon" },
    { "text": "先走了", "goto": null } ] }
```

2.4 状态机

```
标题 → 探索（Explore） ⇄ 对话（Dialogue） ⇄ 谜题（Puzzle） → 过场（Cutscene） → 章末 → 下一章
```

- 探索是常态；点 NPC 进对话，点谜题热点进谜题框（全屏浮层，有关闭钮）；对话和谜题结束回探索。
- 过场只用于章首、章末、托梦三处，别处不用（省动画量）。
- 任何状态下点“提示”按钮都只影响当前谜题，不切状态。

2.5 开发顺序（别反了）

1. 脚手架：场景 + 热点 + 背包 + 对话 + **1 种**谜题类型（道具组合）跑通，空场景能走完“进场景—拾道具—用道具—过对话”全流程。
2. 第 1 章内容全部写成 JSON（场景、谜题、对话），不改代码填进去，跑通 20–30 分钟。
3. 再加谜题类型（民俗密码、对齐显字、供品搭配、对话推理），每加一种只动 PuzzleRegistry，不动主流程。
4. 最后加提示、存档、音频、本地化。

---

3. 脚本（script）

3.1 人物小传（4 人，MARCIA 设定集格式：主立绘 + 法器 / 道具 + 三视图 + 设计思路 + 配色）

人物	形象（设计思路）	法器 / 道具	性格与弧光
Nang Tani 塔尼（暂名）	绿衣泰式传统服装，长黑发，蕉花香；满月夜现身，脚尖离地；**端庄的守护灵，不是诱惑者**（红线 8）	彩布、蕉花、供品盘	生前被辜负的女子，死后守蕉林；惩罚冒犯者、庇护好心人；弧光：从“索债的鬼”到“被安抚的守护灵”
男主角阿南（暂名）	返乡青年，衬衫 + 背包，疲惫但倔；第一人称？不——纸嫁衣式是第三人称点触，主角有立绘，对话时出头像	手电、奶奶的供品篮、旧照片	起点：回来处理老屋，只想快点走；终点：认下父亲的债，亲手把蕉林还回去
守林老人颂伯（暂名）	驼背、草帽、拐杖，说话只说一半；村里唯一还守规矩的人	拐杖、旧彩布、香	线索 NPC：每次只给半句真相，逼玩家自己拼；弧光：从“守口如瓶”到“和盘托出”
阿诺（暂名）	塔尼的妹妹，年轻女子，仍在给姐姐上供；抱着蕉花	蕉花、旧照片、供品篮	情感 NPC：她是“塔尼曾经是人”的证据；给玩家旧照片，讲姐姐生前的事

僧侣不能当角色（红线 2）。地点全部虚构（红线 3）。

3.2 故事大纲（4 章）

- **核心反转：** 鬼不是反派。辜负塔尼、砍了蕉林最老那棵树的人，是阿南的父亲。阿南回来不是来“打鬼”的，是来还债的。
- **第 1 章《归乡》**：回村 → 老屋 → 颂伯 → 蕉林入口（彩布）→ 林间小径（蕉叶显字）→ 阿诺（旧照片）→ 供品台（备供）→ 老树（刻痕）→ 托梦 → 钩子：父亲的名字 + 斧痕。
- **第 2 章《旧事》**：日记、旧报纸、村民对话拼真相：父亲砍老树盖房，还辜负了塔尼；塔尼死后（失踪后）魂守蕉林；村里人开始供奉。谜题：对话推理（谁在说谎）、时间线拼图、旧报纸密码。
- **第 3 章《供奉》**：按满月规矩备大供：彩布顺序（升级版）、供品搭配、香的数量；供错软失败；结尾她第一次开口说话。
- **第 4 章《安息》**：满月夜重系彩布、补种蕉苗、把旧照片放回树下；说出真相；她安息，蕉林开花。
- **主结局**：安抚她，蕉林重新开花，阿南留下守林。**真结局**（集齐 6 个故事碎片 + 全部供品一次备对）：多一段——塔尼的笑声化作蕉花香，阿南在树下找到父亲留下的道歉信。

3.3 第 1 章完整脚本《归乡》（10 个节拍）

> 格式：节拍 | 场景·时间 | 人物 | 台词 / 动作 | 谜题 / 道具 / 标志。台词为中文开发稿，泰语本地化 Phase 2 再翻。

节拍 1 | 村口·夜。 阿南下车回村，手机没信号，月亮很满。

- 旁白：“满月夜。村口的路灯坏了，只有月亮是亮的。”
- 教学：点行李箱 → 得。点村口路牌 → 提示“一直往前走，是奶奶的老屋”。
- 标志：F_ch1_start。

节拍 2 | 老屋·夜。 探索老屋。

- 拾取：旧钥匙（开里屋）、供品篮、日记残页。
- 日记残页（放大查看）：“供品不能断。树不能砍。满月夜，她会出来。”
- 谜题 0（教学）：用开里屋门（道具使用教学，一步步教点、拾、用）。
- 标志：F_diary。

节拍 3｜屋前·夜。 颂伯坐在屋檐下。

- 颂伯：“供品不能断，树不能砍。满月夜，她会出来。”
- 阿南：“她是谁？”
- 颂伯：“……你去蕉林看看供品台，就知道了。”
- 对话选择：①“彩布有什么讲究？”→ 颂伯：“颜色有顺序。树干上的旧彩布，你自己看。”（标志 F_ribbon_hint）②“先走了”→ 直接走。
- 得道具：彩布·红。
- 标志：F_songbo。

节拍 4｜蕉林入口·夜。 供品台被动过，彩布散落一地。

- 旁白：“供品台翻了。彩布散在地上，像被人扯下来的。”
- 谜题 1（民俗密码）：按正确颜色顺序重系彩布。线索：树干上残留的旧彩布 + 颂伯的话。答案：红、黄、绿。
- 解开后：月光忽然亮起，蕉叶后一抹绿色裙摆一闪而过——第一次见她，不说话。
- 标志：F_ribbon_done。

节拍 5｜林间小径·夜。 收集蕉花、香。

- 谜题 2（对齐显字，Her Tree 机制）：拖动蕉叶拼出图案，显出满月日期“十五”。
- 旁白：“蕉叶拼在一起，显出两个字：十五。今晚是十五。”
- 标志：F_moon_date。

节拍 6｜林边小屋·夜。 阿诺抱着蕉花站在门口。

- 阿诺：“你就是阿南哥？姐姐……以前也爱站在这儿看月亮。”
- 阿南：“你姐姐是——”
- 阿诺：“塔尼。她最爱蕉花。”（递过：塔尼与蕉林的合影）
- 标志：F_photo，故事碎片 1/6。

节拍 7｜供品台·夜。 谜题 3（供品搭配）：把按规矩摆上供品台。

- 摆错 → 软失败：风忽然大了，画面一暗，远处传来一声叹息，退回重摆，提示升一级。
- 摆对 → 香自己燃起来了，青烟笔直往上走。
- 标志：F_offering_done。

节拍 8｜老树·夜。 蕉林最老的那棵树。

- 放大查看树干：刻痕里藏着一行字——父亲的名字，还有一道旧斧痕。
- 阿南（独白）：“爸……是你砍的？”
- 谜题 4（民俗密码）：树洞里有个旧铁盒，锁上刻着月亮——用节拍 5 解出的满月日期“十五”开锁，得【旧怀表】（父亲的遗物，表盖里刻着塔尼的名字首字母）。

- 标志：F_father_truth、F_watch，故事碎片 2/6。

节拍 9｜托梦·夜（过场）。 Nang Tani 托梦。

- 她站在蕉林深处，绿裙摆在月光里轻轻动，不走近。
- 塔尼：“供品……收到了。可是，树……还没回来。”
- 只给游戏内增益：明日体力 +1。**不报彩票号**（红线 6）。
- 标志：F_dream。

节拍 10｜黎明前·钩子。 天快亮，阿南站在老树下。

- 旁白：“天快亮了。树干上的名字还在，斧痕还在。有些事，得去问问村里人了。”
- 字幕：第 2 章《旧事》。
- 章末统计：用时、提示次数、碎片 2/6。

3.4 第 2–4 章梗概（节拍要点，Phase 0 扩成完整脚本）

- **第 2 章《旧事》**：村口问人（对话推理：谁在说谎）→ 旧报纸（密码：满月日期）→ 日记后半本（时间线拼图：砍树那晚发生了什么）→ 颂伯和盘托出（父亲砍老树盖房，还辜负了塔尼）→ 章末：阿南在父亲遗物里找到一把旧斧头。
- **第 3 章《供奉》**：备大供（彩布顺序升级版 + 供品搭配 + 香的数量 9 支）→ 供错软失败两次 → 午夜供品台 → 她第一次开口说话：“你和他……不一样。”→ 章末：她指向蕉林最深处。
- **第 4 章《安息》**：蕉林深处（补种蕉苗、重系彩布、归还旧照片）→ 说出真相（阿南替父亲道歉）→ 她安息，蕉林开花 → 主结局；真结局：集齐 6 碎片 + 供品一次备对 → 父亲的道歉信。

3.5 结局条件

结局	条件	内容
主结局	通关第 4 章	她安息，蕉林开花，阿南留下守林
真结局	主结局 + 6 个故事碎片全集齐 + 第 3 章供品一次备对	多一段：塔尼的笑声化作蕉花香，阿南在树下找到父亲留下的道歉信

---

4. 剧情走线走势（story flow）

4.1 流程图

1. 第1章 归乡
2. 村口/老屋：探索+教学
3. 颂伯：对话，半句真相
4. 蕉林入口：彩布谜题
5. 林间小径：蕉叶显字
6. 阿诺：旧照片，碎片1
7. 供品台：备供，软失败循环
8. 老树：刻痕，父亲的名字

9. 托梦：增益+线索

10. 第2章 旧事：拼真相

11. 第3章 供奉：备大供，她开口

12. 第4章 安息：归还照片

13. 真结局条件?

14. 真结局：道歉信

15. 主结局：蕉林开花

分支：6碎片+供品一次对 → 真结局：道歉信；否则 → 主结局：蕉林开花；

文字版：4 章线性推进，每章内部是“探索—解谜—对话—反转”的小循环；软失败只在章内循环，不回退章节；真结局只在第 4 章末按标志判定，不中途分叉（省分支量）。

4.2 第 1 章节拍—谜题—标志对照表

节拍	场景	谜题 / 互动	道具	标志
1 村口	村口	教学：拾取	手电	F_ch1_start
2 老屋	老屋	教学：钥匙开门	旧钥匙、供品篮、日记残页	F_diary
3 颂伯	屋前	对话选择	彩布·红	F_songbo、F_ribbon_hint
4 入口	蕉林入口	民俗密码：彩布顺序	—	F_ribbon_done
5 小径	林间小径	对齐显字：满月日期	蕉花、香	F_moon_date
6 阿诺	林边小屋	对话	旧照片	F_photo、碎片 1/6
7 供品台	供品台	供品搭配（软失败）	香、蕉花、甜食、彩布	F_offering_done
8 老树	老树	放大查看：刻痕 + 密码锁（满月日期“十五”开树洞铁盒）	旧怀表	F_father_truth、F_watch、碎片 2/6
9 托梦	过场	—	增益：明日体力 +1	F_dream
10 钩子	老树	—	—	章末统计

4.3 悬念管理（每章结尾玩家知道什么 / 不知道什么）

章末	玩家已知道	玩家还不知道
第 1 章	供品不能断；有人砍过树；父亲的名字刻在老树上	父亲到底做了什么；塔尼是谁
第 2 章	父亲砍了老树，还辜负了塔尼	塔尼是怎么死的；村里人为什么一直供奉
第 3 章	供奉的规矩；她会说话；她认得出阿南不是父亲	她要的“树回来”是什么意思
第 4 章	全部真相	——（收束）

---

5. 玩家交互模式（interaction modes）

> 总则：点触优先（移动端没有悬停，别设计“鼠标放上去才显示”的东西）；热区 ≥ 44pt（防误触）；竖屏单手能玩；字幕够大、对比够强；彩布颜色谜题不用纯颜色区分，加形状 / 花纹双编码（色盲友好）。

#	模式	触发	反馈	失败处理	移动端注意
1	点触探索	点场景里的热点（物品 / 门 / 人物 / 可疑处）；左右箭头或门口切换场景	热点轻微发光 / 抖动提示可点；点后出动作或台词	点错无惩罚（只是台词“没什么特别的”）	热点之间留空隙，防连点误触
2	拾取与背包	点物品拾取进背包栏（底部横条）；点背包物品再点热点使用	拾取有音效 + 背包栏弹出新物品；使用成功有动画	道具用错地方：台词提示“这东西用不到这儿”	背包栏常驻底部，单手拇指够得着
3	组合	背包里拖一件道具到另一件上，或先选两件再点“组合”	组合成功出新道具 + 音效；失败轻微震动	组合错：提示“这两样合不到一起”	拖拽要有吸附感，目标够大
4	对话与选择	点 NPC 进对话；选项以按钮列出	选后出回应台词；关键选择写标志	选错：NPC 摇头 / 岔开话题，退回重选，提示升一级	选项按钮竖排，字号 ≥ 16pt
5	谜题界面	点谜题热点进全屏浮层（密码锁 / 转盘 / 对齐 / 拼图）	输入即时反馈（对 / 错有不同音效）；解开有成功动画	答错：浮层内提示，不踢出谜题；3 次错自动给 1 级提示	浮层有明显关闭钮；转盘类用滑动，别用小按钮
6	放大查看	点“可疑处”热点进放大图，可拖动看细节	放大图里藏线索（刻痕、字迹、旧照片背面）	——（纯信息，不失败）	放大图支持双指缩放，单指拖动
7	提示系统	每谜题右上角提示按钮	3 级提示逐级给（观察 → 方向 → 答案），有冷却	——（提示本身不算失败，只记次数进章末统计）	H5 原型免费 + 30 秒冷却；正式版第 3 级看广告
8	存档与章节	每节拍自动存档；标题页“继续”；通关后开章节选择	存档无感（右上角小字“已保存”一闪）；读档回节拍开头	——（随时可退，不丢进度）	断网也能玩（H5 原型本地存档）；换设备不继承

---

6. 合规要点（指回计划报告 §3）

- 红线 1–7 照旧（王室、佛教、真实地点、未成年人与自杀、血腥与性、博彩、内容审查）。
- **红线 8（2026-11-29 新增）：绝不走冥婚 / 恋爱线**——故事只走赎罪 / 安抚 / 超度；她是端庄的守护灵，不是恋爱对象。
- 托梦只给游戏内增益，不报彩票号（红线 6）；不出现砍树获利玩法；不出现僧侣角色；地点全部虚构。
- C1–C5 人工审核照旧：C1 审故事大纲与第 1 章谜题表，C2 审美术，C3 审泰语文案，C4 审惊吓强度，C5 上线前终审。

---

7. 待定事项（Phase 0 定，12-11 前关闭）

1. 人名定稿：阿南 / 颂伯 / 阿诺 / 塔尼均为暂名，编剧 + 泰国本地审校一起定。
2. 第 1 章谜题终表：6 个谜题对位剧情节拍，留 2 个备用（见 §1.3 与 §4.2）。
3. 美术风格测试：1 张蕉林夜景 + 1 张 Nang Tani 立绘，测“美 + 不安”是否成立。
4. 技术栈确认：Cocos Creator 3.x（首选）还是一套代码走 Unity WebGL——定栈时一起定 Csxao 的分工（Unity 路线或转 Cocos）。
5. 标题商标查询：定稿前查 “Nang Tani / 蕉林女鬼” 游戏标题商标。
6. 泰国律师书面确认（第 47 条）：Phase 0 第一风险点，见计划报告 §5。