# 0920-主线剧情设计



### 💡 设计原则

保证整体流程的情感曲线有目标、有起伏、有高潮、有结局

确保大箱庭场景的个性化和差异化

感性上为玩法、关卡创作提供灵感产出背景

尽量少的限制玩法、关卡的具体形式

海獭特点的展现

之前《剧情概念设计》文档中的主题1+2(旅行+教育功能)

# ●世界观

时间: 近、现代(主要影响半拟人化的动物角色的言语、行为)

地点:海岸线+浅海+深海

角色: 半拟人化动物,包括大量水生生物、少量空中生物和陆地生物

### 一句话剧情概括

厌倦了港湾安逸舒适生活的海獭汤姆,在来自遥远的阿拉斯深海的老海龟的鼓舞下,开启了未知的海 洋之旅。经过一番冒险的汤姆成长了许多,回到港湾的他成了年轻海獭们崇拜的对象。

# № 登场动物(待整理)

#### ·主角海獭

名字	汤姆	登场位置	全流程
形象		人物功能	主人公

	仰泳	蛙泳	潜泳	抓
技能	用(敲、	、扔、吃)		喂

### ·配角海鸟

名字	杰瑞	登场位置		章节2起点 + 后续全流程	
			对剧情	帮助者	
形象		人物功能	对玩家	提供玩家特殊能力,提供辅助玩法	
			对关卡	辅助通过关卡	
技能	飞行、捡东西、视野拓展、吃				

#### ·搁浅的老海龟

名字	鲍勃	登场位置	草	节1终点+章节5自由选点
			对剧情	派遣者
形象		人物功能	对玩家	赋予玩家主要目标
			对关卡	场景1最终关卡,解锁场景2

#### ·海獭族群领袖A

名字	马索尔	登场位置		章节2终点
			对剧情	派遣者
形象		人物功能	对玩家	赋予玩家次要目标
			对关卡	解锁场景3

### ·海獭族群领袖B

名字	斯派克	登场位置		章节3终点
			对剧情	派遣者
形象		人物功能	对玩家	赋予玩家次要目标
			对关卡	解锁场景4

### ·海獭族群领袖B的儿子

名字	斯派特	登场位置		章节4起点
			对剧情	帮助者
形象		叙事功能	对玩家	
			对关卡	

### ·阿拉斯海獭族群领袖

名字	图多盖洛	登场位置	章节6终点	
形象		人物功能	对剧情	
			对玩家	
			对关卡	

# 主线流程

4	А	В	С	D	Е	F	G	
1	章节编号	叙事功能	场景命名	环境	叙事	场景概念图	一句话剧情概	
2		平凡的世界 <b>+</b>			天气			
3				色调				
4				可交互 场景元素		D.	闲逛的汤姆救下了一 途中被海浪冲翻在片 浅的老海龟。老海龟	
5	1	· 冒险的召唤 +	港湾	<b>切京兀</b> 系			拉斯深海,跟汤姆允 己在外面的大海的见 送给他一本旅行手则	
6		遇到启蒙老师					了港湾安逸生活的海 前往阿拉斯深海冒附	
7				不可交互场景元素				
8								
9				天气				
10				色调			汤姆在红树林海岸退	
11	2		红树林海岸	可交互			鸟杰瑞。两人达成协 互助,一同冒险。约	
12	-			场景元素			岸当地的海獭也没有 海,希望汤姆能带匠 的情况。	
13				不可交互			231133280	
14				场景元素				
15				天气				
16				色调				
17						200	在xxx的帮助下汤姆	

				可交互	过迷宫般的群岛,尹
18	3	挑战	群岛	场景元素	当地的海獭族群。旅斯派克告诉汤姆前7
					進海域海胆泛滥, 一大學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學
19		+			去救援。
20		得到帮助		不可交互 场景元素	
21		10 2311323			
		+			
22		TL 1		天气	
23		敌人		色调	
24		+			与救援小队队长斯》 后,在xxx的帮助下
24	4		珊瑚礁海域	可交互 场景元素	→ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
25		接近目的地		7////////	深海前的最后一片2
26					WVIII.
				不可交互 场景元素	
27					
28				天气	
29				色调	
					冰川的海水寒冷刺
30				可交互	和杰瑞必须快速穿起
31	5		冰川	场景元素	不然就危险了。在x 下,汤姆得到了通道
32					方法。历经千辛万吉 穿越了冰川,来到了
32				不可交互	
33				场景元素	
34					
35				天气	
33				<i>/</i> (	
36				色调	汤姆被眼前美丽的景 样的物种深深的吸引
37		最后的挑战		=1 <del>2</del> 7=	他们经过一番交互后 遇到了老海龟并与他
20	6	十 得到嘉奖	阿拉斯深海	可交互 场景元素	一路的故事。最总统
38	O	特到 <u>新</u>	門亚别济灣		群。通过了本地海绵

39	满载而归		•	7归途。汤姆成长了 壮了,成了海港的年
40		不可交 场景元		海獭崇拜的对象。
41				

## **/**情感曲线



# **海**海鸟系统

#### 设计目的

- -以跟海鸟对话的方式,提供宏观游戏流程的引导载体;
- -丰富游戏玩法,为关卡设计提供更多的可能性(功能类型上与"马里奥奥德赛"的帽子类似);

#### 愿景

像"马里奥奥德赛"的帽子一样,为海鸟设计一个/几个功能,这个功能是通过关卡的重要功能之一, 并且在每个场景中都有被使用

#### 初步提案

**捡东西**:去海獭去不了的地方捡关卡需求道具、收集品,然后带回到海獭旁边。例如陆地、高大礁石、树上。

**抬高镜头以扩大视野**:获得海鸟后,解锁该功能,作用是可抬高镜头,扩大视野,观察远方关卡布局情况、敌人分布情况等。可配合关卡设计调整具体形式。

**喂养**:为了保证合理性,当下在剧情上的设定是海鸟与海獭达成交易,海鸟帮助海獭旅行的前提是海獭要喂他食物。喂食是非强制性动作,无数值。不喂食海鸟会BB抱怨,喂食后海鸟会给与趣味性对话反馈。另外食物在被吃掉后有时会掉落重要道具和收集品也可做为反馈的形式之一,例如喂食贝壳后会掉落珍珠,可被记录在旅行手账中;喂食鱼会掉落鱼骨,可作为尖锐物品运用在关卡设计当中。

#### 备案

无玩法相关功能,只具有宏观引导功能和辅助对话功能。角色设定上是"一路BB的小跟班"的感觉。

### 一代办事项

喂食玩法设计(确定采用后设计)

独立大箱庭的特殊玩法、关卡设计、小游戏投放(主线确定后代办)

剧情主线已有内容中的关卡配置点(主线确定后整理)

新增玩法、关卡时需要添加的新剧情(主线+支线)(后续持续整理)