

剧情/流程策划(v1.0+)

日期：2018.7.2

作者：鸡哥

日期：2018.7.5

作者：禰劲涛+冯韵

- **游戏名字**：《三叉戟行动》(Operation Trident)
- **世界背景设定**：未来，人类的太空殖民时代，公元 2048 年。
- **风格关键词**：未来，科幻，机械，赛博朋克，冷色调，炫酷，热战
- **剧情前提**：鯨是生活在太阳系边缘柯伊伯带的深空巨型智慧生物（但智能程度不算高），已经进入 I 型文明（能完全利用母行星的能源）的人类早已掌握驾驭这种生物的技术。人类对鯨进行了很多改造来把它做成星际航行的交通工具：核聚变引擎动力驱动的航空母舰。

但是由于【可以开多一个前传的迷之原因】，人类却失去了一只鯨的控制。人类需要夺回它的智能核心与核聚变引擎核心，地球总部派出最精英的特种部队-蓝星陆战队，乘坐“海神号”航空母舰开展对其的猎杀行动并取回其心脏的核聚变反应堆。
- **游戏大致流程**：参考《关卡策划 6.4》。一个完整的剧情+关卡分为四个阶段：
 1. 追逐战：登录鯨背，准备侵入内部
 2. 侵入战：哒哒哒打到鯨的核聚变引擎核心&中央控制器的机房？
 3. 防守战：在中央控制机房里面冷却&关闭并取出核聚变引擎的芯（一个小小的发光的奇怪的装置？），需要一定时间，期间会有敌方机器人来尝试消灭玩家/尝试

对中央控制器进行毁灭。

4. 逃脱战：鲲启动备用电源、自毁程序启动。玩家在规定时间内找到鲲自带的逃生舱逃出生天！

Note:

- 1. 玩家不能控制的视频/实时渲染过场动画不会很多，应该是玩家控制的游玩多一点。
- 2. 为了让侵入/防守/逃脱战有重力吸着玩家，战斗体验别那么飘，我们假设正在经过海王星的“上空”？

分镜表/故事板

关卡开头&太空战								
ID	景别	内容	交互形式	状态转移条件	台词/语音	音效	美术资产	其他
1	2D 过场视频	故事背景&前情提要 ,具体以后再说。用于度过关卡加载时间用的，顺带交代背景。	视频过场动画	A&(B C) , to 2 A.异步加载完了场景 B.过场视频已播放完毕 C.过场视频被玩家按按键跳过(加载完了关卡才能跳过)	(略，以后再说)	-	视频过场动画（待设计）	-
2	过场动画，镜头从远景切至近景	镜头在外太空的远处切换到近景（切换的特效已实现）。左下角GUI 文字进入： 太阳系，柯伊伯带。 蓝星陆战队，(玩家名字)。 行动代号：三叉戟 2048 年 8 月 1 日，中华人民共和国 建军节	实时渲染过场动画	A , to 3 A.镜头加速移动，快怼到海神号时可以趁乱切换成玩家的第一人称 2333		BGM 先入 ,淡入场景的音效（如母舰引擎声、人物谈话声、上膛声等）	1. “海神号” 驾驶舱内景 2.” 海神号” 外形 的低模	此时应该已异步加载完 外太空场景。

		经过一小轮环绕给了鯨一小段近景之后，镜头逐渐加快地飞向海神号，加一点动态模糊，准备切至玩家第一人称。						
3	玩家各自的第一人称	画面从纯白色淡入。4 个玩家站在“海神号”捕鯨母舰里面，一开始是看向母舰窗户的外面追击的鯨。地球指挥部的指挥官讲话。	实时渲染/玩家控制，玩家在舱内自由走动	A , to 4 A.等地球指挥部的指挥官 bb 完	地球指挥部：海神号，这里是地球指挥部，收到请回复。 队长：收到。 地球指挥部：海神号现在打开了自动驾驶模式，指挥部也会帮你们关注着一切情况。 人类已经失去了对改造鯨的控制，在这次三叉戟行动中，我们必须夺回位于鯨的中央控制室中的核聚变反应堆，也就是托卡马克之心。托卡马克之心是及其昂贵且重要的战略物资，务必保证它的完整性。 你们的行动计划是穿越小行星带、登陆鯨背、突入鯨的内部夺取重要物资。 好了，没有疑问的话，准备出发。	对话是对讲机的音色	1. “海神号”驾驶舱内景 2.“海神号”外形的低模 3. 四个玩家主角（要不都长一个样？同一套碳纤维装甲？）	1. 驾驶员也省了，自动驾驶/无人驾驶美滋滋 2. unity 有字幕系统吗？怕是要自己弄弄了，但是感觉有一小丢麻烦
4	玩家各自的第一人称	玩家进入各自的缓冲舱。指定的 4 个出口有“准备出发”+箭头+剩余距离的 2D 标识(关闭 z-test)	实时渲染/玩家控制，玩家在舱内自由走动	A , to 5 A.4 个玩家都进入了指定位置（出口缓冲舱）		BGM		
5	过场动画，近景逐渐切至各自第三人称视角	镜头从能看到海神号舱门的近处逐渐移动至第三人称的位置（各个玩家的镜头切换应该不一样）。此时海神号四个舱门已开，玩家站在缓冲门的外侧，准备踏出外太空，玩家背着喷气式背包启动并开始喷射。此时镜头应该比较靠近第三人称镜头跟踪的位置。	实时渲染过场动画	A , to 6 A.镜头从远切至近景，玩家在过场动画里喷气式背包已经开始喷射，位置已经很靠近第三人称跟踪的位置		BGM		
6	玩家的第三人称视角	【玩家的游玩场景】 玩家喷气式背包开始工作，穿过并躲避各种障碍，如小行星&碎片、一些激战过后的太空废物，目标是登录鯨	实时渲染/玩家控制	A , to 7 成功登陆鯨的背上	地球指挥部：注意，喷气式背包燃料有限，速战速决。登陆鯨的外壳最脆弱的部位进行爆破突入。你们的纳米战靴可以吸附在鯨的表面上，不用担心无重力会漂浮的问题。	BGM 对话是对讲机的音色		1. 背包有燃料限制吧，玩家不能瞎 jb 飞。（燃料耗光任务失败） 2. 飞的贼快，最好没

		背的指定区域（用一个高亮的平面来提示）。登陆后背包会脱下。			队长：我们已经走过半程了。继续。（冷静地） 队长：正在接近鯰，准备登陆。（冷静地） 队员 2：收到。			有机会让玩家掉头 3. 装小陨石扣血，大陨石直接凉凉
7	近景或者玩家第一人称（哎看实现怎么简单吧）	四个玩家都已经登陆鯰的指定部位，找到鯰背上的一个迷之入口（其实最好是做炸开一小入口比较舒服），玩家跳下去，淡出。	实时渲染/玩家控制	A , to 8_1 A.玩家进入鯰的内部。	蓝星陆战队：准备爆破突入。（冷静地）			
Room1 仓库侵入战								
ID	景别	内容	交互形式	状态转移条件	台词/语音	音效	美术资产	其他
8_1	玩家各自的第一人称	玩家在 Room1 门口外面的走廊，（上方是刚跳进来的洞？）。Room1。任务目标：夺取房间内的钥匙。玩家进入 Room1，里面有一些防卫的机器人，突突突，在两个指定地方搜索 ID card1（有一个小房间里面没有），尝试开启 Room1 card3 房间的门。（参考关卡设计-室内战）。	实时渲染/玩家控制	策划备注 1: A , to 8_4 A. 玩家拿到了 Room1-ID card1 并尝试开启 card3 小房间的门，然后打开了（就省点事）。 B , to 8_2 A. 玩家拿到了 Room1-ID card1 并尝试开启 card3 小房间的门，然后没打开。	地球指挥部：根据情报显示，开启电源室入口的智能感应芯片在仓库里的几个可能位置，你们要拿到它。小心里面的巡逻机器人。		1. 比较菜的 robot（ASD、小飞行器之类的） 2. ID card（圆角长方体+随手 p 张贴图就好）	要拿的道具：ID card1
8_2	玩家各自的第一人称	但是在刷卡尝试开 Room1 里面房间的门的时候，并没有成功。	实时渲染/玩家控制		Room1 里面房间的开门装置（AI）：对不起，身份识别错误。 队友：门居然打不开，想点办法！			
8_3	玩家各自的第一人称	去第三个指定地方，发现一个趴着的陆战队尸体，腰间有个小型炸弹（如 C4），按 F 拿取。在 card3 的门上按一下 F 键安装定时炸弹，5 秒后爆炸。门被炸开，玩家去拿	实时渲染/玩家控制	A. To 9 拿到 ID card3，			小炸弹	要拿的道具：小炸弹

		ID card3。						
8.4* (可选)	玩家各自的第 一人称	对着门禁装置按 F 滴完卡，门就会开启。玩家进入并拿到 ID card3	实时渲染/玩家控制	A. To 9 拿到 ID card3，			小卡	
9	玩家各自的第 一人称	Room1。在 Room1 最里面的小房间拿到开启 Room2 的智能感应芯片 ID card3 之后，警报响起，一堆机器人进入房间，突突突逃出 ROOM1。进入前往 Room2 的电梯，淡出。	实时渲染/玩家控制	A. To 10 玩家出来了	地球指挥部：注意，仓库警报启动，大量防御机器人正在涌入你们的房间。	“拿到东西”的声音？		

Room2 电源室侵入战

ID	景别	内容	交互形式	状态转移条件	台词/语音	音效	美术资产	其他
11	玩家各自的第 一人称	玩家在 Room2 入口电梯里。Room2 电源室分为两楼（参考关卡策划-室内战）。Room 灯关了黑得一批，按 H 键可以打开夜视仪 / 感应仪。玩家在一楼 biubiubiu，去到房间里按 F 开个电源。	实时渲染/玩家控制	A. To 12 一楼电源打开了	地球指挥部：你们已经进入了电源室，你们需要开启电源，电源室才能正常运作。 队长：停电了，打开你们的深度感应器。 队员 2：收到。		1.Room2	1.考虑到这是迷之电源室，暂定房间是没有灯光的，需要用夜视仪/感应仪来打架。（待定吧，因为感应仪之类的东西有点骚，可能要骚个 shader 出来，但是估计就一个 post processing 就很舒服了）。或者不关灯的话，也是可以的，那开电源就是开门咯。
12	玩家各自的第 一人称	打开电源以后，Room2: 1. 开灯了 2. 按 H 键停用夜视仪 3. 二楼开门，出来一个巨大的	实时渲染/玩家控制	A.To 13 所有玩家都上了二楼 (加 boxCollider)	小 boss：战斗序列启动，主要目标已确认，开始执行任务。 队员：啥。。啥玩意儿 队长：各单位注意，准备作战！			

		人型机器人小 boss 玩家上二楼啊			或 队长：出现了未知的巨型机器人，各单位注意 隐蔽！			
13	近景	1. 镜头切到 Room2 出口大门 隔壁，小角度看向门（就是勉强 看到一点点的门，然后看不到里 面的东西）。门打开了。 2. 镜头突然切换位置，切到门 的下方。然后镜头缓缓向上移动。 大型机器人已经准备进来。	实时渲染过场动画	A.To 14 过场动画做完		1. 门打开的放气 声 2. 大型机器人出 场的几小节 BGM	1.大型人型机器人	
14	玩家各自的第 一人称	Biubiubiu，打死大型人形机器 人，舒服走出去，进入通往 Room5 的电梯，淡出	实时渲染/玩家控 制	A.To 15 进入离开 Room2 的电 梯？				机器人进来以后，门就 不关了。但是要确保玩 家不能不打小 boss 就 溜走，要调一下小 Boss 的参数

隧道战（可选）

ID	景别	内容	交互形式	状态转移条件	台词/语音	音效	美术资产	其他
**1	玩家各自的第 一人称	躲避各种一条长走廊里面的机 关，直到走廊末端	实时渲染/玩家控 制	A.To 16 所有玩家进入离开隧道 的电梯并关上了电梯 门。		1.悬疑、幽深、恐 怖、解谜、安静的 BGM	1.一些可能的机 关？	其实是因为还没有设 计，而且再考虑下工期， 害怕。

防守战：取回托卡马克之心（关键）

ID	景别	内容	交互形式	状态转移条件	台词/语音	音效	美术资产	其他
15	玩家各自的第 一人称	玩家离开电梯，进入 Room5。随 手、象征性地摆两个机器人，杀 掉以后可以靠近 Room5 中间的 核聚变反应柱。对着反应柱隔壁 的控制台按住 F 10 秒（可以搞个 进度完成度的 GUI 圆环），开始倒 计时。	实时渲染/玩家控 制	A.To 16 启动了反应核心冷却程 序。	地球指挥部：这里是鳐的核心，核聚变反应室。 你们要在这里取回反应核心——托卡马克之 心。反应核心的冷却需要一段时间，期间可能 会有大量防御机器人持续涌入，保持警惕。			
16	玩家各自的第	5 分钟倒计时防守战。巨多机器	实时渲染/玩家控	A.To 17	队长：拿上核心，准备撤退！鳐的自毁程序即	1.警报	1. Room5	

	一人称	人。撑着别死。倒计时结束后，反应柱会下降，里面有个有蓝色泛光的小东西（核心），按 F 取出（直接把模型 destroy）。提示已取得，这个时候 Room5 出口的门爆开了，出现了一小波怪物。打完，走进离开 Room5 的隧道，隧道尽头有个电梯。淡出。	制	冷却完成拿完核心出来之后，进入 Room5 离开的隧道。	将启动，动作快一点！		2. 托卡马克之心的小核心	
逃脱战（大电梯战）								
ID	景别	内容	交互形式	状态转移条件	台词/语音	音效	美术资产	其他
17	玩家各自的第三人称	画面淡入，玩家在一个巨型客梯里面，客梯没有顶。不断有机器人掉下来骚扰。坚持大概 2 分钟。再等一等就到底了。	实时渲染/玩家控制	A.To 18 电梯到底	队长：小心上面掉下来的机器人！	1.警报		（However，电梯战不是懒得想，
18	玩家各自的第三人称转逃生舱的第三人称	大电梯到底，开门，玩家进入底层停放的逃生舱(对着飞船门按 F 进入)。进入以后切换到飞船的第三人称。4 个玩家都进去之后淡出。	实时渲染/玩家控制	A.To 19 4 个玩家均进入飞船			1.逃生舱	底层可以开门，但是不然跳出去，记得加宇宙的天空球。
谢幕								
ID	景别	内容	交互形式	状态转移条件	台词/语音	音效	美术资产	其他
19	中景	四个玩家在逃脱战的最后，中景看着鲲，然后看到有个小飞船从底部飞出，镲和弦乐进来的时候飞镜头快速飞过去并切至逃生舱的第三人称。	实时渲染&玩家有限的控制	A. To 20 掐着 BGM 转镜头，弦乐进来 8 个小节吧？	1. 队长：指挥部，已取回托卡马克之心，陆战队所有成员均已登上逃生舱，任务完成。 2. 地球指挥部：收到，尽快返回海神号。	1. 谢 幕 BGM 7b525 的时候正在启动飞船。镲和弦乐进来的时候飞船出现。 2.引擎声	1.小型 4 人救生艇	基本上都可以用 timeline 来做
20	远景	镜头逐渐脱离绑定，脱离玩家控制，让飞船飞到镜头后面。Camera pos 慢慢远离爆炸的鲲，一直炸一直炸，随着音乐越炸越	实时渲染过场动画	A. To 21 BGM 再坚持 8 小节？还是坚持到高潮结束？		1.谢幕 BGM		

		猛，炸到画面几乎都是白的，踩着 BGM 高潮结束切成黑幕。						
20	2D 视频	制作组名单	2D 过场视频	A.返回大厅 BGM 再坚持 8 小节？ 还是坚持到高潮结束？ B. 返回大厅 BGM 再坚持 8 小节？ 还是坚持到高潮结束？		1.谢幕 BGM	1.制作组名单	

Note：前面是电影成分居多，进入鲲内部才是玩家游玩居多。考虑到这个因素，内景应该优先开发。待完善。