**剧情/流程策划(v0.4)**

日期：2018.6.11

作者：鸡哥

* **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**：鲲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。人类对鲲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】，人类却失去了对一只鲲的控制。人类需要夺回它的智能核心与核聚变引擎核心，蓝星陆战队乘坐着”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：登录鲲背，准备侵入内部
2. 侵入战：哒哒哒打到鲲的核聚变引擎核心&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缓慢移动，看向海神号（&鲲）。左下角GUI文字进入：  地点：海王星附近，”海神号”航空母舰。  人物：玩家/角色名称。  镜头逐渐加快地飞向海神号，加点动态模糊，准备切至玩家第一人称。 | 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。 |
| 3 | 玩家各自的第一人称 | 4个玩家站在“海神号”捕鲲母舰里面，一开始是看向母舰窗户的外面追击的鲲。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。  蓝星陆战队4个玩家：收到。  地球指挥部：海神号现在是自动驾驶模式，指挥部会帮你们关注着一切情况。我们的计划是派出人类突击小队登陆鲲的背上，用小型爆破弹炸开它装甲最薄的部位，进入鲲的内部进行重要物资夺取作战。你们四个是蓝星陆战队中最精英的小队，也配备了最精良的装备。人类已经失去了对改造鲲的控制，这次三叉戟行动我们必须夺回位于鲲核心部位的中央控制器的“黑匣子”数据核心和核聚变动力引擎核心。你们现在背着的喷气式背包会给你们最灵活的移动能力，记得留意喷气背包的剩余里程，躲避登陆路线上的障碍，不要死在路上了。Ok，陆战队员们，准备出发了。 | 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？（怎么有点心生凉意）** |
| 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，玩家背着的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，目标是登录鲲背的指定区域（用一个高亮的平面来提示）。登陆后背包会脱下。 | 实时渲染/玩家控制 | **A，to 7**  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镜头跟踪的位置 | 地球指挥部：记住，你们的喷气式背包燃料有限，速战速决，登陆鲲的指定部位进行爆破突入。你们的纳米战靴可以吸附在鲲的表面上，而且我们正在海王星的低轨道上，不用担心重力的问题。 | BGM  对话是对讲机的音色 |  | 1. 可以考虑在玩家快登录鲲背的时候放一些导弹？ 2. 岂不是要做一个checkpoint的系统？如果直接硬核一点让玩家输了重来就可以减少我们的工作量23333 |
| 7 | 玩家的第三-->第一人称 | 四个玩家都已经登陆鲲的指定部位，已切换到第一人称并拿出屋企。分别在某个正方形的四个顶点处安放炸弹，玩家远离爆炸危险区，4人都按下F后，炸弹同时爆炸，炸出一个坑，玩家跳下去，进入室内战起点的走廊。 | 实时渲染/玩家控制 | **A，to 8\_1**  A.玩家进入鲲的内部。 |  |  |  |  |
| **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 | 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 | **策划备选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）。  **策划备选2: 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） |  |
| 8\_2\*  (可选) | 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。 |  |  |  |
| 8\_3\*  (可选) | 玩家各自的第一人称 | 去第三个指定地方拿小型炸弹。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ID card3。 | 实时渲染/玩家控制 | 1. To 9   拿到ID card3， |  |  | 小炸弹 |  |
| 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 | 1. **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。前往Room2。 | 实时渲染/玩家控制 |  | 地球指挥部：注意，仓库的警报启动，大量的防御机器人正在进入你们的房间。 | “拿到东西”的声音？ |  |  |
| 10 | 玩家各自的第一人称 | Room2入口大门前。拿到感应芯片的玩家前往大门的感应器，按F互动（可以没有滴卡的动画），门打开。 | 实时渲染/玩家控制 |  |  | 1.滴卡声  2.开门的减压放气声 |  |  |
| **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 | Room2。 | 实时渲染/玩家控制 |  |  |  |  |  |
| 未完待续 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ？？ | 玩家各自的第一人称 | 四个玩家在逃脱战的最后，进入了鲲侧翼的救生艇，开启自动驾驶模式，看着鲲在那爆炸。画面随着BGM的渐强、突然结束而突然切至黑屏。 | 实时渲染，玩家可以控制观看视角，位置与自动驾驶救生艇绑定。 |  | 1. 救生艇驾驶系统（人工智能无音调起伏的声音）：正在开启自动驾驶系统，目的地：海神号。 | 1.BGM。  2.引擎启动声，引擎声 | 1. 小型4人救生艇 |  |
| **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** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **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** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **逃脱战&结尾** | | | | | | | | |
| **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** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

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。