**剧情/流程策划(v1.0)**

日期：2018.6.12

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？ |
| 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。 |  |  |  | **要用的道具：小炸弹（但其实不需要维护道具数，因为按F炸弹就安上了）** |
| **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 | 画面淡入，玩家在Room1门口外面的走廊。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）。  **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。 |  |  |  |
| 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ID card3。 | 实时渲染/玩家控制 | 1. To 9   拿到ID card3， |  |  | 小炸弹 | **要拿的道具：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 | 1. **To 10**   玩家出来了 | 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. **To 11**   对着Room2的门禁按了F |  | 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 | 画面淡入，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K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 | 1. **To 12**   一楼电源打开了 | 地球指挥部：你们需要在电源室的一楼打开电源，这样子才能打开(光源和)二楼出口的门。现在你们可以打开感应器用来在黑暗中“看”清环境。 |  | 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K键停用夜视仪之类 3. 二楼开门，出来一个巨大的人型机器人小boss   玩家上二楼啊 | 实时渲染/玩家控制 | **A.To 13**  所有玩家都上了二楼(加boxCollider) |  |  |  |  |
| 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 | 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 | 画面淡入。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：这里是鲲的核心，核聚变反应室。你们要在这里取回反应核心——托卡马克之心。反应核心的冷却可能需要几分钟，然后你们才能取出反应核心。在这期间可能会有很多防御机器人涌入，注意一下。 |  |  |  |
| 16 | 玩家各自的第一人称 | 5分钟倒计时防守战。巨多机器人。撑着别死。倒计时结束后，反应柱会打开一个一口，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。 | 实时渲染/玩家控制 | **A.To 17**  冷却完成拿完核心出来之后，进入Room5离开的隧道。 |  |  | 1. Room5 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 | 玩家各自的第一人称 | 画面淡入，玩家在一个巨型客梯里面，客梯没有顶。不断有小机器人掉下来骚扰。坚持大概2分钟。再等一等就到底了。淡出。 | 实时渲染/玩家控制 | **A.To 18**  电梯到底 | 蓝星陆战队（提醒队友）（对讲机音效）：小心上面掉下来的机器人！ |  |  | （However，电梯战不是懒得想， |
| **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** |
| 18 | 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，强制转头回去看着鲲在那爆炸 | 实时渲染，玩家**不可以**控制观看视角，位置与自动驾驶救生艇绑定。 | 1. **To 19**   掐着BGM转镜头，弦乐进来8个小节吧? | 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。 2. 蓝星陆战队：指挥部，已取回托卡马克之心，任务成功 3. 地球指挥部：收到，尽快返回基地。 4. 蓝星陆战队：收到。这个爆炸真的是奢侈 | 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启动。  2.引擎启动声，引擎声 | 1.小型4人救生艇 |  |
| 19 | 远景 | 镜头脱离player的绑定。先往后加速移动一下，让画面里出现一下坐满玩家的逃生飞船。然后移动又慢下来，让飞船飞到镜头后面。Camera pos慢慢远离爆炸的鲲，视场角慢慢变大 | 实时渲染过场动画 | 1. **To 20**   BGM再坚持8小节？还是坚持到高潮结束？ |  | 1.谢幕BGM |  |  |
| 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？   1. **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。