**剧情/流程策划(v1.0)**

日期：2018.7.4

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，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) | 鲲，是生活在太阳系柯伊伯带的深空巨型智能生物，正在快速扩张和殖民太阳系的人类在建立海王星空间站的时候偶然发现了这种生物。后来人类把鲲改造成了基于核聚变引擎驱动的航空母舰。这种超前于时代的巨型生物改造技术，引起的巨大的争议。  果然，人类失去了对第一只改造鲲的控制，事故原因依然是未知数。出于安全和成本的考虑，人类需要夺回鲲内部的核聚变引擎。联合国维和部队迅速派出最精英的特种部队-蓝星陆战队，乘坐”海神号”航空母舰展开对鲲猎杀行动，并取回其心脏部位的核聚变反应堆托卡马克之心。 | - | 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  经过一小轮环绕给了鲲一小段近景之后，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 |  |  | 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 | 画面从纯白色淡入。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。  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鲲的控制，这次三叉戟行动我们必须夺回位于鲲的中央控制室中核聚变反应堆，也就是托卡马克之心。作为鲲驱动能源的核聚变核心是及其昂贵且重要的战略物资，务必保证它的完整性。行动计划是派出人类突击小队登陆鲲的背上，突入鲲的内部进行重要物资夺取作战。你们是最精英的特种小队，也配备了最精良的装备。你们准备用喷气式背包登陆鲲背上，记得留意喷气背包的剩余燃料，并且躲避登陆路线上的小行星。  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**  成功登陆鲲的背上 | 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，不用担心无重力会漂浮的问题。  队长：我们已经走过半程了。继续。（冷静地）  队长：正在接近鲲，准备登陆。（冷静地）  队员2：收到。 | 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鲲的指定部位，找到鲲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.玩家进入鲲的内部。 | 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。  队友：门居然打不开，来点硬一点的方法吧。 |  |  |  |
| 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。进入前往Room2的电梯，淡出。 | 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 | 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 | 1. **To 12**   一楼电源打开了 | 地球指挥部：你们现在已经进入了电源室，你们需要在电源室的一楼打开电源才能打开(光源和)二楼出口的门。  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 | 队长：电源室出现了未知的巨型机器人，各单位注意隐蔽 | 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。反应核心的冷却和关闭需要几分钟，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，保持警惕。 |  |  |  |
| 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。 | 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。 | 队长：快拿上核聚变核心然后撤退！鲲的自毁程序准备启动，动作快一点！ | 1.警报 | 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。 | 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 | 玩家各自的第一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 | 1. **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，尽快返回海神号进行任务简报。 | 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，随着音乐越炸越猛，炸到画面几乎都是白的，踩着BGM高潮结束切成黑幕。 | 实时渲染过场动画 | 1. **To 21**   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。