灵刃故事大纲：

最初的构想是一个完整游戏内容的大纲，结合现在即将提交的毕业项目提供一个缩减的故事内容。

项目背景：我们的游戏是在英国的硕士毕业项目，导师要求我们制作一个能被中国市场接受和采纳的游戏，我们组决定制作一款2D动作游戏，游戏的核心玩法是女性主角通过使用三把飞刀（灵刃）和近战武器击杀敌人通过关卡，美术形式上决定选用少数民族的风格来与其他中国古风游戏作出区分。于是我们决定采用少数民族‘苗族’的传说故事作为游戏剧情的故事背景。

“苗人，古三苗之裔也。”（明·郭子章《黔记》），而三苗又指黄帝与炎帝，蚩尤之战的战后孑遗。虽然我们不能真正的从典故中确认苗族是否是炎帝后裔，但故事的剧情也自然而然的与黄帝炎帝以及蚩尤相关联。

角色设定：

*《山海经·大荒北经》“蚩尤作兵伐黄帝，黄帝乃令应龙攻之冀州之野。应龙蓄水。蚩尤请风伯、雨师，从大风雨。”*

*《楚辞·离骚》“前望舒使先驱兮，后飞廉使奔属”*

《楚辞·天问》“萍号起雨，*何以兴之？*”

主角：沉默寡言的苗族服饰少女，拥有可以与蕴灵之剑沟通的能力；身世背景和过往都是等待解开的谜题；

~~蚩尤：石之剑，主角获得的第一把蕴灵之剑。~~

~~飞廉：风之剑，主角获得的第二把蕴灵之剑。~~

~~萍翳：雨之剑，主角获得的第三把蕴灵之剑。~~

缩减后的故事线：

游戏的流程是被boss击败，重新攀登回山顶，然后击败boss。（剧情应当与流程逻辑自洽，同时对于我们这个小项目来说应当简单直接）

场景名称：

Boss场景 - 隅谷（神话中日落之处）

平台跳跃场景 – 涿鹿山脚

故事发展框架：

黄帝部下帝女奉黄帝之命，镇守隅谷，冶炼兵刃。

从其他部族出生的主角，不甘心受到黄帝的统治，也不想部族中人丧命于战争之中。

她携灵刃意欲阻止其工事却被帝女击退。

再登涿鹿山，击败帝女。

文案：

Boss初见台词：

帝女：孤承王命，镇守隅谷。

帝女：欲害工事者，戮尽，葬谷底。

过场：

重器出，藏锋于谷。轩辕鸣，天下皆平。

黄帝欲炼神兵一统华夏土地，帝女奉黄帝之命镇守隅谷冶炼兵器。

渴望自由的鸟儿能否翱翔九天，

亦或横尸于野。