# 日落：起源剧情流程说明书

## 前言

剧情流程是制作游戏的主干，通过剧情和流程可以明确游戏制作过程，故此先敲定游戏流程。

## 游戏风格

由游戏名可知，我们要做一款类似巫师三（详见b站，bv号：BV1Ro4y1A7Jv）的游戏。这种风格的特点是剧情偏黑暗，NPC大多固执愚昧，而时代背景是宗教或是巫术盛行，主角要中立而善良，并且充满责任心，在各个狡猾的大人物的棋盘上总是那个掀桌子的角色。

## 游戏剧情大概

剧情上，主角（名字征集中）其实是一个曾经辉煌一时的高手的徒弟，但是高手后来因为道德危机被武林取缔了。时代背景是黑暗的武侠时代，人们恐惧并依赖着天生拥有武功才能的人，会武功的人被称为“突及其”，是藏语里的“谢谢”，因为武功最早是从西藏那边传过来的。玩家在游戏一开始会了解到自己所在的村子所倚仗的“帮派”没落了，而没有帮派保护的村子是很危险的，随时都有可能被隔壁的村子袭击，抑或被别的帮派侵占。主角尝试加入帮派并扛起大旗，在一番努力之后进入了帮派。不久后果然有敌人来犯，在战斗中主角因为缺乏经验而被偷袭，再次醒来时在一个峡谷里。。。第一部剧情就此结束。

而这部游戏所要讲的，就是主角不断了解村子里的事情，并让玩家不断发掘主角的身世，这个世界的事实的过程。

## 游戏进程控制

这是一个比较麻烦的过程，我先树立一个原则：线性叙事。就是故事中只有一条线，全程只允许玩家选择单线的剧情，这就要保证自由度的情况下限制玩家的自由发挥，比如说不能提前完成一些任务，必须有某些能力或等级才允许继续进行任务等。

我先尝试树立一个进程，之后通过讨论完善。

玩家初始可以探索村子并和所有人对话，尽可能地探索过之后会触发剧情（参照生化危机4，生化危机8的耐久设定）之后通过村子里各种任务设定常规过剧情，然后最后玩家完成某一组特定任务进入最终剧情并完结