# 思路1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 更新日期 | 更新者 | 更新内容 |
| 2017-10-25 | 莲弟 | 创建文档 |

目录

[思路1 1](#_Toc496734125)

[一，剧情框架 1](#_Toc496734126)

[二，酒与剑 1](#_Toc496734127)

## 剧情框架

1，酒肆 藏酒 每一坛酒是一个故事：整个故事是分章节的 所有故事中都埋有暗线 可以推导出一个主线。

2，具体说明与好感度：

每一个章节有一个关于本章节主要人物和主角之间发生的主要故事，然后还有一串用来了解这个主要人物过往的支线。

做完主线只是完成故事 完成支线才能刷满这个NPC的好感度 ，好感度满了可以选择做朋友还是推倒，然后get这个人的酒或者剑。

如果开后宫的话 会在结局之后修罗场 1 v 所有后宫

3，猜BOSS相关：

每个故事里要有一点线索，让玩家猜测最终boss，猜对一个结局 猜错一个结局。

4，附加说明：

还有攻略某些特定的人会影响结局

如果有男女主角，男女主角在同一个剧情里起的作用应该也不一样

## 酒与剑

1，剑 决定攻击技能，酒 决定辅助技能

2，调酒思路1：

本身是几种酒，然后在一定阶段引入调酒的概念，触发新的事件。然后调酒用来排列组合，前面相对独立事件都是自己的，后面调酒才会把某两个人物联系起来。甚至可以给调酒加上框框限定好可以出来的剧情数。

其实调酒之后的事件，其实都是同时发生的，主角调酒不过是从不同的切入点去看这个事件。

3，调酒思路2：

或者还有一个思路 和这个差不多，就是之前的一个酒一个故事相对独立。然后某个时间点之后触发“酿酒”，这时候就不能再选择之前的酒了，然后酿酒之后的事件是一个统一的大事件。

酿酒，去了解这个事件，如果你最后杀对了boss 那么he，最后了解不了这个事件 杀错了或者没杀 be。

n个小事件 -> 收束到一个大事件，大事件的参与度由前面小事件完成度决定，然后导向不同结局。