# 思路1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 更新日期 | 更新者 | 更新内容 |
| 2017-10-25 | 莲弟 | 创建文档 |
| 2017-10-25 | 柳梦璃的爹 | 更新内容 |

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酿酒的概念，触发新的事件。然后酿酒用来排列组合，前面相对独立事件都是自己的，后面酿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。

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

3，酿酒思路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。

## 备选故事

故事1：

人物关系： 新郎是武林世家的公子，为父采药，之前主角相识

新娘是被家里逼婚逃出去曾经女扮男装在酒肆和主角喝了天荒地老的小公子

妹子是苗疆人

故事梗概：抢亲的话，主角遇到一个妹子打算去婚宴上前新郎。妹子是苗疆人，曾经收留了被瘴气所伤的新郎，本来日久生情，说是会中原禀告父母却一去不回，苗家妹子辗转找到却得知正要大婚，此去抢亲只是要个答案，妹子带来苗家酿的九虫醅，新郎瘴气虽除，但是就接毒物身体有损，妹子说喝下此酒从此恩断义绝，是喝下断命还是解读疗伤，看前后主角选择，最后苗女伴郎归还是独自离去亦是如此。事情散去，主角获得九虫醅，和鞭剑（凝绳做剑，散藤化鞭）