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

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

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

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

剑 决定攻击技能

酒 决定辅助技能

而是本身是几种酒

然后在一定阶段引入调酒的概念

触发新的时间

然后调酒用来排列组合

前面相对独立事件都是自己是自己的

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

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