《三国春秋——赵云传》RPG游戏剧本大纲

游戏概述

历史题材动作RPG

时代背景：三国时期（公元208年长坂坡之战前后）

主角：赵云，字子龙

核心玩法：单骑突围、结合历史事件改编

第一章：初出茅庐（常山学艺篇）

剧情梗概：

少年赵云在常山习武，拜师童渊学习"百鸟朝凤枪法"

当地山贼作乱，赵云首次实战保护村民

公孙瓒招募义士，赵云决定出山

关卡设计：

任务NPC:童渊

村庄保卫战（对抗山贼）

任务奖励：武器龙胆亮银枪

第二章：千里单骑（投奔刘备篇）

剧情梗概：

赵云辞别公孙瓒，千里寻访刘备

正式加入刘备阵营

博望坡之战初显身手

关卡设计：

任务NPC:刘备

Boss战，夏侯惇

第三章终章：当阳救主（长坂坡之战篇）

核心章节：

曹操大军南下，刘备携民渡江

赵云负责保护刘备家眷

单骑七进七出救阿斗

关卡设计：

任务NPC:刘备

营救阿斗、战夏侯恩以及几个小兵。

**项目要求**

每天晚上1点之前需要交流一下进度，为了一些需求可以及时调整，谢谢。

1. **UGUI**

1.主角赵云的基础UI要显示在屏幕左上角，需要包括头像、姓名、HP（显示数值）。

2.开始界面包括背景图片，按钮分别为开始、继续、设置（可调节音量即可）、退出；ESC弹窗，可以进行游戏存档、返回开始界面、退出游戏。

3.NPC对话框简约美观，每个NPC对话内容至少两句（点击继续按钮可以继续对话），按F键可以承接任务（显示任务信息，例如第一关讨伐山贼（初始角色拿一把普通枪长就行），任务奖励：武器龙胆亮银枪），任务完成后直接提示获取奖励。

**二、场景**

1.关卡场景搭建美观，需要包含地形、房屋、绿植等。（例如第一关可以搭建个小村落，山贼可以分布在村外山脚下，村内包含村民、NPC等，找童渊对话承接任务，然后去村外讨伐山贼）

2.碰撞体之类的别忘添加，防止穿模。

3.每关场景合理切换。

1. **角色**

1.角色移动WASD、shift奔跑、空格跳跃。角色动画添加以及动画控制器设置。

2.NPC添加idle动画即可.

3.主角赵云使用武器长枪，基本攻击连段通过鼠标左键触发、右键闪避。

4.相机视角采用第三人称，可以正常转向、滑轮控制镜头拉近拉远等。

1. **音乐**

1.背景音乐可以采用三国群英传系列的。

2.武器攻击音效可以采用资源商店的音效包等。氛围大致符合即可。

1. **总结**
2. 需要搭建三关的内容

2.主要功能：

攻击系统：采用最简单数值计算公式计算伤害，敌人AI能正常进行攻击、移动即可，敌人头顶显示血条。

任务系统：找NPC进行对话后可以承接任务，任务需要显示基础信息。

存档系统：实现游戏的存档功能。

3.代码需要注释。