**1 逃亡**

剧情设计：

·主角逃离到陌生的地方遇到袭击

·主角遇到冒险者1，跟他一起组队战斗

·察觉到冒险者1是有所准备的，可选择是否对他坦白实情

战斗设计：

·引导玩家实现行走、攻击这个基本功能

·向玩家展示地势的概念，要有卡位的地形

·展示任务系统和弓手的基本操作

地图设计：

**2 与冒险者的会面**

剧情设计：

·搜索同伴

·发现同伴（冒险者2和女法师）正在被狼群包围，去支持他们

·击败狼群后，同伴加入队伍

·设计一个矛盾，让队伍需要击败盘踞在此的强盗团伙，关卡结束

·可选择是否将强盗团队消灭干净

战斗设计：

·一开始把两个队员放置在迷雾之中，让玩家去移动打开地图，找到同伴

·发现同伴以后触发事件，在同伴身边出现狼，远处也出现狼，需要玩家去帮忙击败狼，提示在河水中移动缓慢

·消灭全部的狼之后，对话，同伴加入队伍

·遭到强盗的弓箭攻击，提供躲避弓箭的树林

·与强盗头目进行boss战，选择是否全歼强盗弓手

**3a 领主的试炼**