

方案一：协作生产酱酒逃出怪物体内

视角 第三人称视角

游戏类型 协作生产+生存冒险

游戏平台 PC

世界观 因为在警报响起时喝醉，两名酒厂工人一觉醒来发现自己在一个巨型怪物体内，原来是酱香酒太好喝酒厂被整个吞掉，玩家需要使用酒厂内剩余的原料和仪器继续酿酒，使怪物喝醉，同时击退怪物体内的微生物，从而逃出去

主角 和酒厂一起被吞噬的两个可怜打工人



核心玩法

两名玩家在怪物体内不同部位的酒厂遗骸，好在通风管道依旧完好，两名玩家需要利用自己手边的原料及仪器制作酱酒工序中的一部分，再通过管道交由另一名玩家完成剩余工序；

两名玩家分别站在两个不同的场地，两个场地通过一根/多根管道链接，玩家可以通过管道（传送口）传递对方需要的物资；同时场地内设有防卫武器，可以用于自己场景内的防卫或者支援另一个场景中的队友；武器的弹药是酿造好的酱酒；不同的武器需要不同酿造程度的酒？期间伴随着怪物逐渐清醒消化道的微生物逐渐活跃，玩家需要不断制造酱酒使怪物保持喝醉状态，努力不被吸收，逃出体内。

基本流程

设置多个关卡（怪物体内的不同区域，模拟消化道），每个关卡的微生物种类、威力各不相同。

玩家在规定时间内使怪物喝醉并且逃过体内微生物的攻击即胜利。

方案二：在赤水河上生产酱酒击退敌人

视角 第三人称视角

游戏类型 木筏求生形式的经营+肉鸽

游戏平台 PC

世界观 酱酒母亲河——赤水河十分凶险，两名酿酒工人需要驾驶小船在赤水河上冒险，躲避礁石、巨浪，并且击退河里的水怪、和河面上的游魂。因此，负责运送的酿酒工人是两个武艺高超的通灵者，他们信仰“酒神”，并且能从特殊酿制的酒中获得灵力，甚至召唤酒神显灵。他们驾驶的小船也是由灵力铸造。

主角 双人，共同开船的协作者。

核心玩法

双人玩家一人负责驾驶（玩家A）一人负责攻击等其他操作(玩家B)。A可以驾驶船只来接近酿酒原料，并躲避河中怪物的攻击。B可扔酒罐砸击怪物，并使用船上器材打捞酿酒原料。

船上有一座魔法酒窖，在每收集一定原料后就会生产出“酒之灵气”，用来升级船只、酒窖、武器（每次升级可以选择升级方向），也可以用来扩建船只（方块式模块），每块方块可以在升级时加装道具（如炮塔、防御塔、灯塔等工具）。

两个玩家都有血条，船只的模块数量即血条（一块也能开），喝酒可回血（需要喝很多）

方案三：在向导的视线范围外偷酱酒原料

视角 第三人称视角

游戏类型 单人收集冒险游戏。潜行

游戏平台 PC

世界观 茅溪酒厂拥有一份绝密配方，它的各个部分分散在酒厂的不同区域。
【或者改为偷窃各个工序的样品】

玩家作为外厂的间谍，需要全部找到才可以合成出完整的配方。

主角 单人，假扮成参观人员的外厂间谍

核心玩法

“向导”由AI程序控制，玩家需要在“向导周围的一定范围内活动并拿取配方，期间，如果距离太近，就会被“发现”无法拾取，如果距离太远，就会被“怀疑”引来看守攻击玩家；

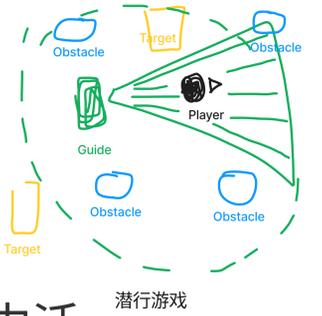
玩家需要在一定距离内听向导的讲解，获取样品情报，偷窃正确的样品；

基本流程

玩家跟随AI向导进入地图（酒厂内部车间）伺机翻动道具寻找配方，如果要在距离很近的区域拿到配方，则中间必须要有掩体，如果距离太远，则会引来看守，玩家需要击败这些看守才可以继续收集。玩家需要尽可能获取更多的配方。

多结局：

- 1.玩家收集到所有正确样品，成功复刻酱酒；
- 2.没有偷到对的原料，假酒害人；
- 3.脑洞大开，创造更牛逼的酒



方案四：圈原料

视角 第三人称视角

游戏类型 休闲小游戏

游戏平台 PC

世界观 赤水河里面住着一群奇幻小动物，受到岸边酒厂酒香吸引，闯入酒厂偷走了不同工序的原料；好在防盗系统启动，小动物们被关在了酒厂里，只能躲藏起来；（有不同工序流水线的地图）；
两名员工必须抓住这些小怪物，追回原料，查明原因

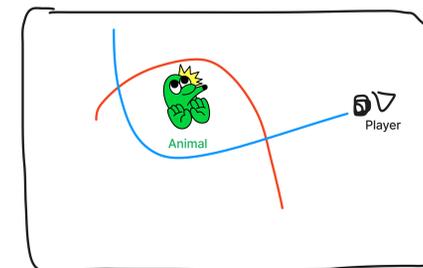
主角 双人，酒厂的员工。

核心玩法

每个玩家的身后会拖出一条持续一段时间的尾迹，当尾迹绘制的轨迹闭合的时候可以捕捉被圈起来的小动物；
玩家可以通过走位协作以及利用场景机关围堵小动物们，**追回原料**，并寻找小动物们拼命偷窃原料的原因。

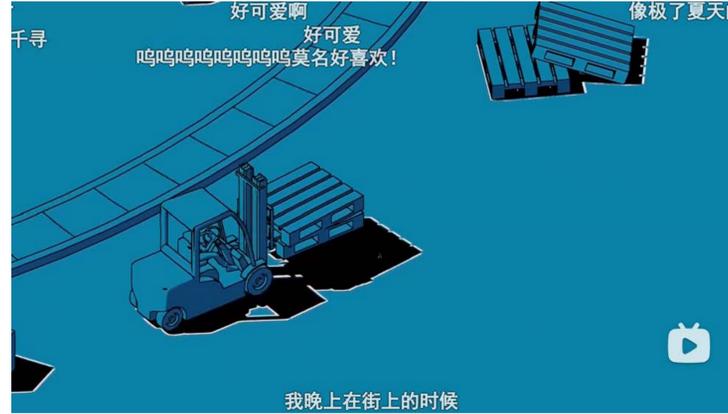
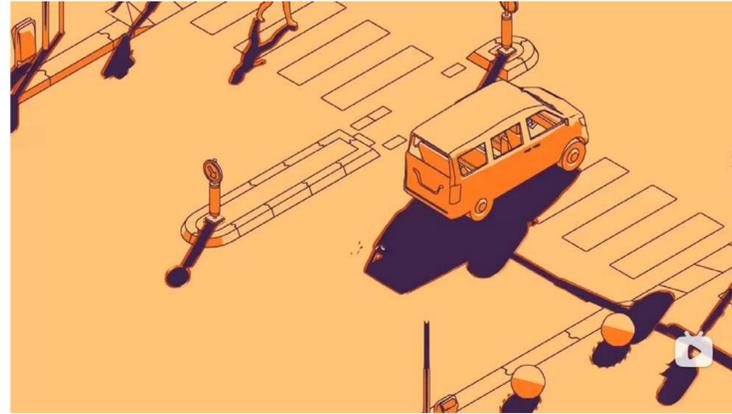
基本流程

随着关卡推进，场景内可以出现不同道具为玩家提供增益（如加速、延长轨迹存在时间）以及更强的小动物（移动速度更快，需要被圈起来一段时间才被抓到、需要被圈起来几次才被抓到等），玩家需要开动脑筋利用道具捕捉所有小动物。



美术风格参考

亥灵胎 (NPR)



饥荒 (2.5D)



彩虹坠落 (NPR)



捣蛋鹅 (NPR)

