

夜郎秘境：酒道传承

基于茅溪酱酒的严肃游戏设计

创意过程

让受众线上了解茅溪酱
酒的文化、历史故事和
工艺流程

项目需求

做一款和酿酒有关，以
潜行+冒险解谜为主要
玩法的游戏

初步设想

以一种更加有趣的方式
带领玩家了解酒文化和
酿酒知识

游戏目标

概念设计

故事背景：



那是一个夏天的傍晚，郑义兴划着小船漂流在赤水河上。

主角是一名酿酒师，沉迷酿酒但始终无法突破常规酿出好酒。他出生于郑氏酿酒世家受到酒神庇佑能够感知酒之灵气，在一次寻找配方的游历中被灵气吸引，进入到传说中与世隔绝的夜郎古国。（桃花源设定）



故事背景：

古国国王见到从外边来的主角十分好奇，在得知他也是酿酒师后带领主角参观酒厂，得意地展示夜郎国的酿制技术。

据国王所说，夜郎古国经史书记载早在汉朝神秘消失，其缘由无人知晓。然而真相是他们在酒神的帮助下重新建立了新的夜郎国，经历了百年间与世隔绝的发展，研制出了绝世好酒。

主角大受震撼，决定趁此机会拿到古国的神秘配方，出去后名声大噪。

无奈自大的夜郎国国王不愿意赠送或让主角接触样品，在参观过程中主角只有想方设法在不被国王和守卫发现下取走样品。

突然奏乐声响起，国王和所有国民赶往酒厂外的一座神像跪拜起来，主角趁此机会搜索剩余酒厂区域并带着配方离开夜郎国。



结局设定：

好（拿到了所有正确配方）：

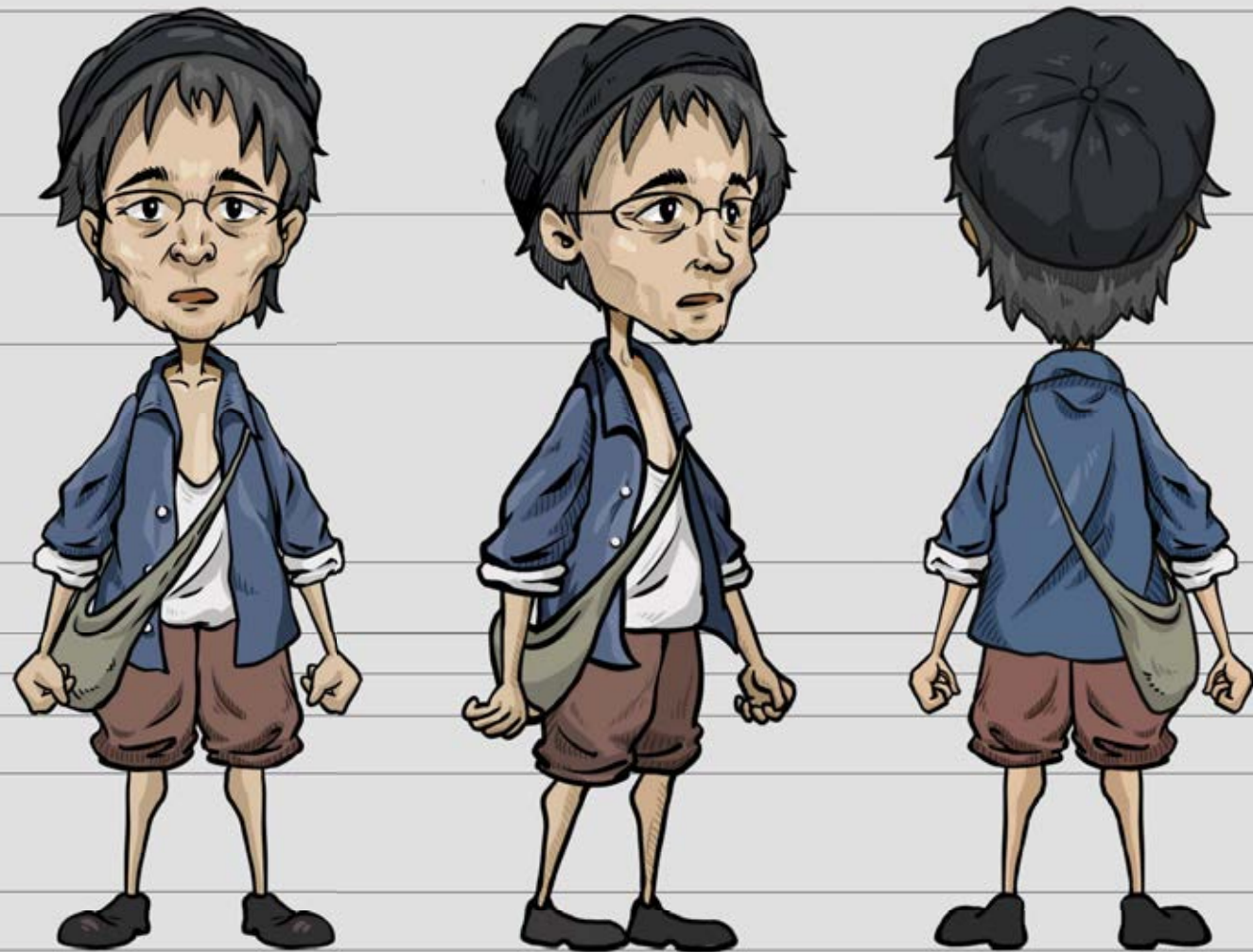
主角醒来发现夜郎国经历只是一场梦，他回到酿造台准备继续研究配方，看到笔记本上出现了奇怪的文字和图案，发现竟然和夜郎国的配方如出一辙。主角此后根据笔记潜心研究，研制出酱酒配方传于后世。

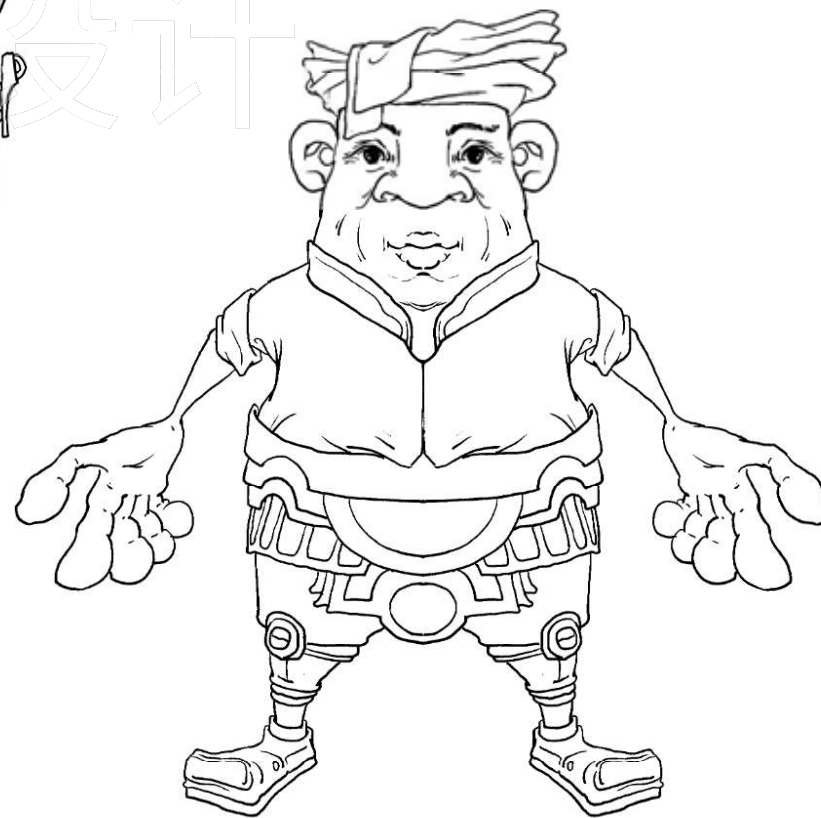
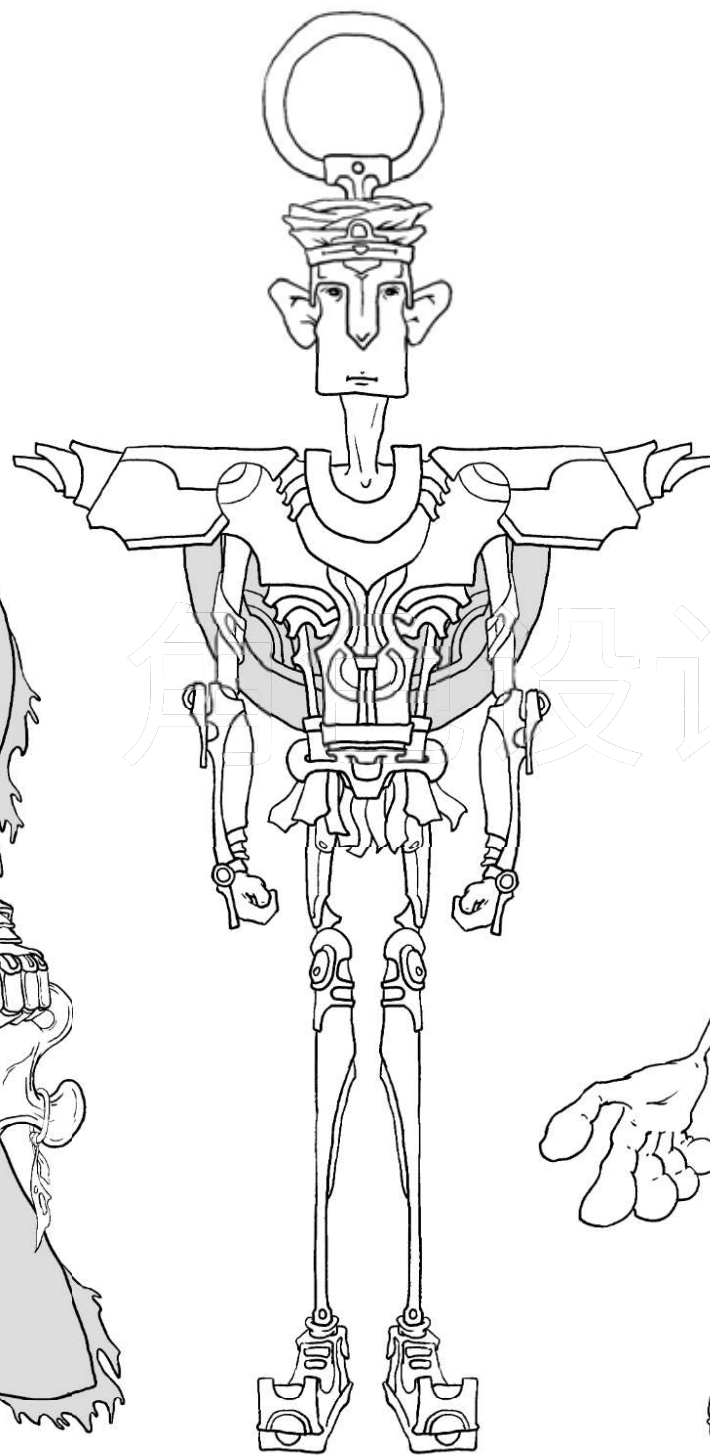
一般（没拿到了所有正确配方）：

主角醒来发现夜郎国经历只是一场梦，他回到酿造台准备继续研究配方，看到笔记本上出现了奇怪的文字和图案，不解其意，依旧抓耳挠腮苦思冥想，在一次次失败中砥砺前行。

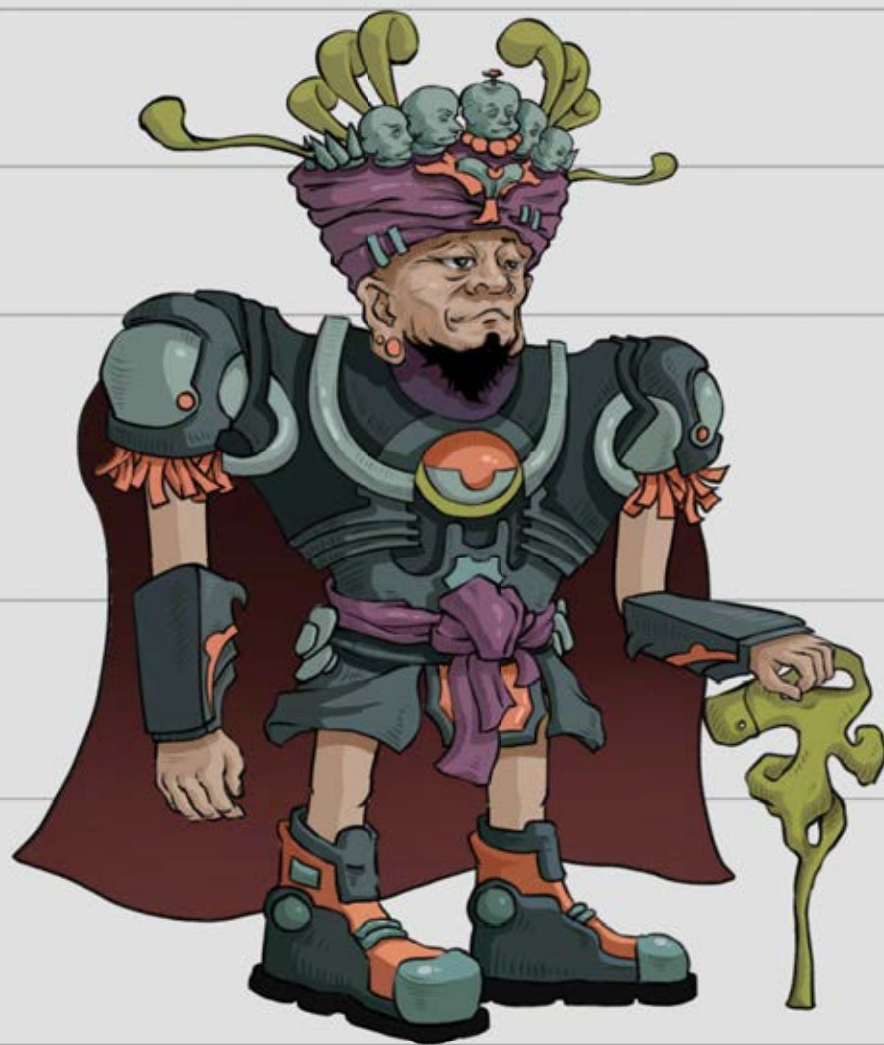
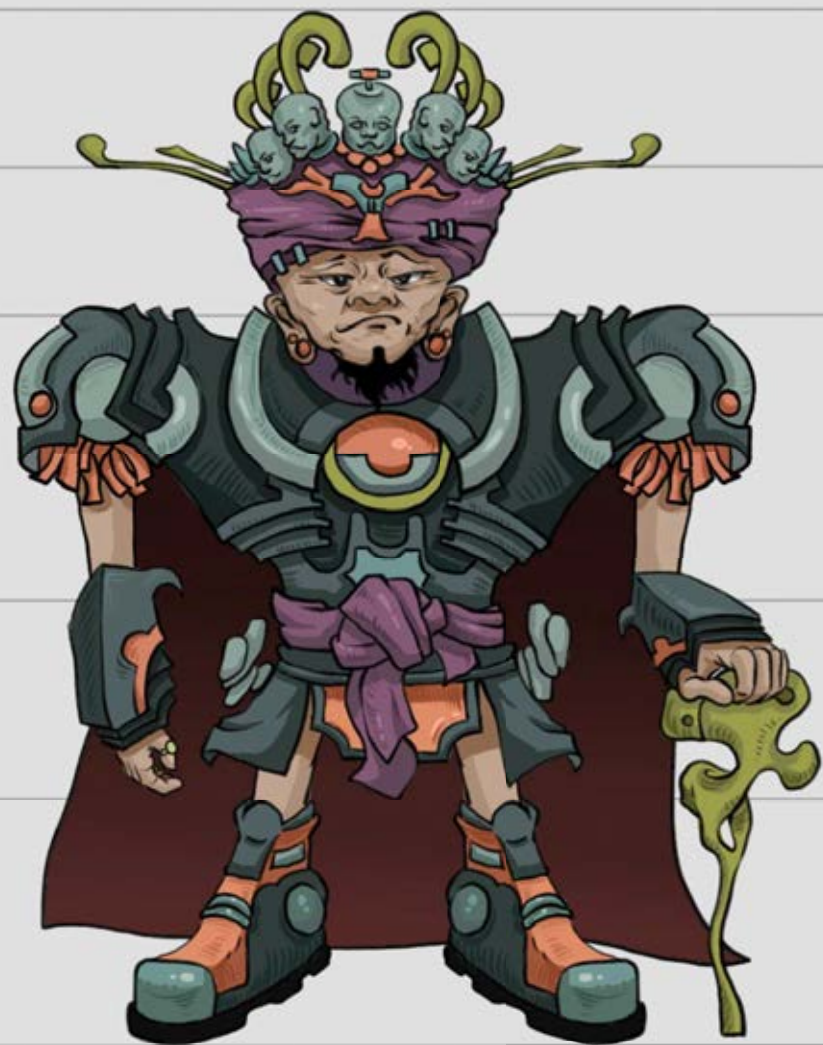
角色设计

郑义兴

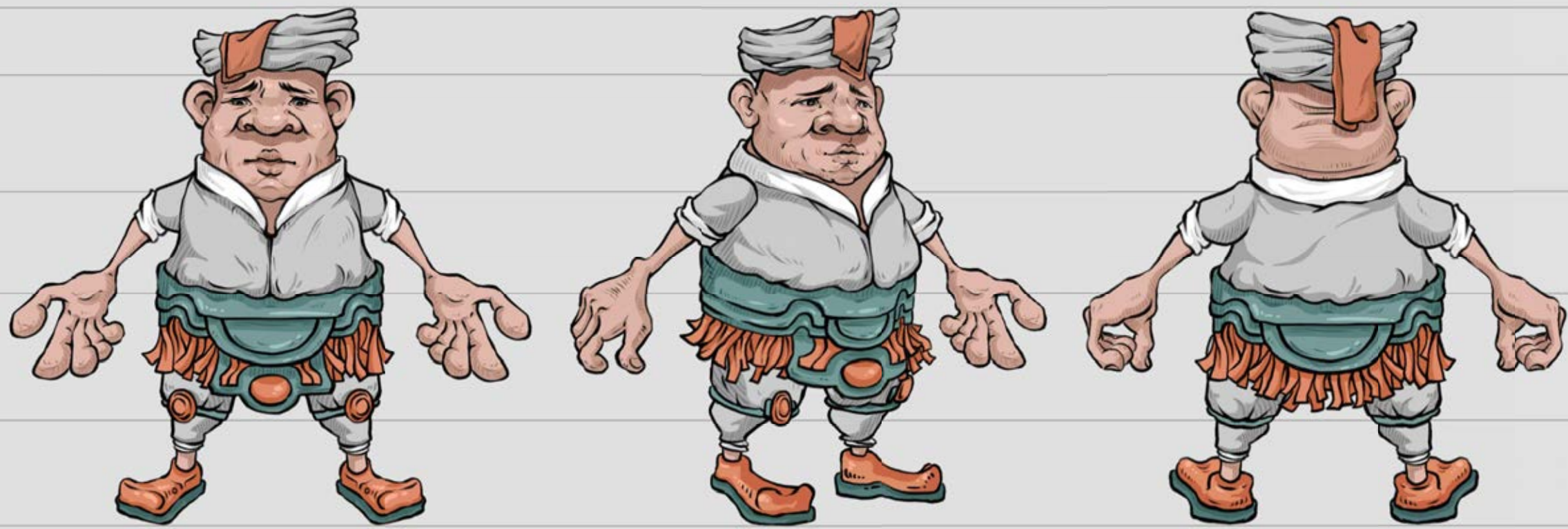




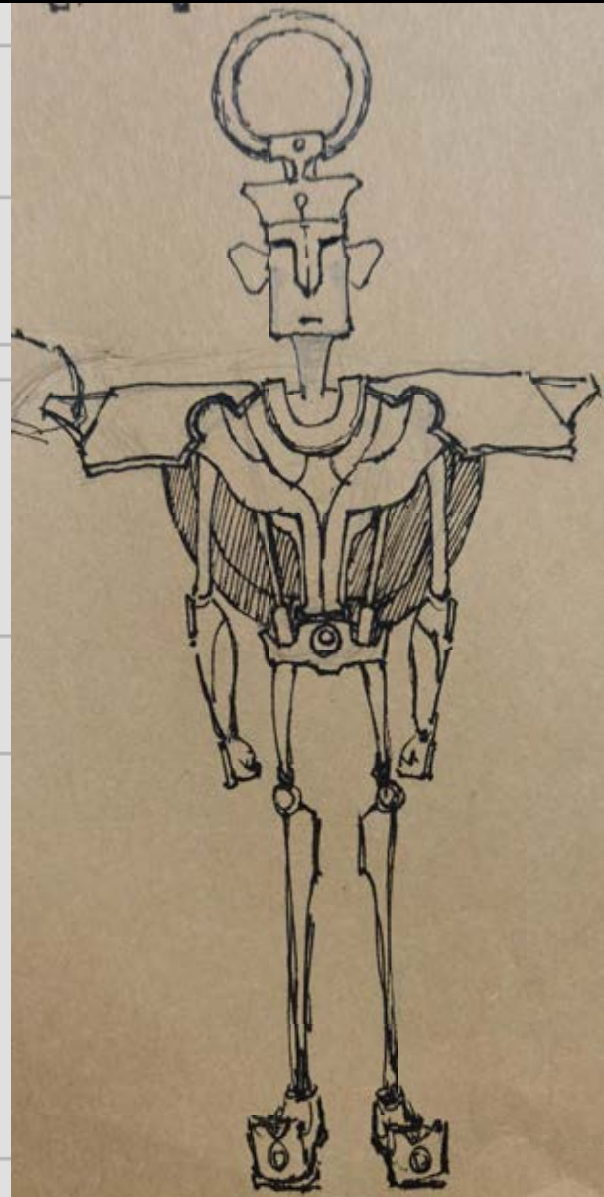
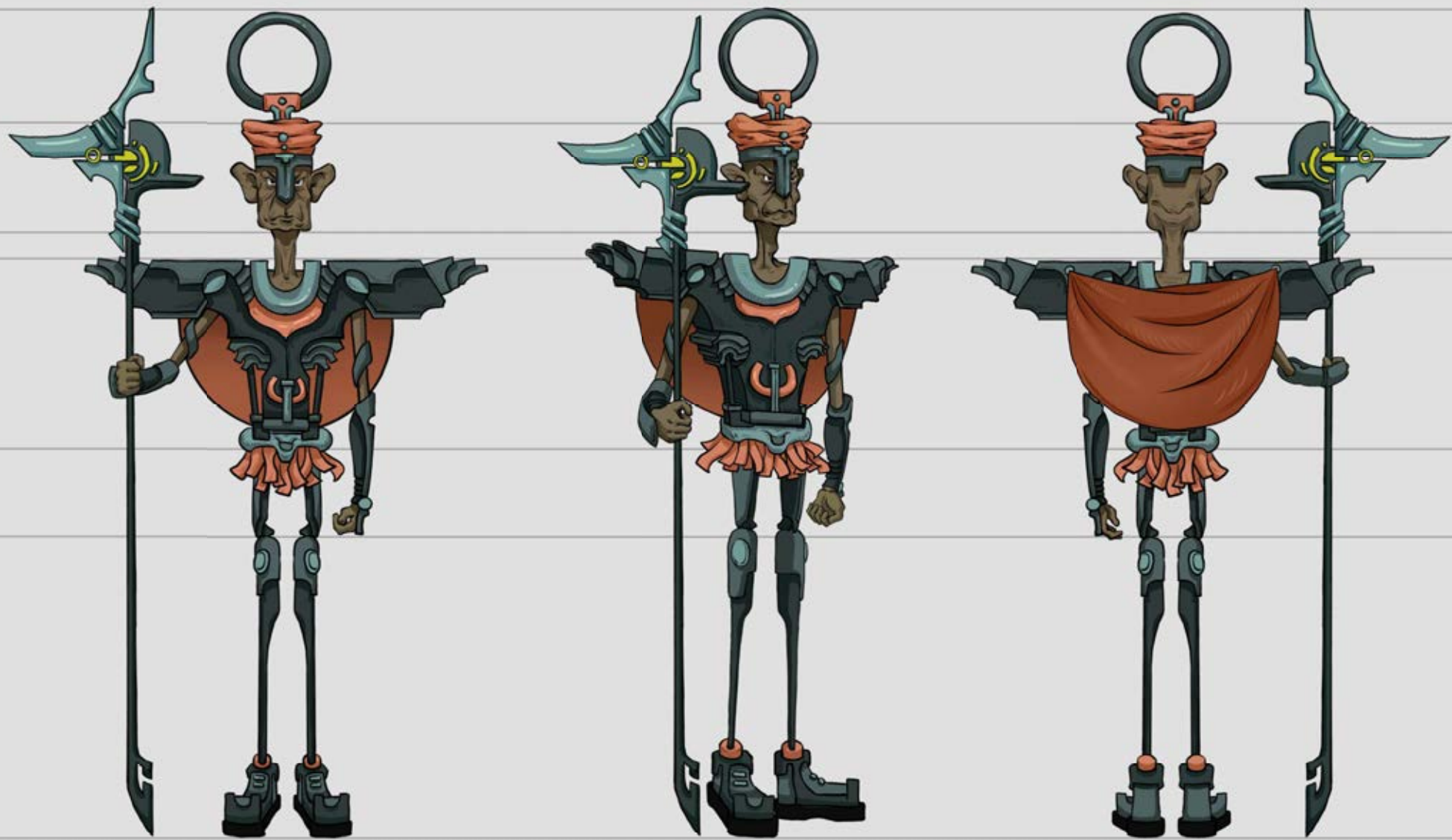
夜郎国国王



夜郎国工人



夜郎国侍卫







跟紧点，别离开我的视线！

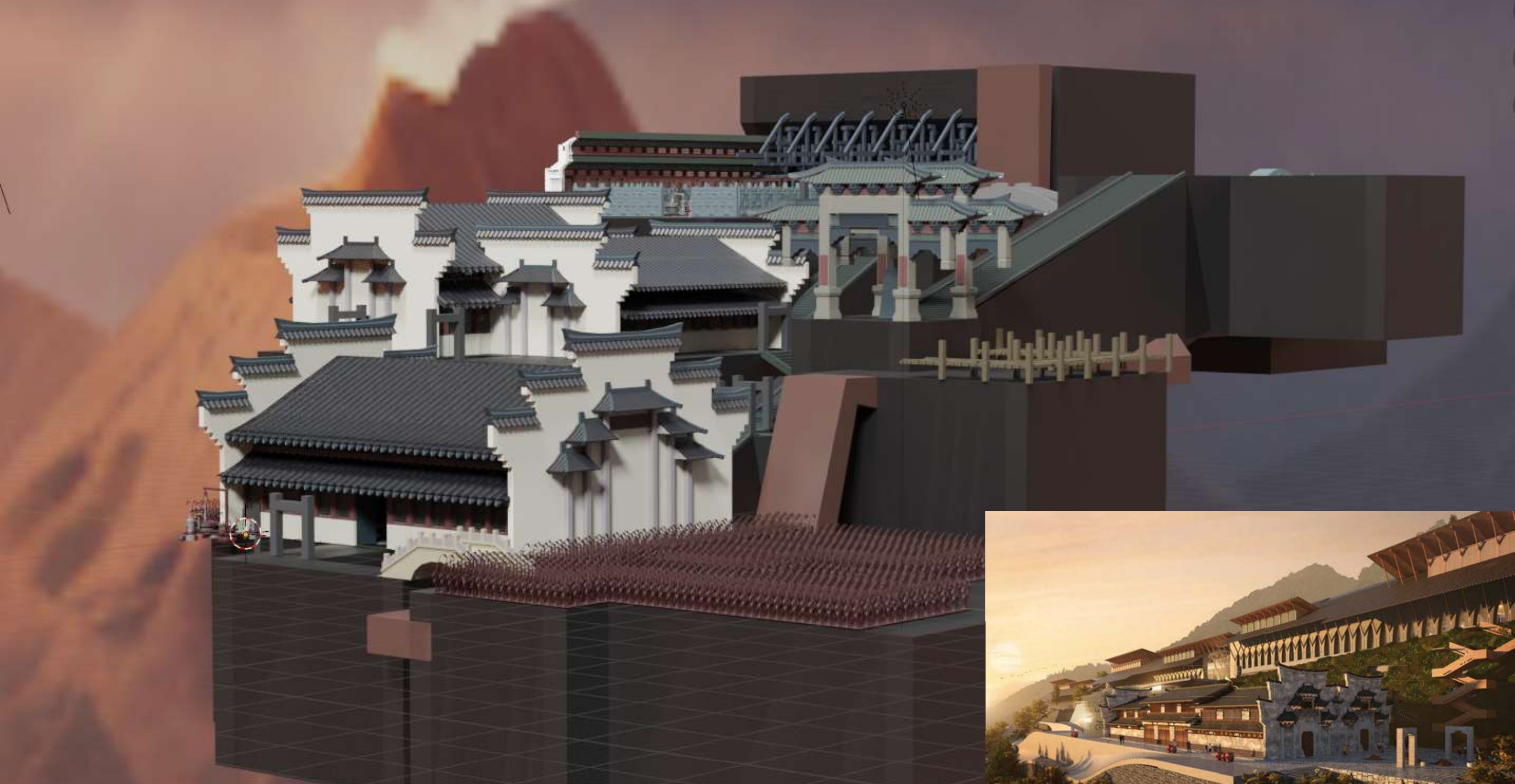


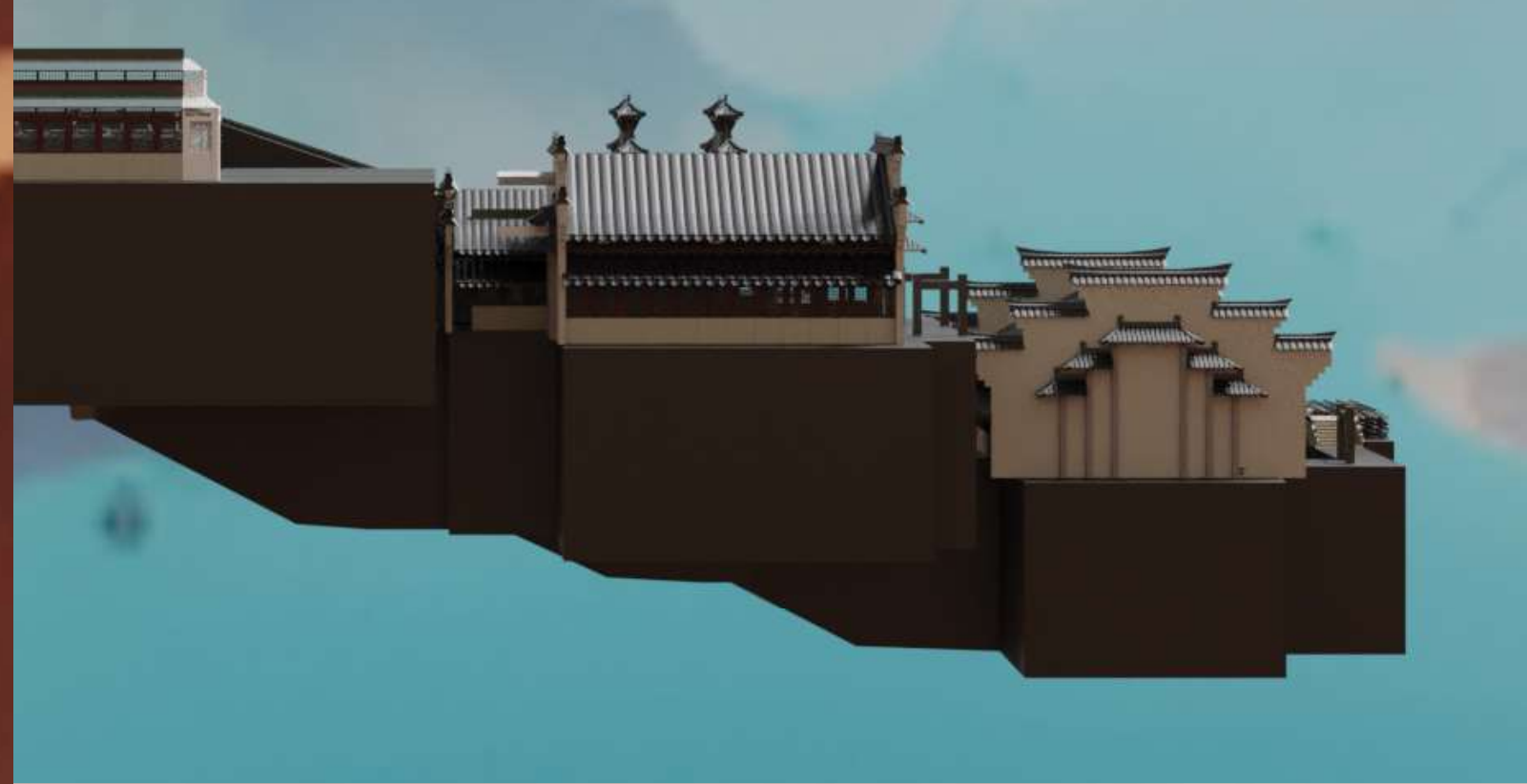
喂！你在干什么？！



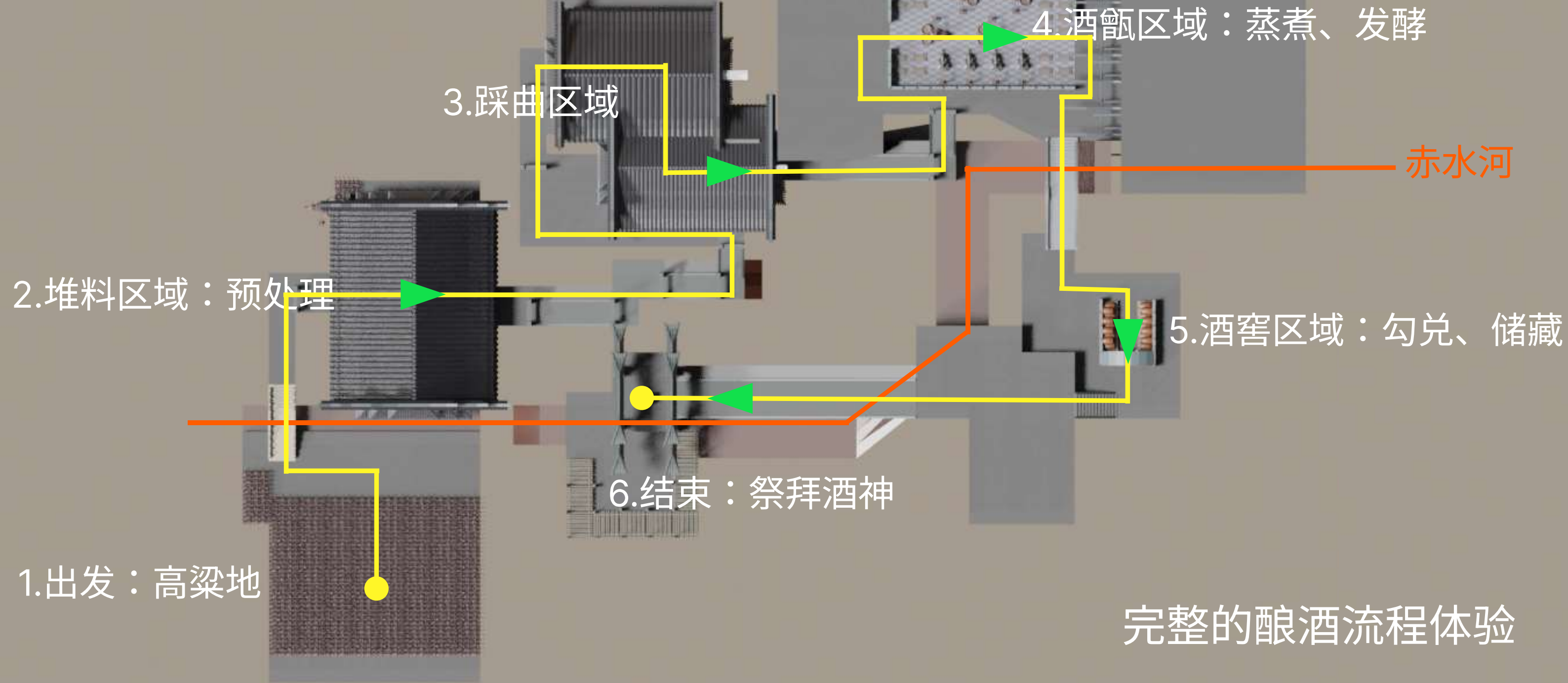
场景设计

保留茅溪酱酒工业园区古作坊的建筑造型及内部构造的同时
融入想象元素，构筑出夜郎古国的视觉风貌

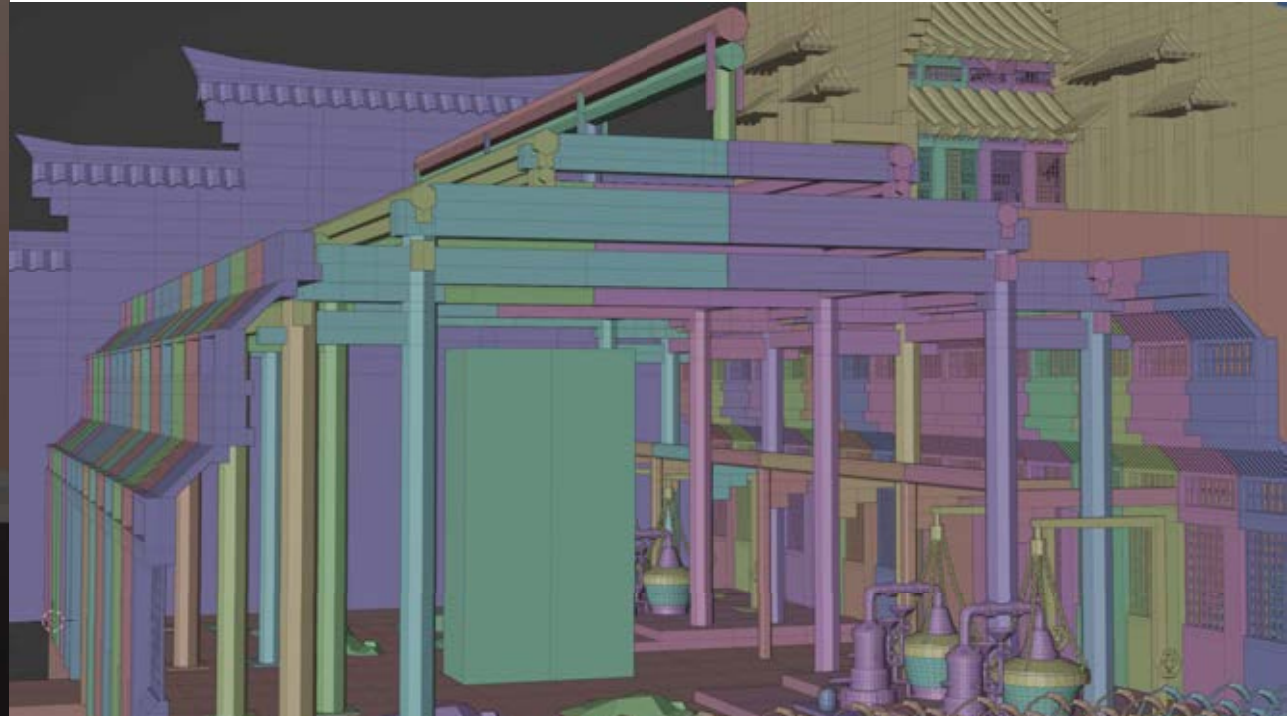
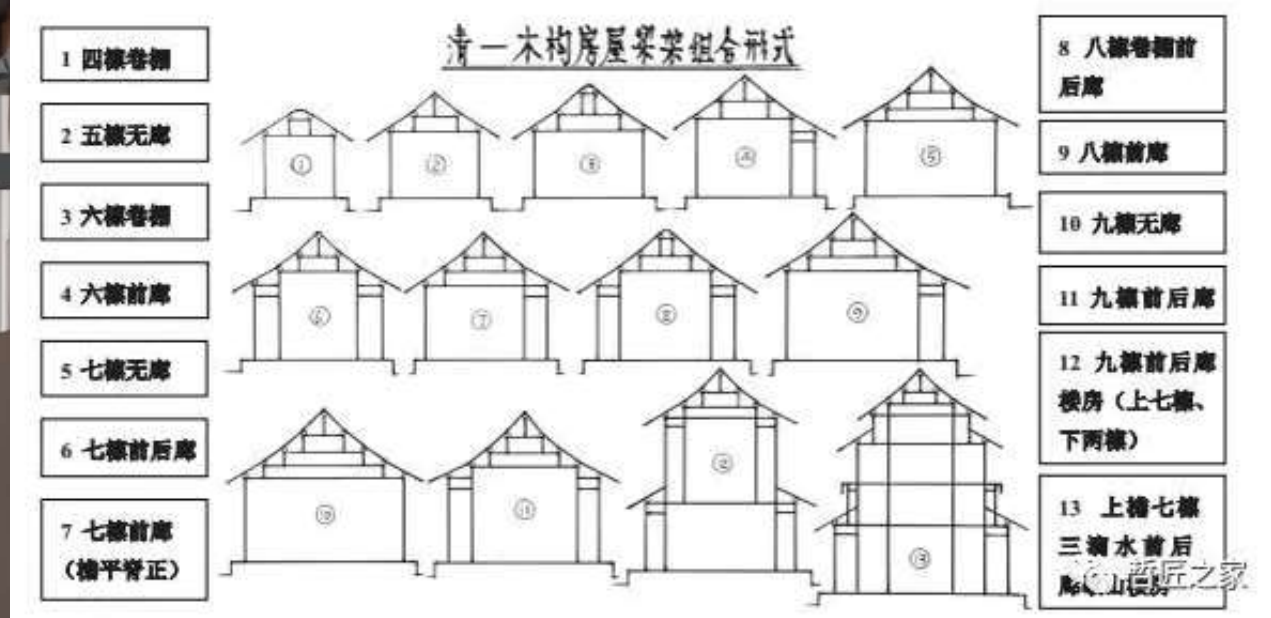
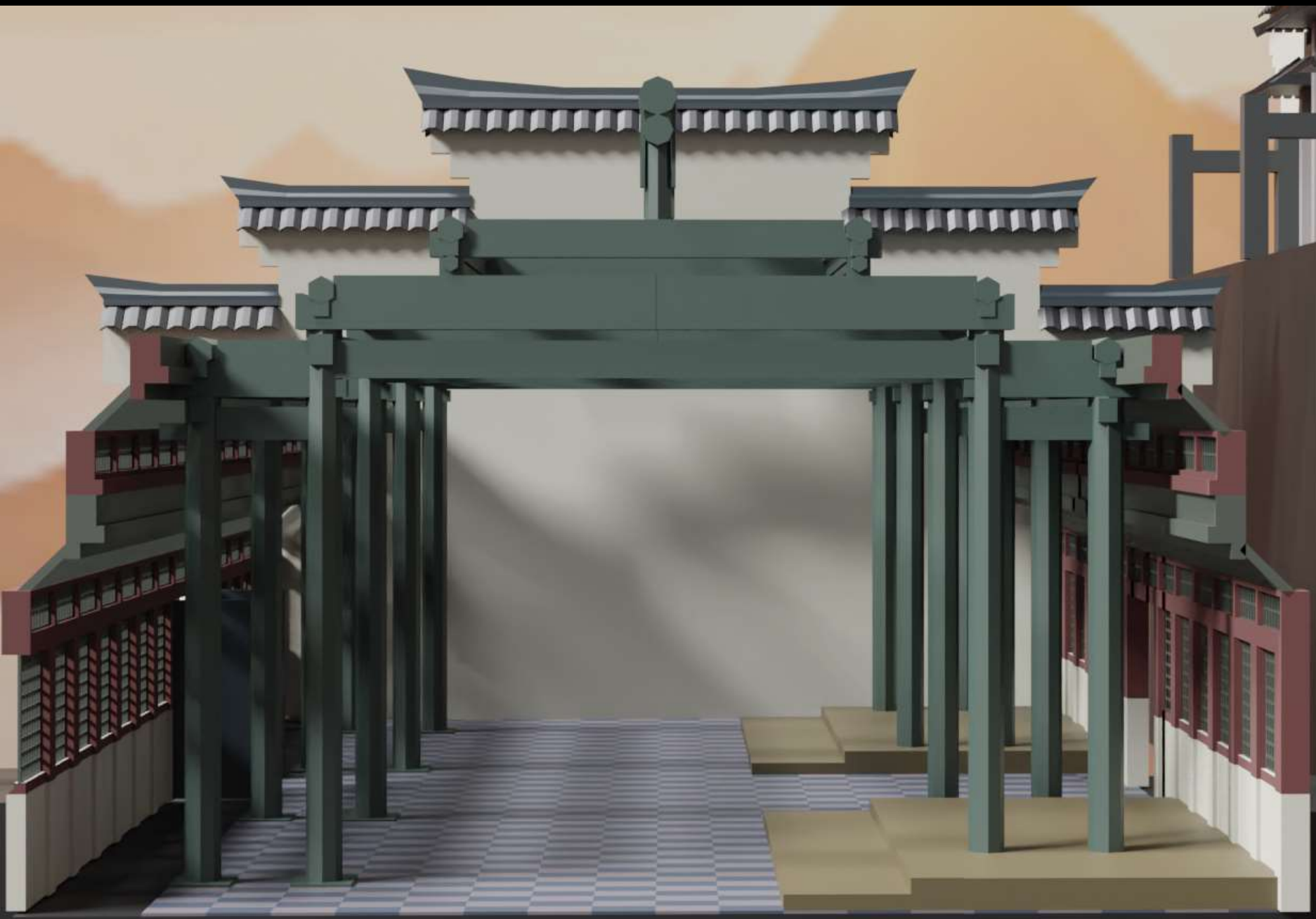




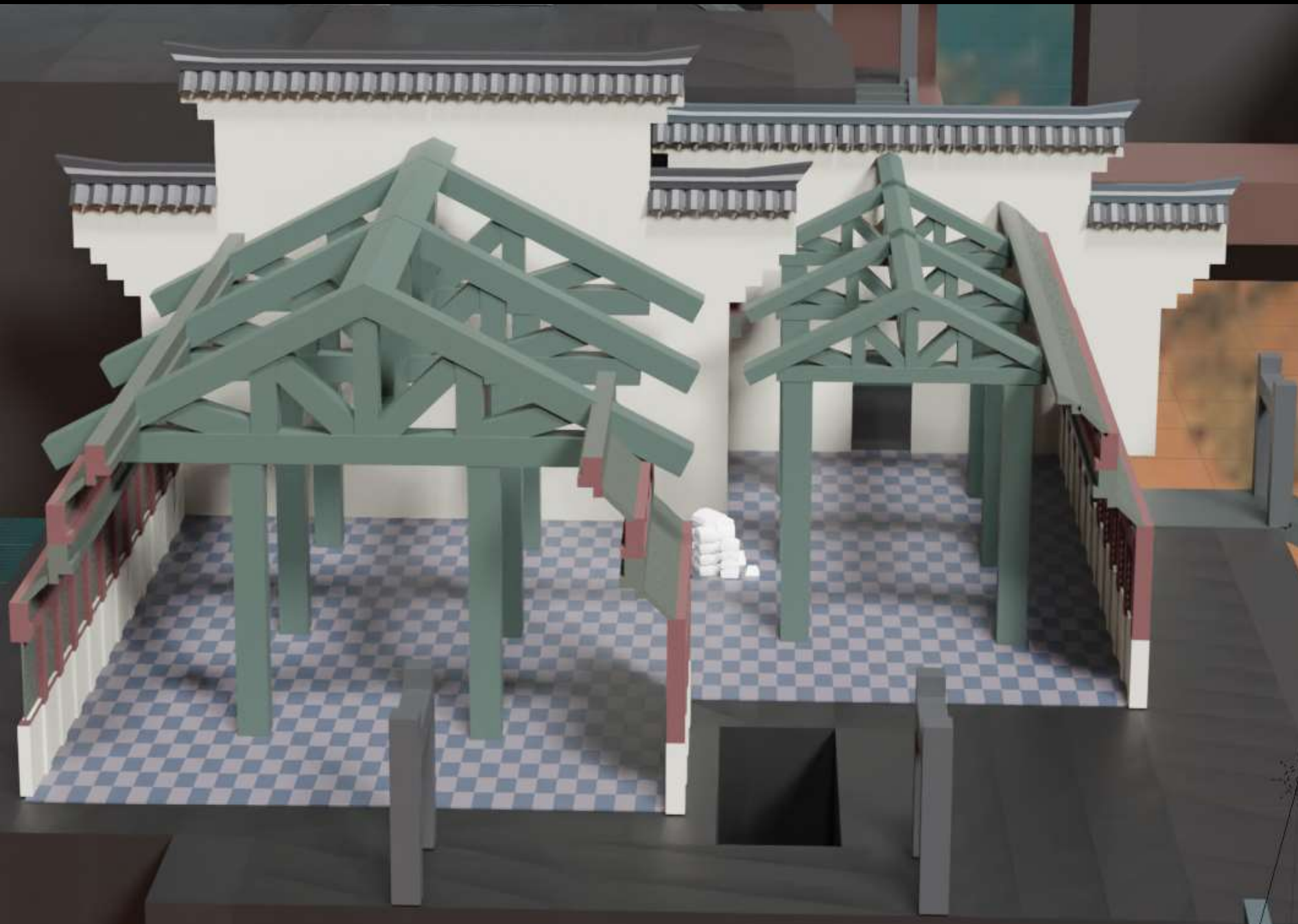
游戏动线



建筑结构

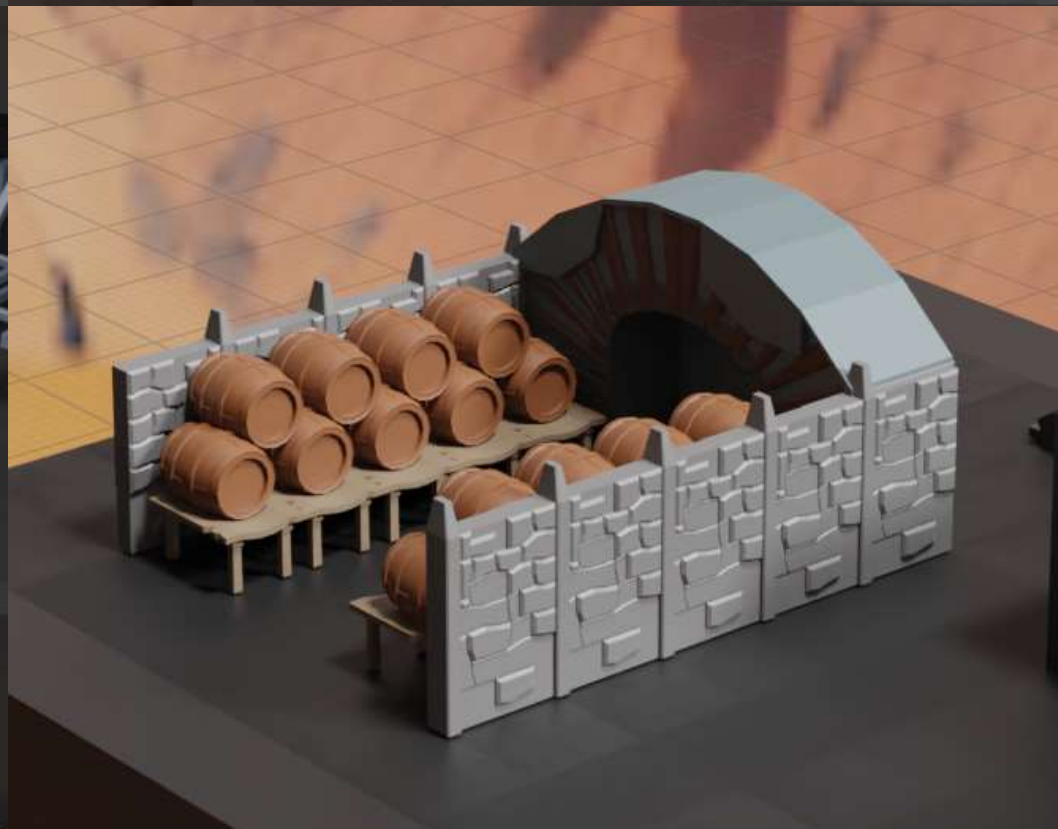
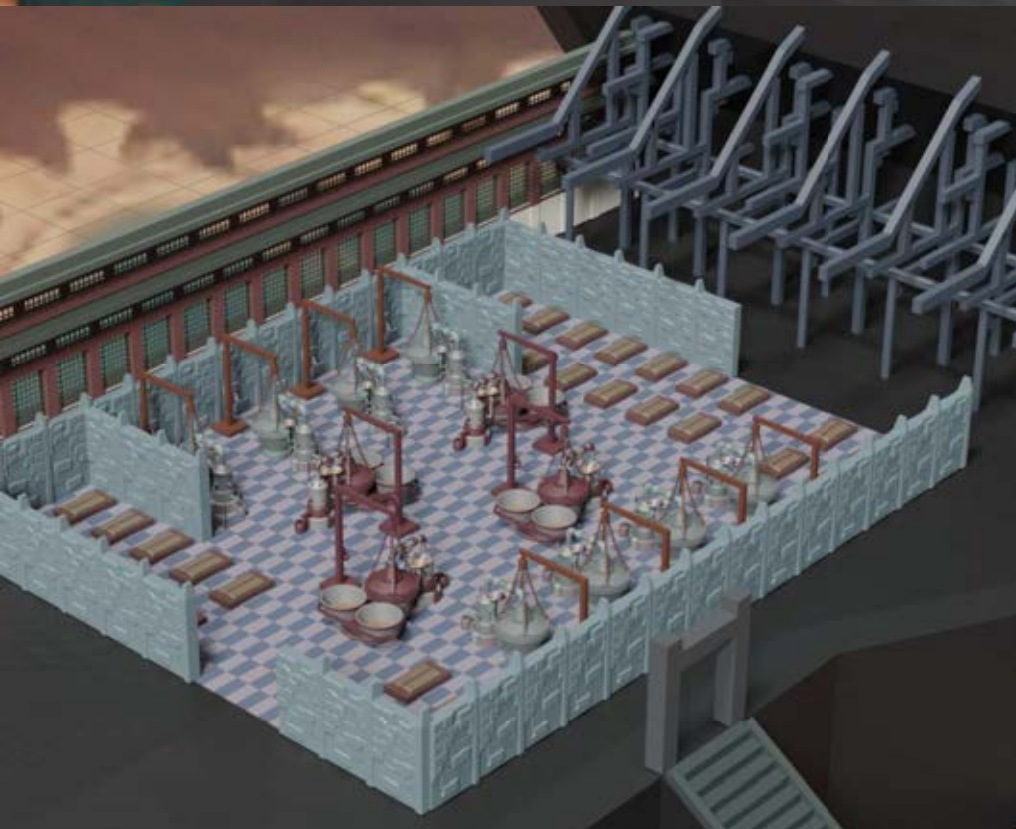


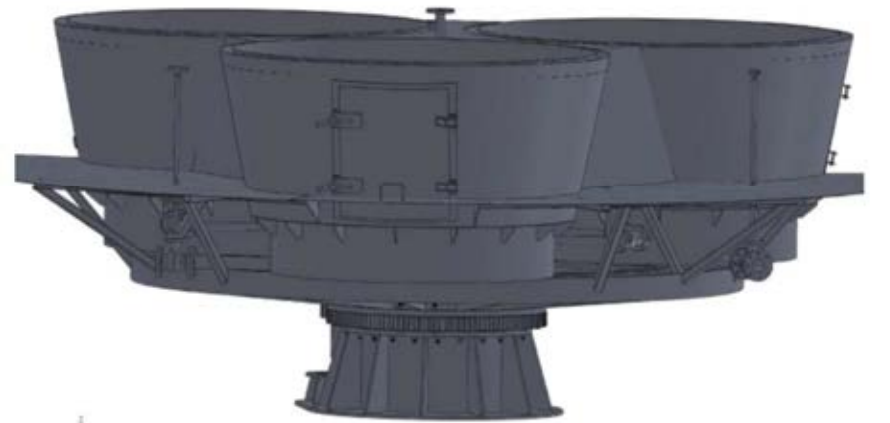
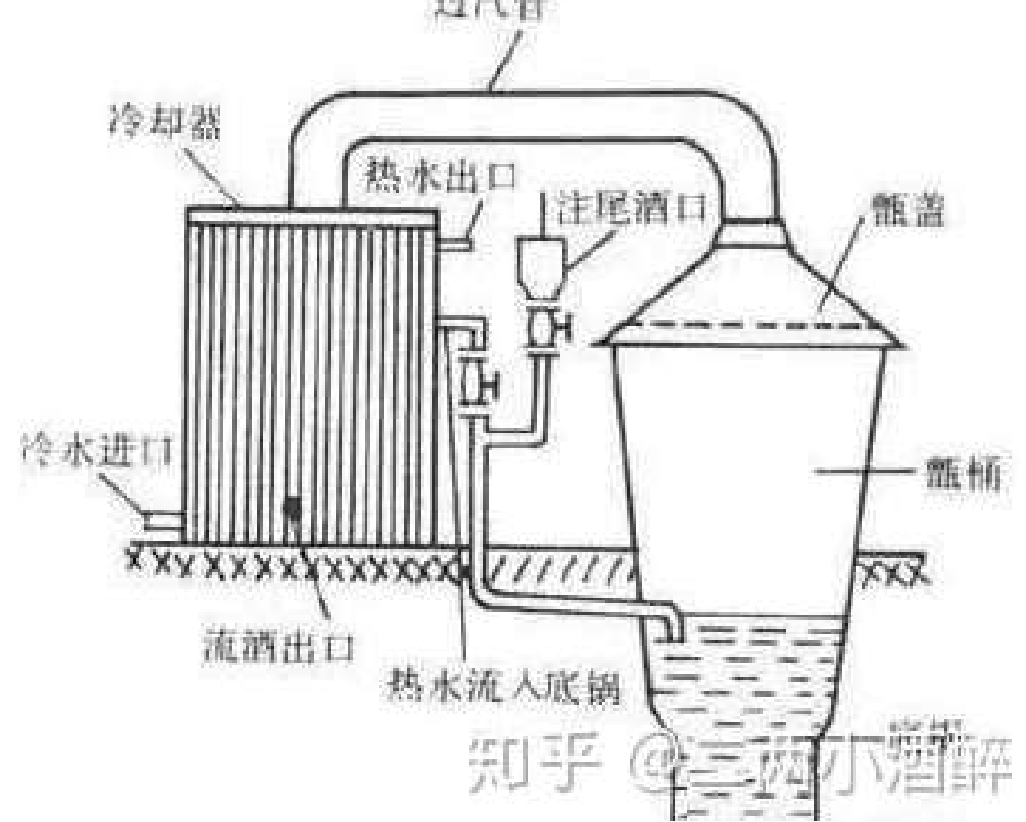
建筑结构



古作坊区
清末民初古作坊





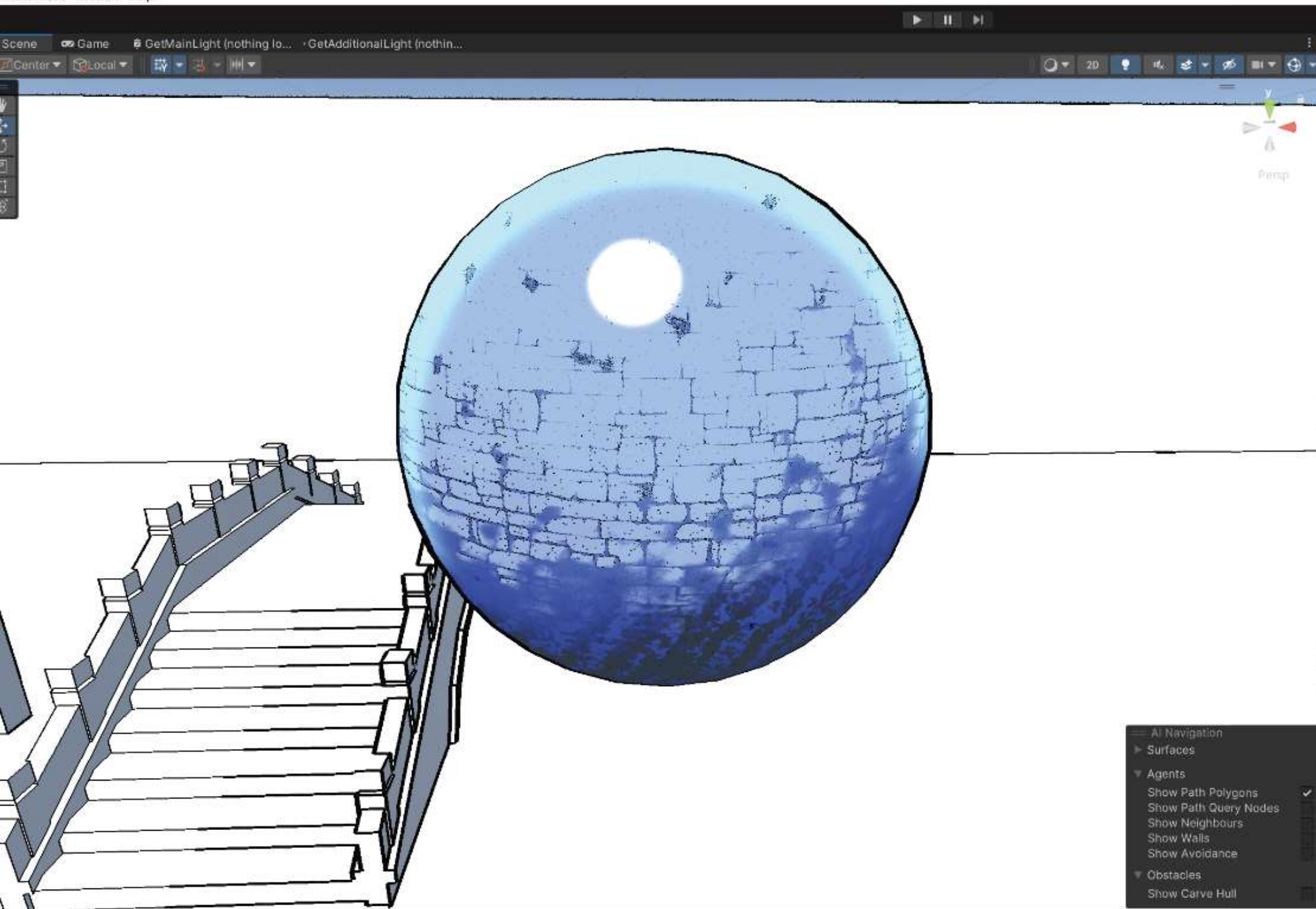


1/1



规格：2 m³、2.6 m³、3 m³、3.2 m³

产品特点：三（或四）台酒甑放置于回转式转盘上，可水平转动，设有转动限位器和电机复位稳定器，可以保证酒甑精准旋转、稳定复位；三（或四）台酒甑分别为以下几个连续工位：上甑工位、蒸馏工位、（加浆糖化工位）、出甑工位，每个锅通过旋转接头连接进汽，可同时进汽，实现了酿造工艺的连续生产，以更紧凑



Inspector

Outline (Material)
Shader Shader Graphs/Outline_Shader

Private

Surface Options

Surface Inputs

Overlay? ☒

Normal Threshold

Color Threshold

Outline Color

Noise Scale

Outline Weight

Outline_Shader

Shader Graphs

Overlay? Boolean Keyword

Normal Threshold Float

Color Threshold Float

Outline Color Color

Noise Scale Float

Outline Weight Float

Main Preview

Outline

AI Navigation

Surfaces

Agents

Show Path Polygons ☒

Show Path Query Nodes ☐

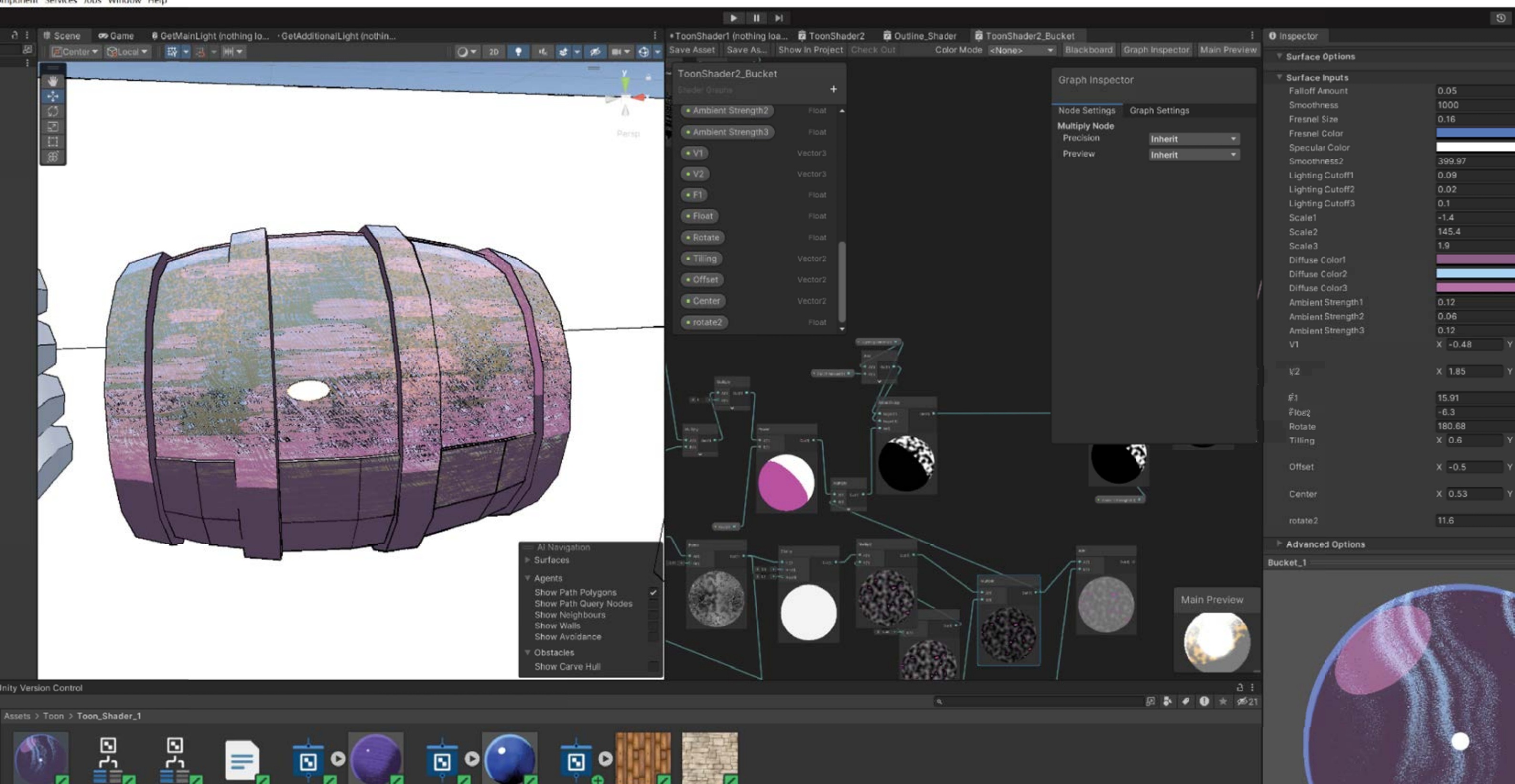
Show Neighbours ☐

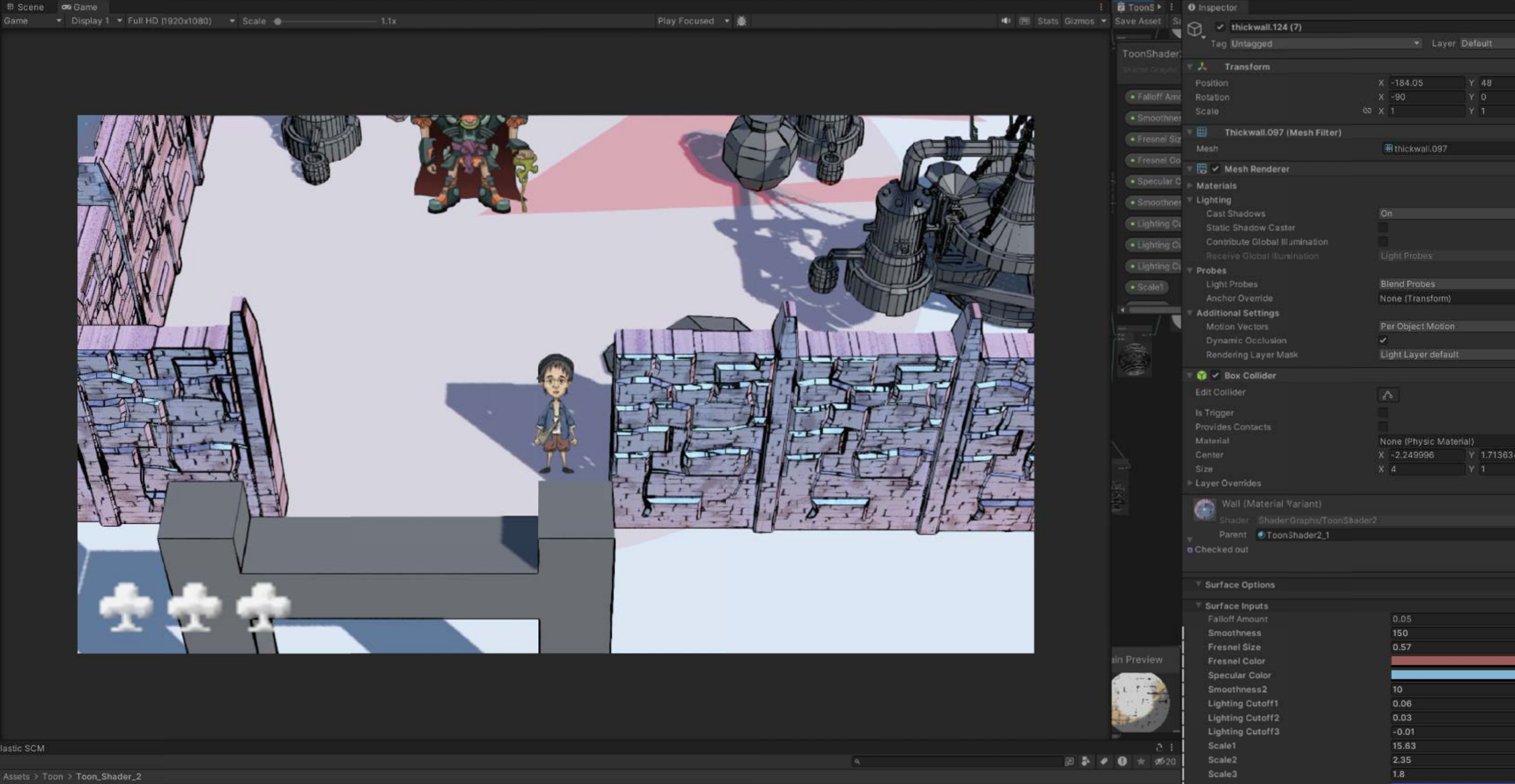
Show Walls ☐

Show Avoidance ☐

Obstacles

Show Carve Hull ☐





核心玩法机制

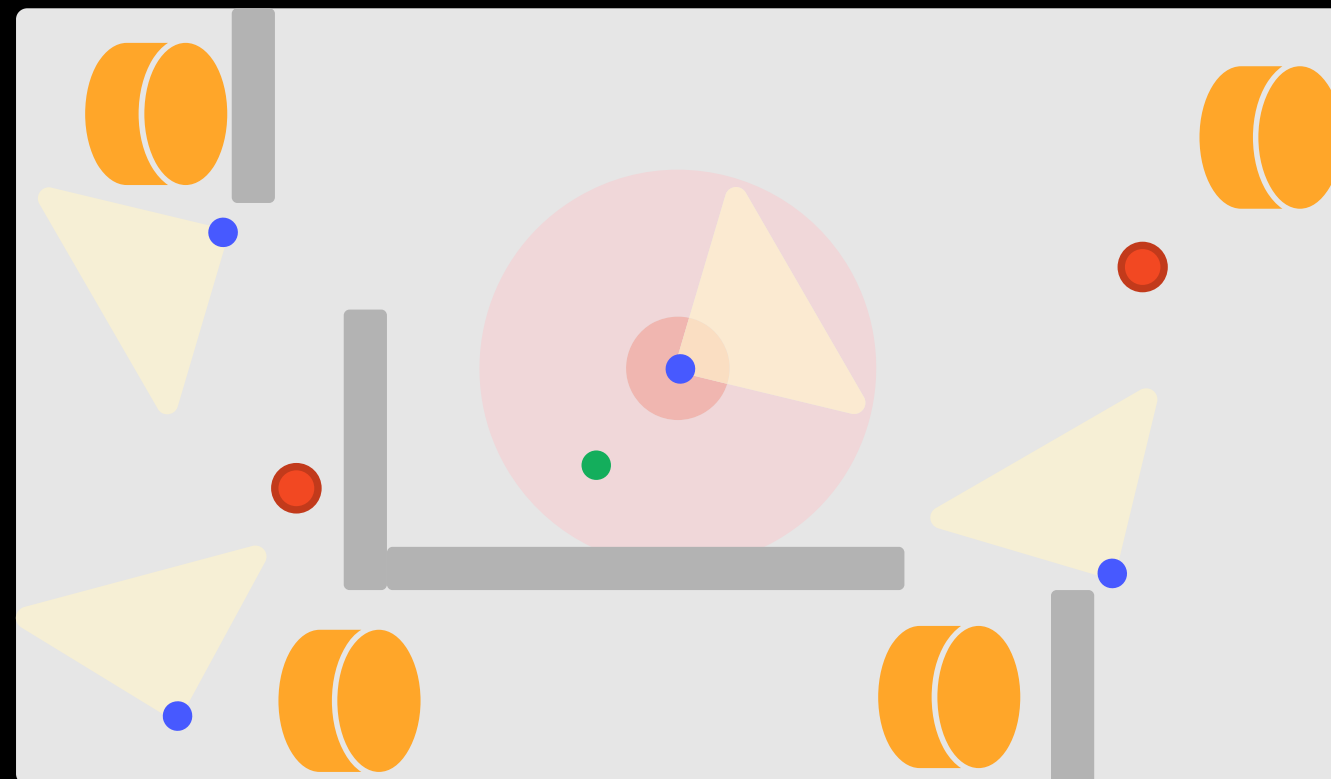
单人游戏。玩家将扮演一名实际身份为外厂间谍的参观人员混入茅溪酱酒酒厂的一次对外游览活动。

游戏中“向导”由AI程序控制，玩家跟随AI向导进入地图（酒厂内部车间），需要在“向导视野的一定范围内活动并拿取配方。

向导讲解期间，如果玩家距离样品太近，就会被“发现”无法拾取，如果距离太远，就会被“怀疑”引来保安带走玩家，如果要在距离很近的区域拿到配方，则中间必须要有掩体（如其他游客）。

休息期间，玩家可以去整个游戏场地窃取配方，但此时会有保安巡逻，玩家需要趁保安离开的间隙偷取配方并在规定时间内返回到向导视野区域。

向导在游戏过程中会提供酱酒配方的线索，玩家需要听向导的降解获取样品情报，偷到正确的样品。



原型测试