关卡流程设计

起因

- 赤水河（室外）、高粱地
- 喝醉后掉赤水河里
- 被卫兵发现，醒来看到城门
- 被带入夜郎国
- 立绘对话（国王告诉主角的处境、乃不知有汉、得知主角身份、邀请品酒、热情带主角参观酒厂）

进入游戏

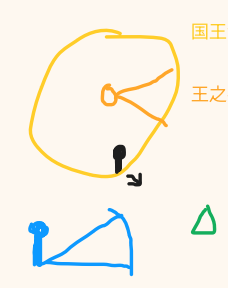
场景平面图	外景关卡平面图（~~墙需要高一些~~）
	踩曲关卡平面图（待定）
	蒸煮（酒甑）关卡平面图
	勾兑关卡平面图

偷窃物品

赤水河的水

玩家进入游戏：教学关
“你醒啦”一堆守卫为主，“你看起来从来没有喝过我们这里的美酒，看起来如此面黄肌瘦，来，带你见识点好的...”

1.国王带领玩家参观，在目视范围之外有一个目标物品，引诱玩家拿取；
2.玩家出了国王的带领区域，系统播放动画，给出警告
3.国王移动到目标物近处，播放动画“这是个偷东西的好机会”，玩家成功拿到物品。
4.若玩家首次在离国王过近的地方拿物品，播放动画给出警告。
5.若玩家首次被守卫发现，播放被擒住的画面，黑屏回到存档点。
6.守卫速度大于玩家，玩家一旦利用地形逃脱守卫视线，守卫放弃追捕。

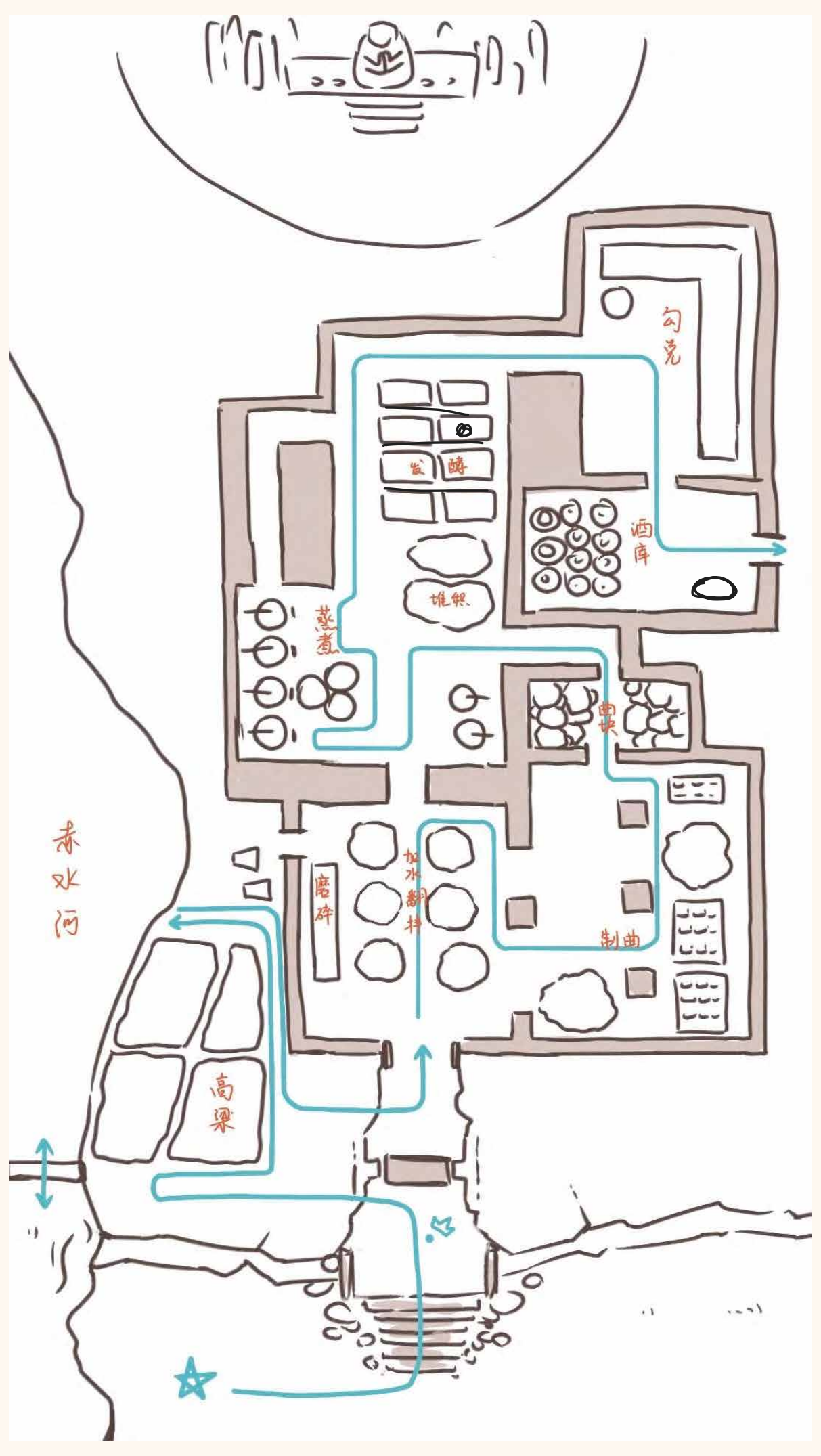


国王领域：离开国王领域会被判定失败
王之视锥：在视锥内偷窃被看到会判定失败
目标物：玩家靠近后可以进一步操作
守卫视锥：玩家位于守卫视锥后会引起守卫追捕
守卫的行动约等于比较随机

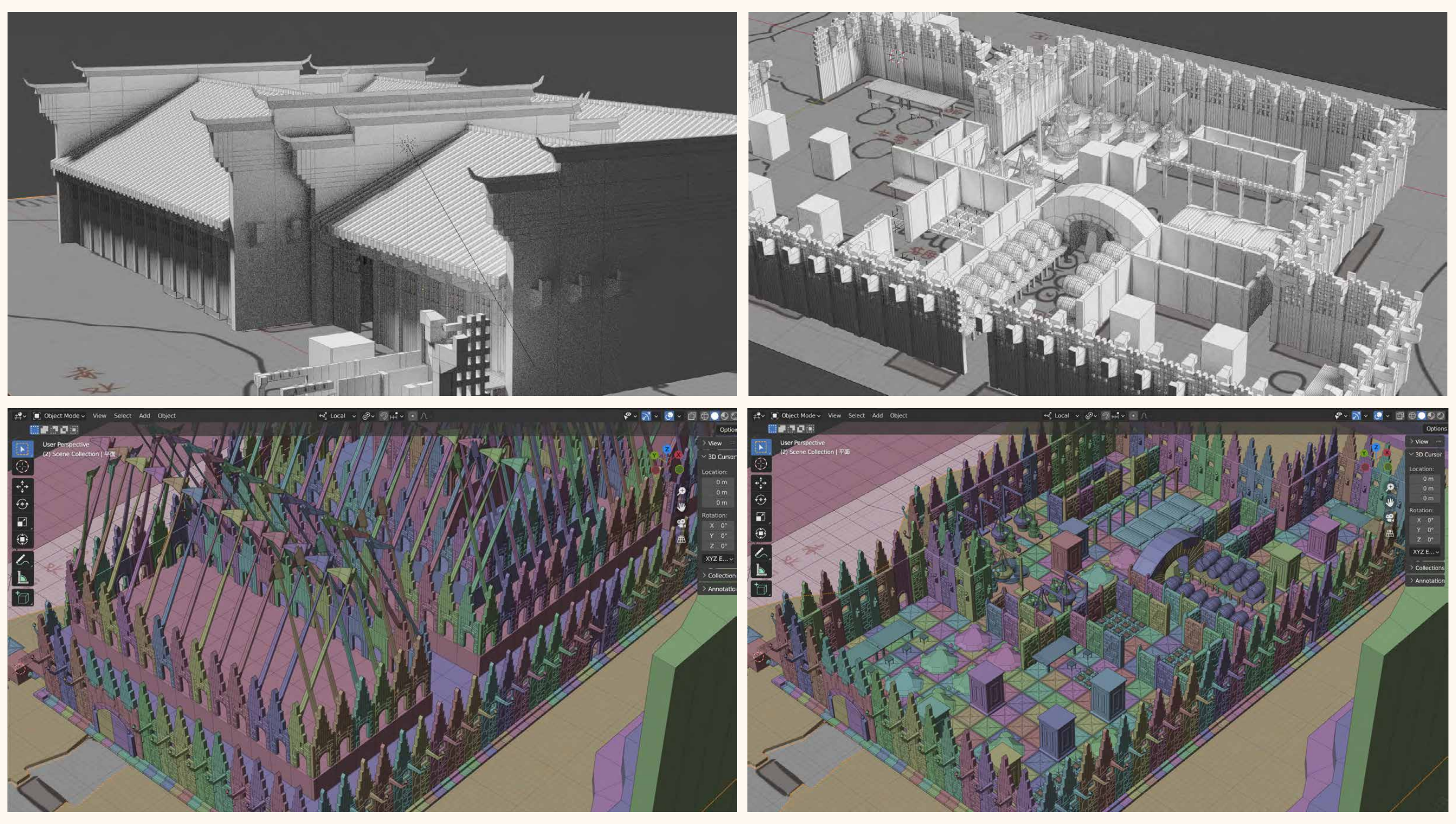
玩家进入游戏：第一关
笔记系统，笔记交互提示：站3秒抄笔记，笔记提示系统
1.主角进入制曲车间，发现有一些大汉工人在轻盈有节奏地跳跃踩曲，宛若舞蹈（女装？？？）
2.主角跑到曲块上方，自动跳出交互按钮，按Q踩曲，主角模仿大汉舞步偷师学艺，切换动画，踩够5秒，获得笔记：曲块要怎么踩最好。（主角到达顶点，需要QTE一段时间，踩曲）IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII

第二站
1.主角进入磨碎车间，抄去笔记“下沙和糙沙投料比不同”
2.装入酒甑

平面关卡设定图

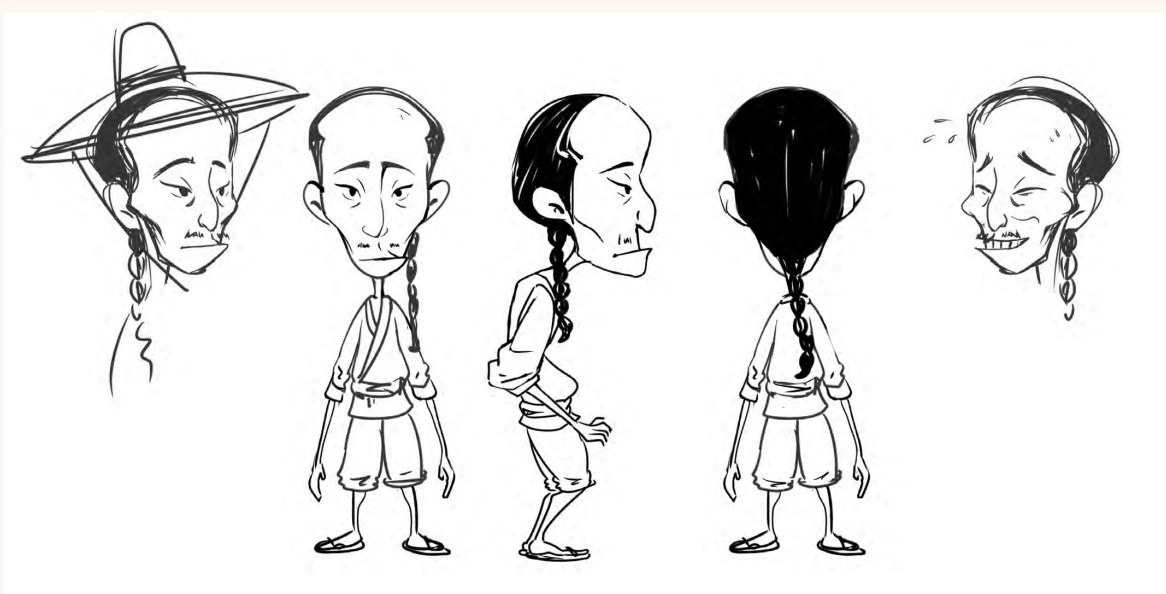


3D关卡模型



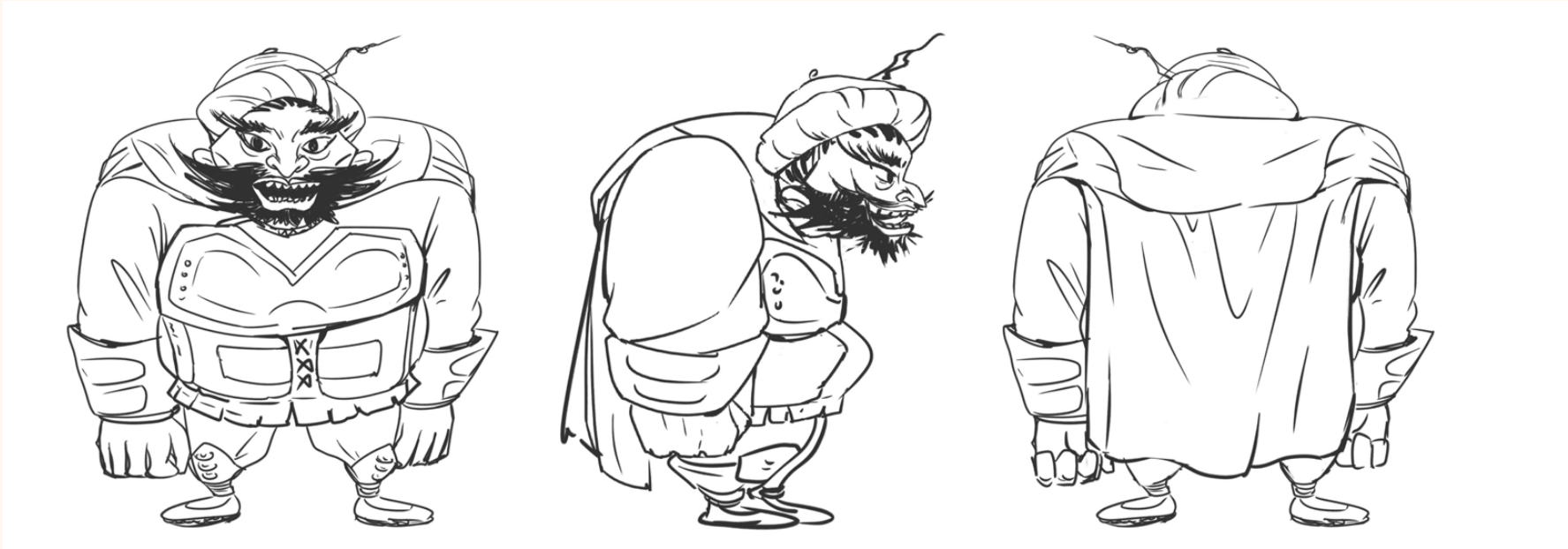
角色设计

主角



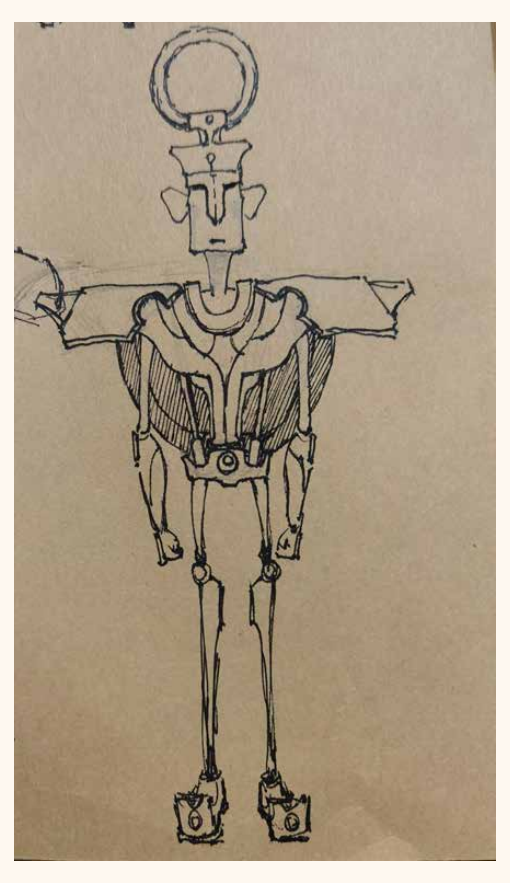
酒痴、郁郁不得志

夜郎国国王

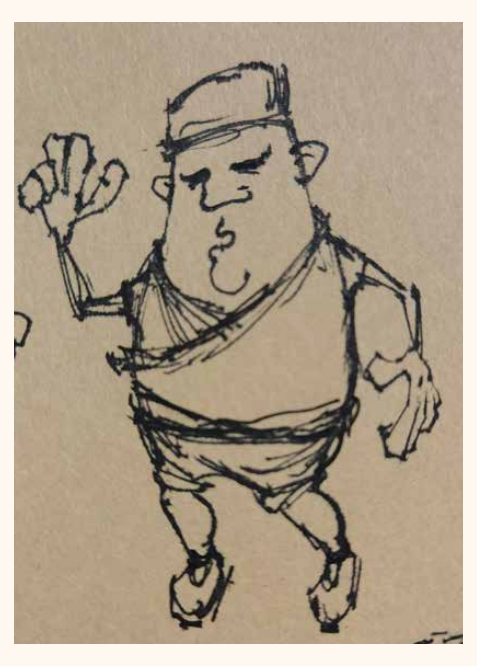


傲慢、自大

守卫

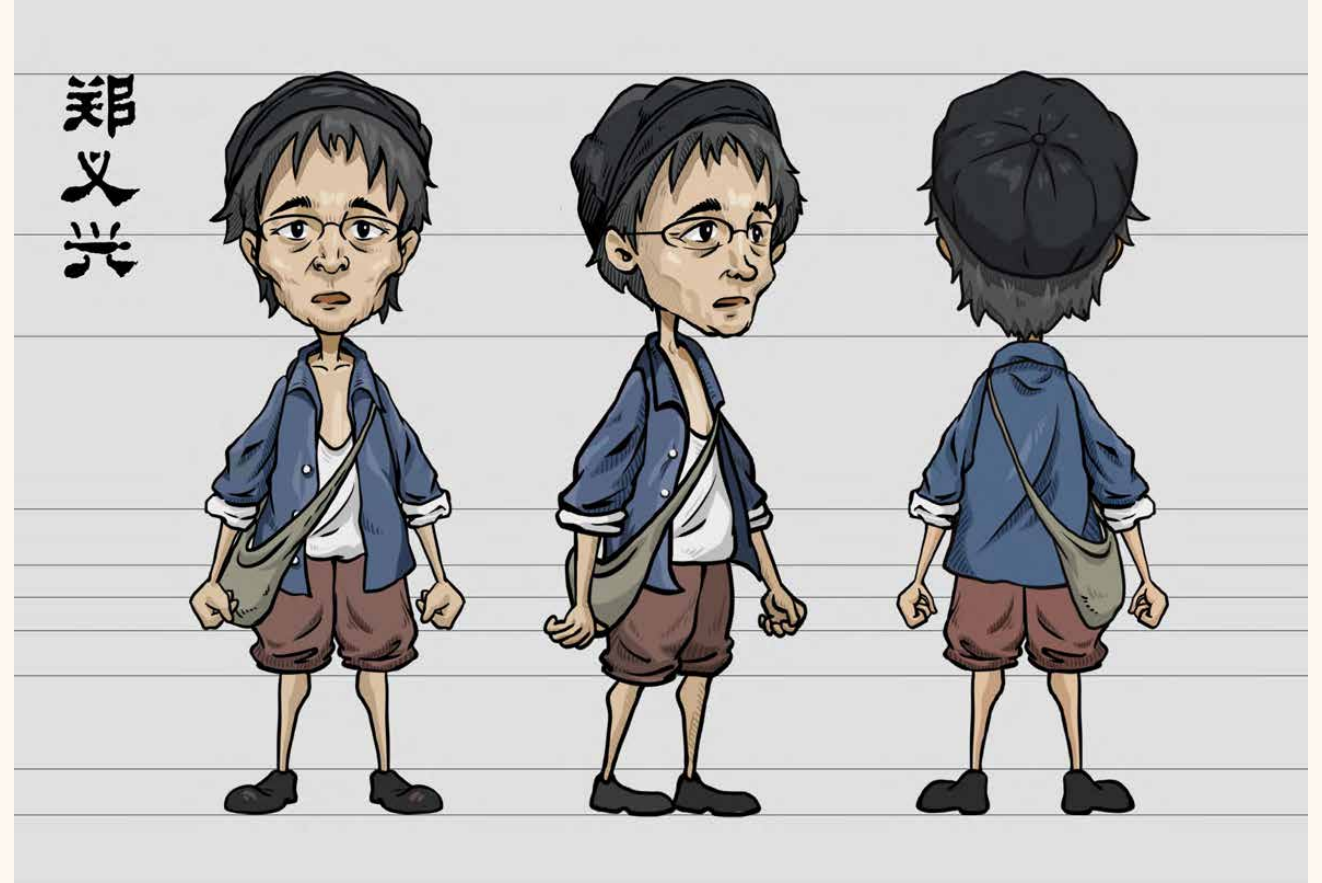


工人

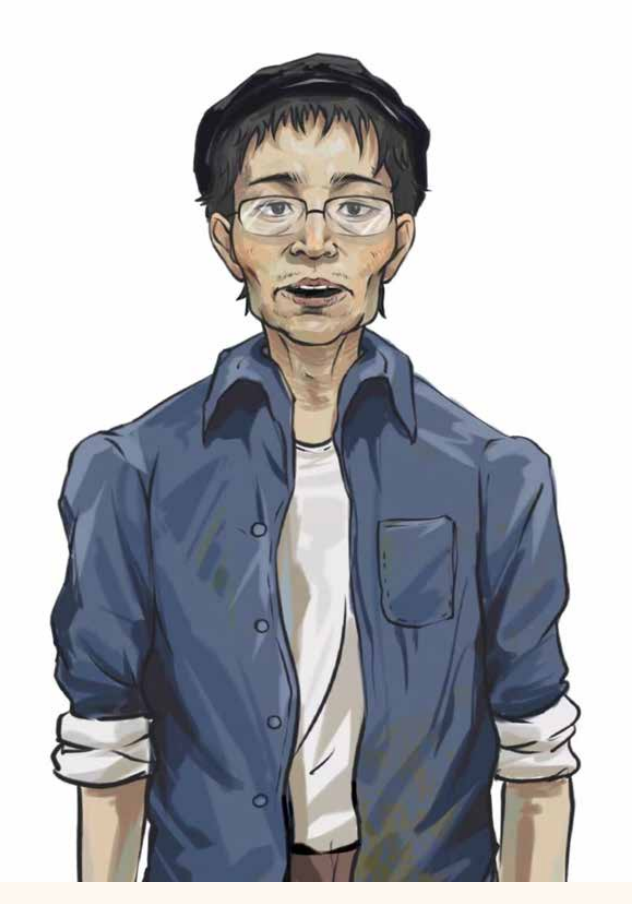


2.0

主角

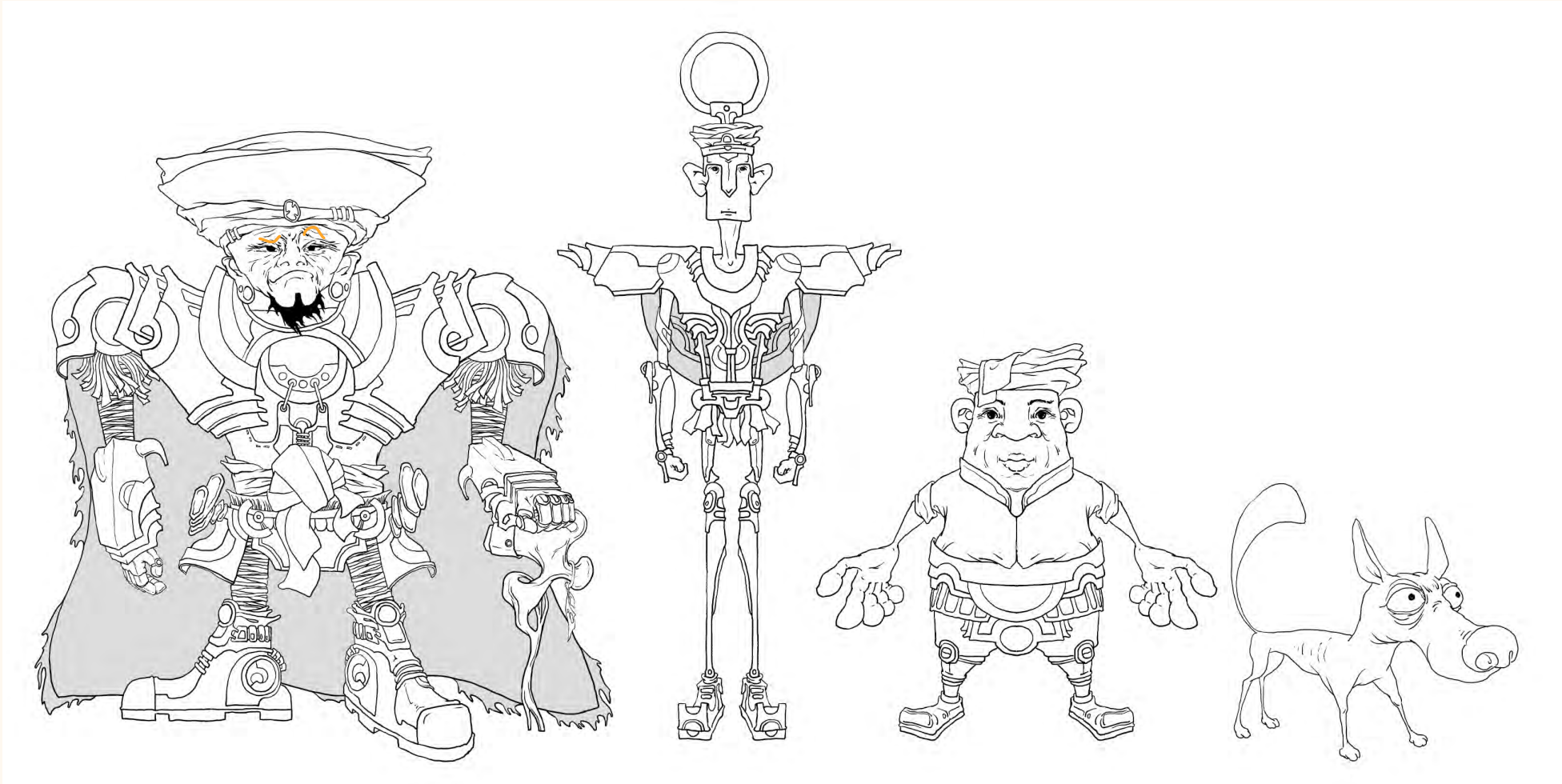


主角Q版三视图

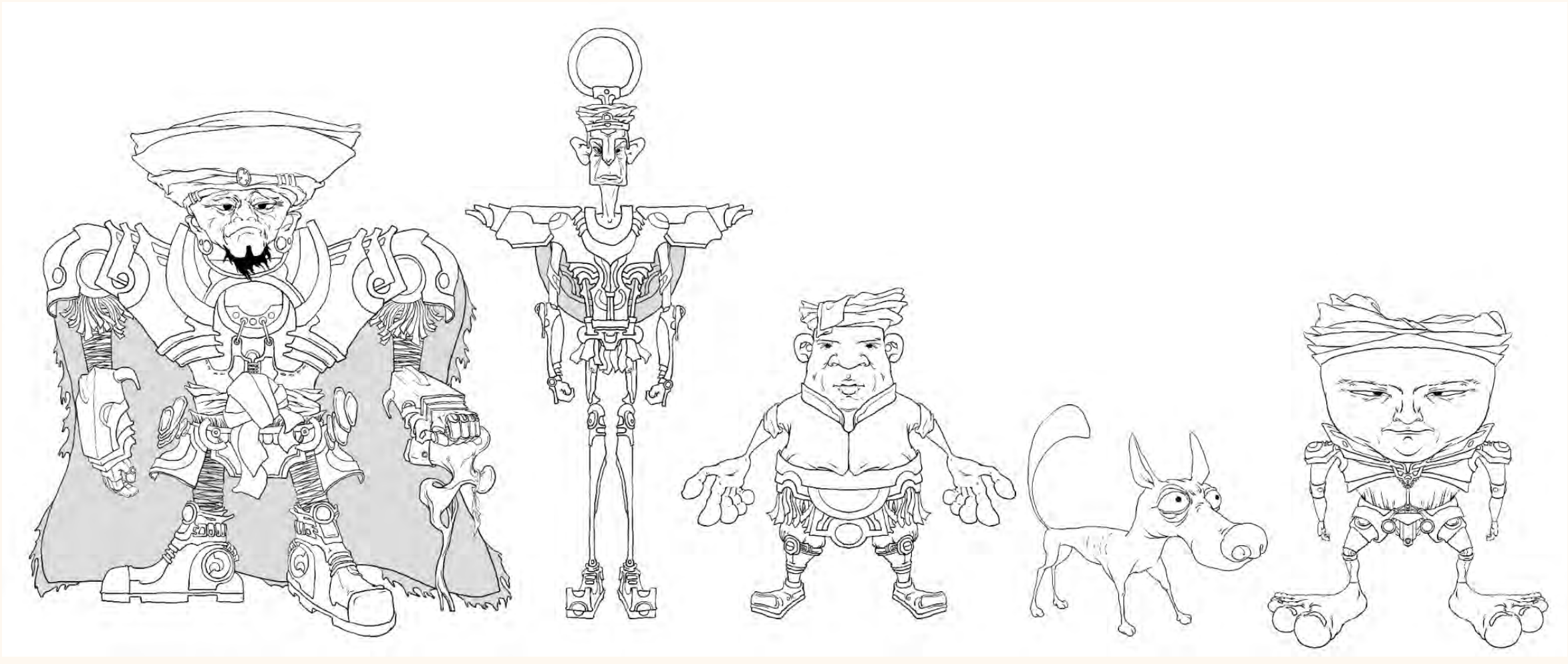


主角立绘

夜郎国居民



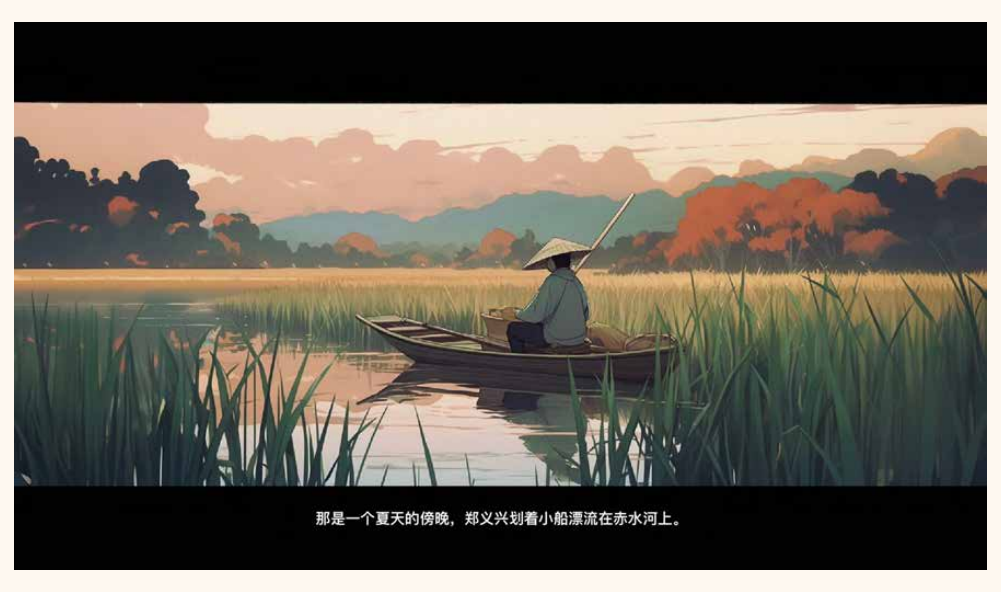
国王 侍卫 工人 狗子



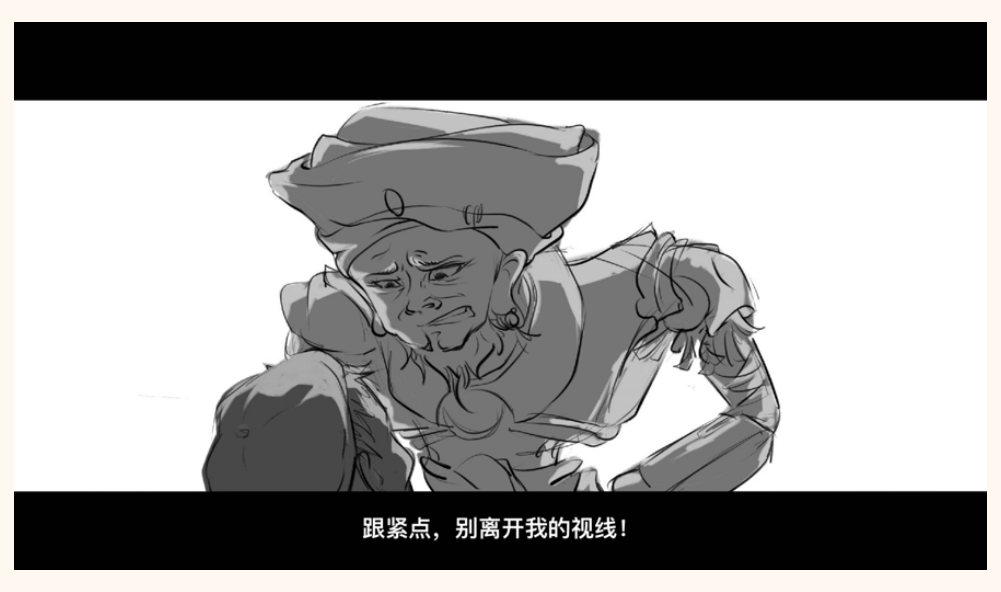
UI设计

过场动画

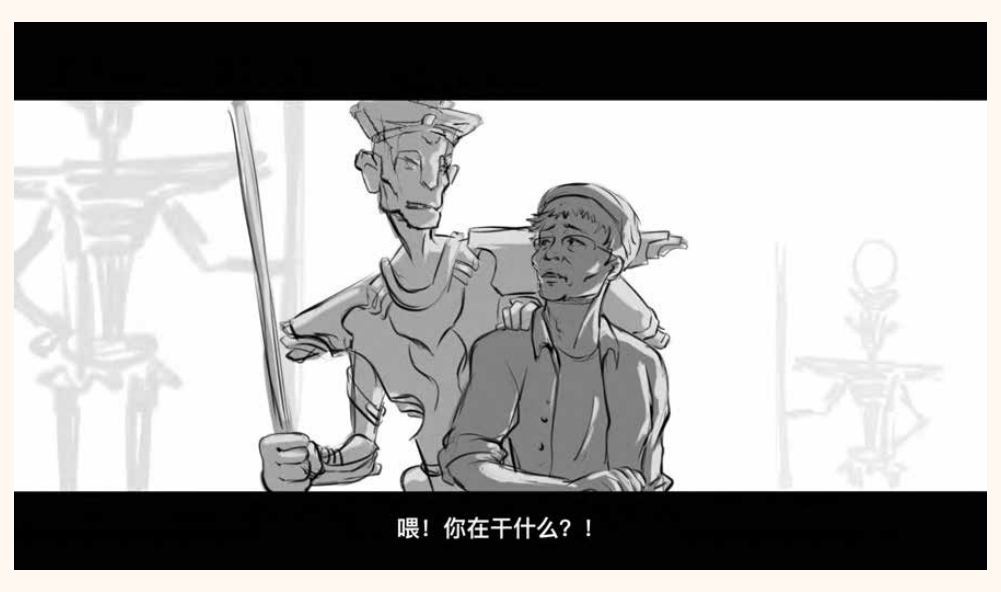
开场动画


那是一个夏天的傍晚，郑义兴划着小船漂流在赤水河上。

走出国王视野范围

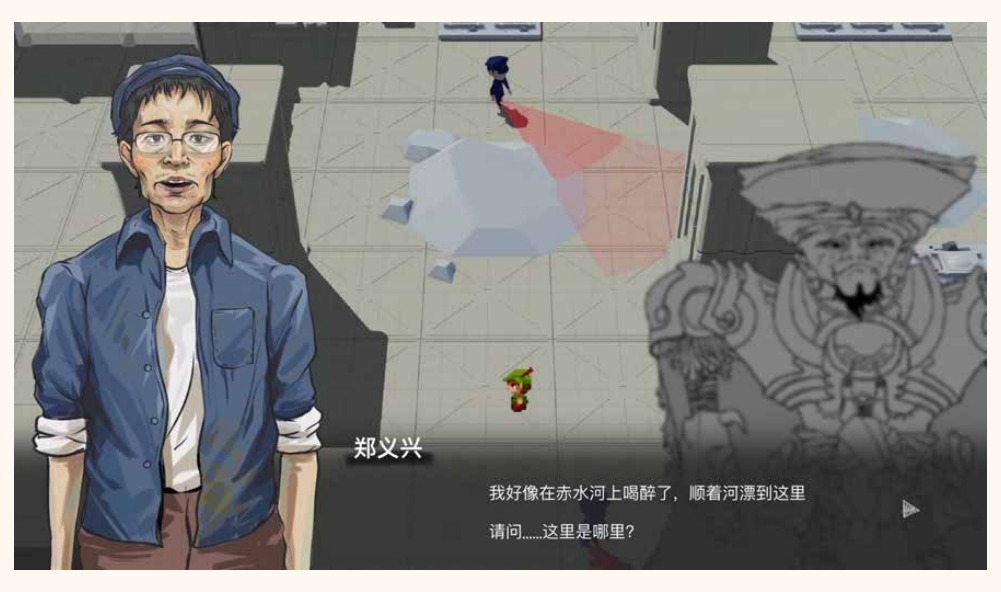

跟紧点，别离开我的视线！

被侍卫发现偷东西

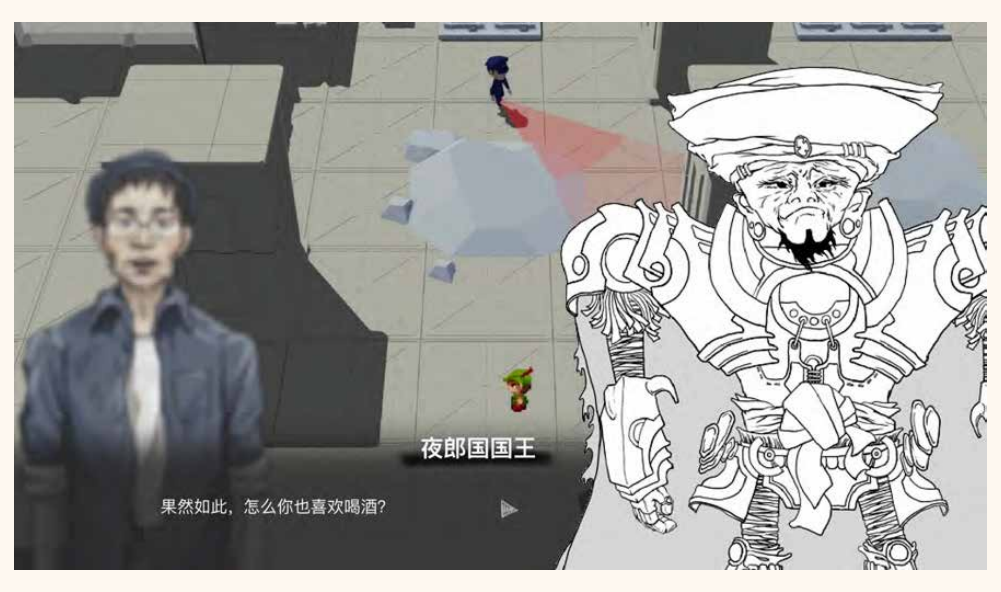


对话系统

对话



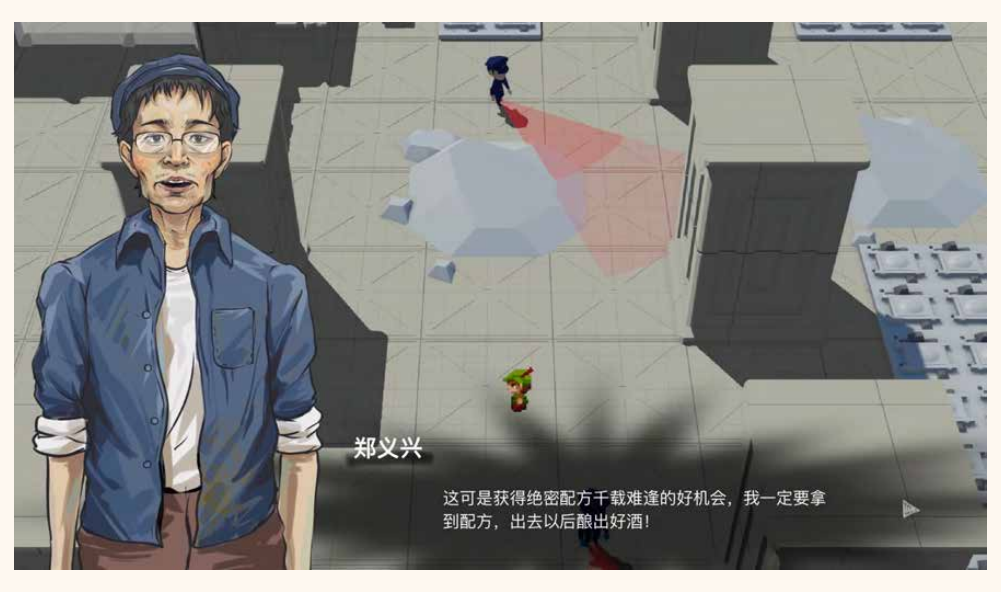
郑义兴
我好像在赤水河上喝醉了，顺着河漂到这里
请问……这里是哪里?



夜郎国国王
果然如此，怎么你也喜欢喝酒?

立绘画2-3个表情/动作根据对话内容切换
Jirehliu

内心os



郑义兴
这可是获得绝密配方千载难逢的好机会，我一定要拿到配方，出去以后酿出好酒！