



夜郎秘境：酒道传承

基于茅溪酱酒的严肃游戏设计

项目概述

这是一款基于茅溪酱酒的严肃游戏。在这里，玩家将以游戏的形式线上了解茅溪酱酒的文化、历史故事和工艺流程。

让受众线上了解茅溪酱酒的文化、历史故事和工艺流程

做一款和酿酒有关，以潜行+冒险解谜为主要玩法的游戏

以一种更加有趣的方式带领玩家了解酒文化和酿酒知识

项目需求

初步设想

游戏目标



故事背景

主角郑义兴是一名酿酒师，他沉迷酿酒但始终无法突破常规酿出好酒。在赤水河上借酒消愁的他无意落水，进入到传说中与世隔绝的夜郎古国。

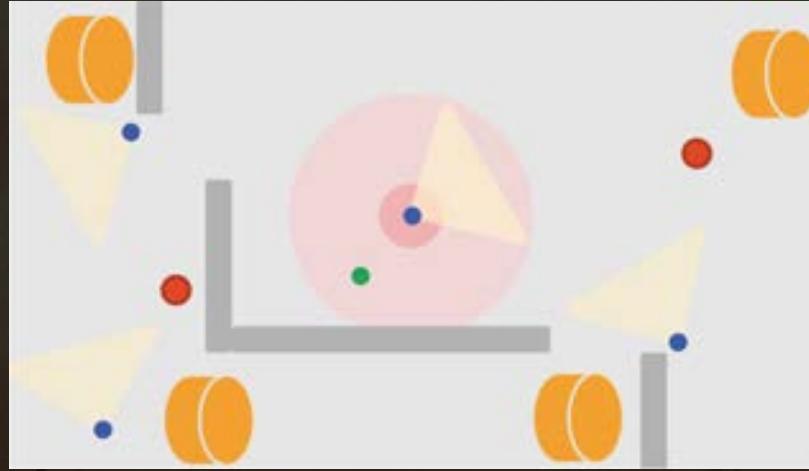


故事背景

郑义兴在夜郎国醒来后受到国王邀请参观酒厂，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。

郑义兴大受震撼，决定趁此机会拿到古国的神秘配方。无奈国王不愿意赠送或让其接触样品，在参观过程中郑义兴只有想方设法在不被国王和侍卫发现下获得样品。



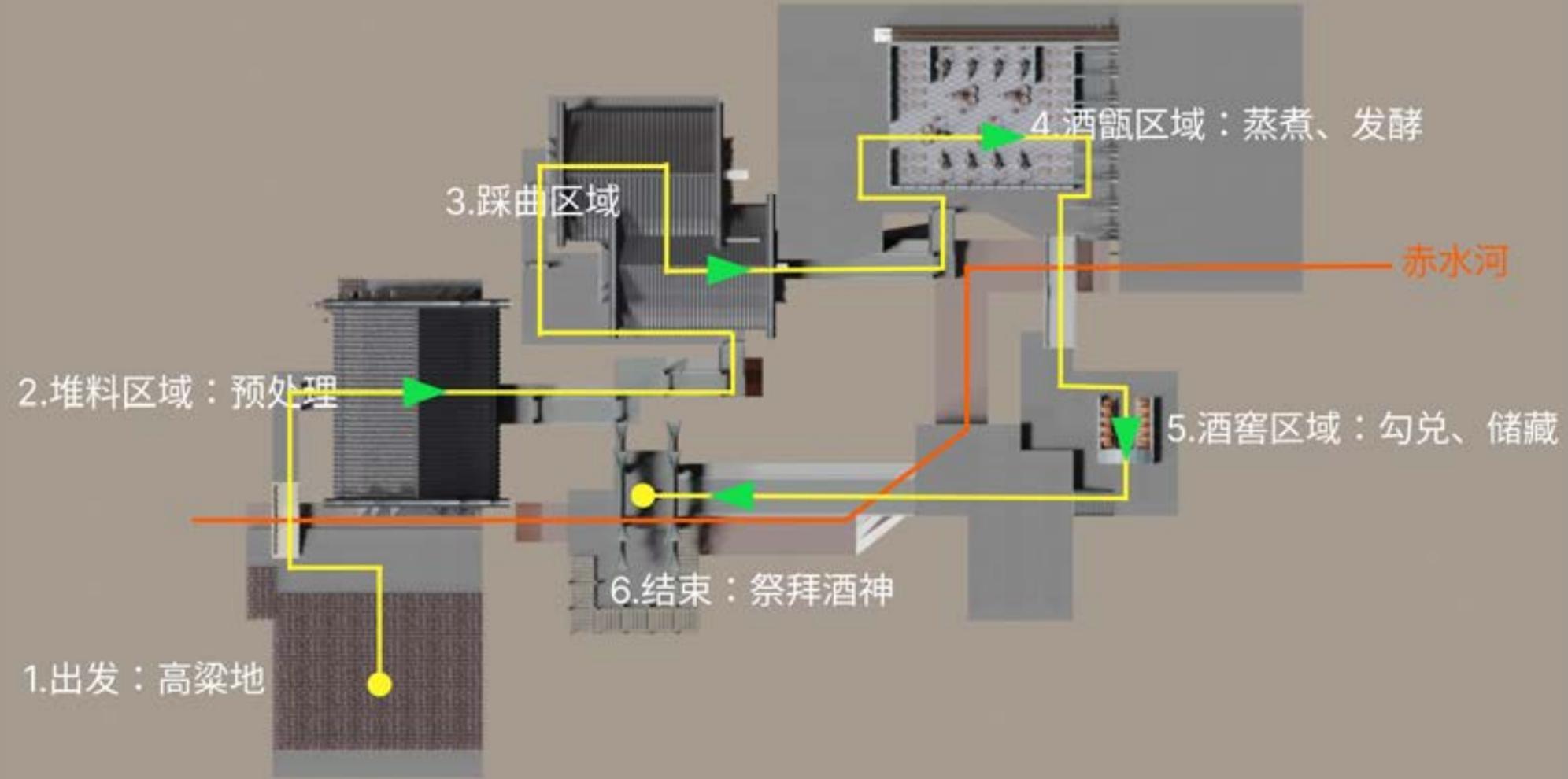


潜行+冒险解谜

游戏中国王由AI程序控制，玩家跟随国王游览整个夜郎国酱酒酒厂，以获取正确的配方样品为最终目标。玩家需要在国王视野的一定范围内活动，并且躲开国王和侍卫的视线，通过国王的讲解内容识别并获取正确的样品。



游戏流程

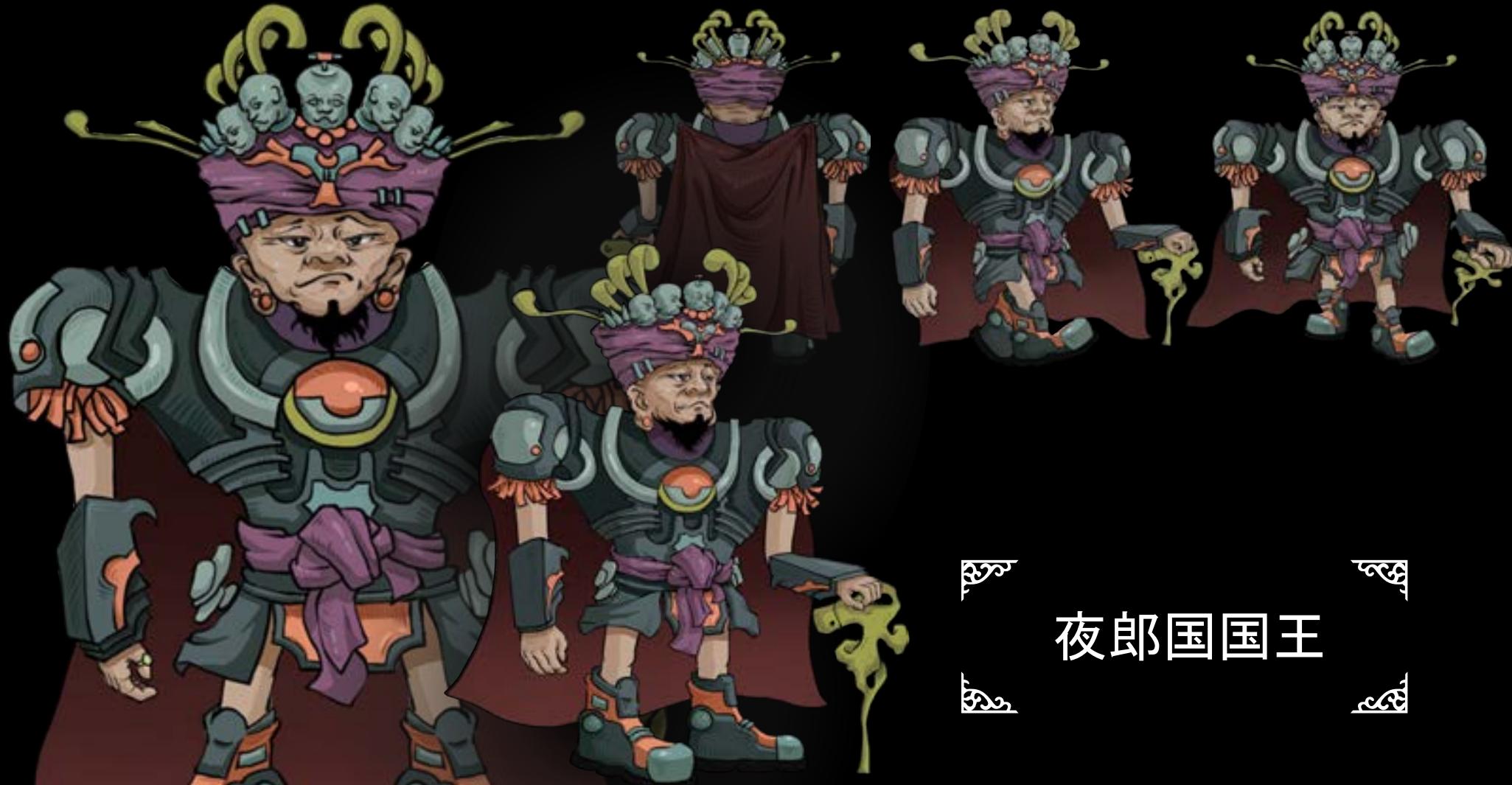


角色设计



郑义兴

角色设计



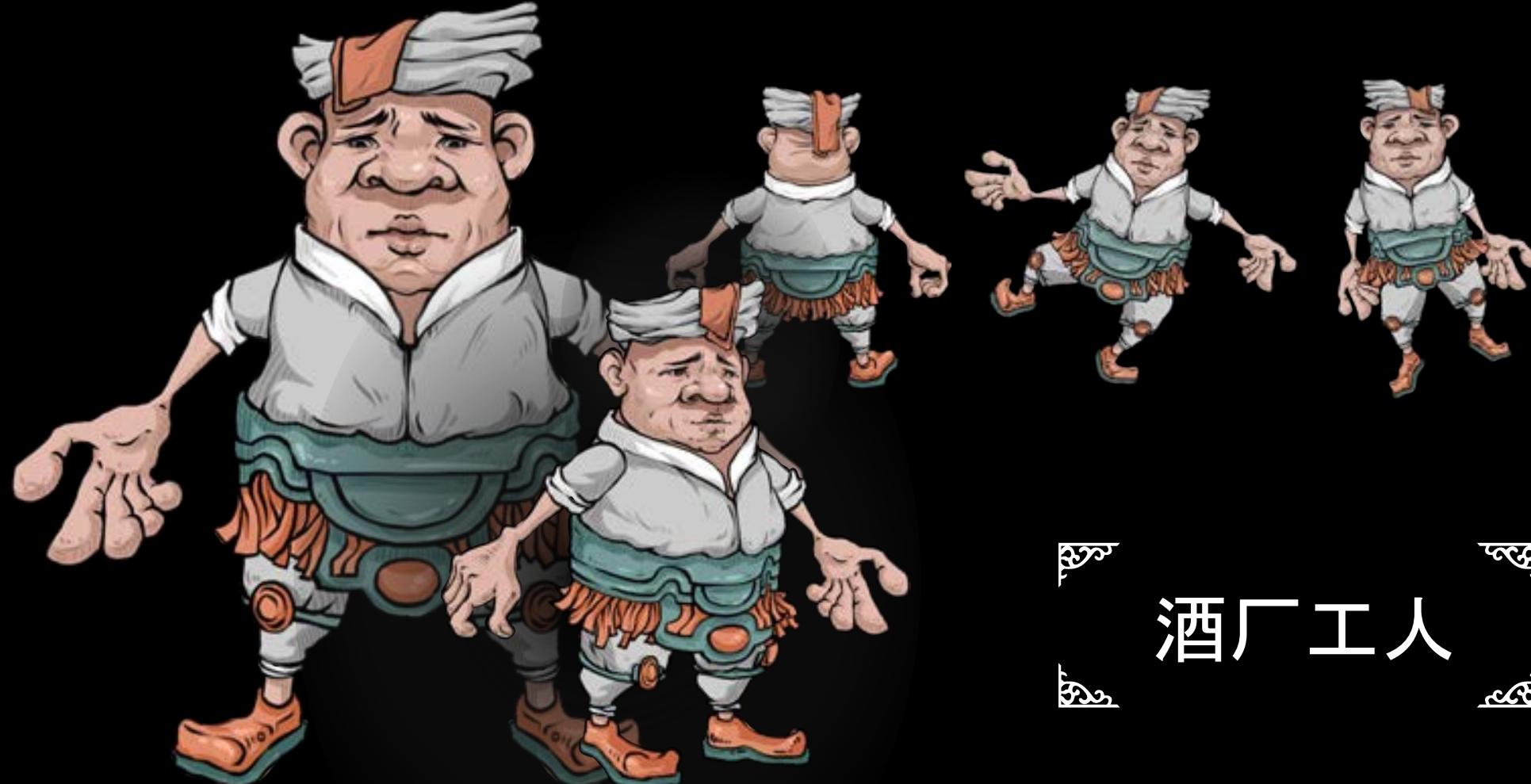
夜郎国国王

角色设计



夜郎国侍卫

角色设计



酒厂工人

场景设计



夜郎秘境 酒道传承

· · · · · 基于茅溪酱酒的严肃游戏设计

界面设计



背包系统



说明页

场景迭代



原型测试