

安康鱼组Studio5方案过程汇报

# WineSpy (暂定)

基于茅溪酱酒的游戏设计

# 游戏类型

潜行+冒险解谜

# 创意过程

Walkies-  
Game Jam  
2023

参考方案



连线游戏+喝酒

初步设想

线上了解酱酒文  
化+工艺流程

结合项目

在向导视线范围  
外偷酱酒原料/秘  
密配方

方案推进

# 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。

## 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。

# 参考作品

美术风格 —— 《钢铁之尾》



精致绘本手绘风格  
光影氛围  
声音设计和文案设计

# 参考作品

## 美术风格 —— 《FALL》



后处理像素风格  
空间层次感强  
光影营造氛围

## 《饥荒》



怪异有趣的角色设计

## 玩法 —— 《Walkies》



玩家与AI间保持一定距离  
玩家在指定范围内活动

# 关卡概念设计

## 主要关卡

室外  
端午制曲  
用小麦制曲

第一关  
(新手教学关)

室内  
七次取酒 (含蒸  
煮、发酵)

第二关

室内  
窖藏

第三关

室内  
勾兑

第四关

# 技术路线

## 视线检测

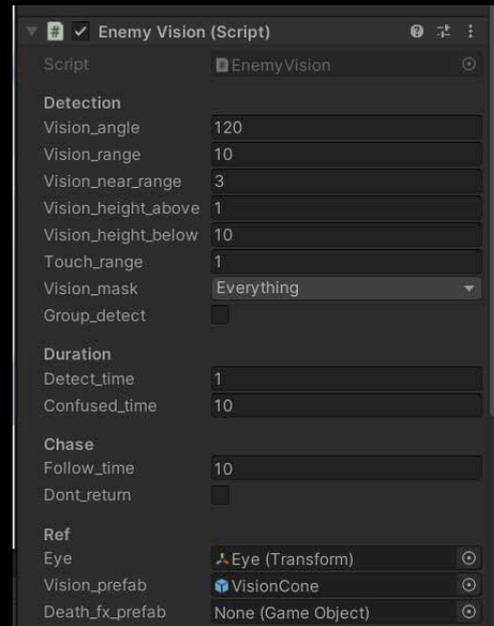
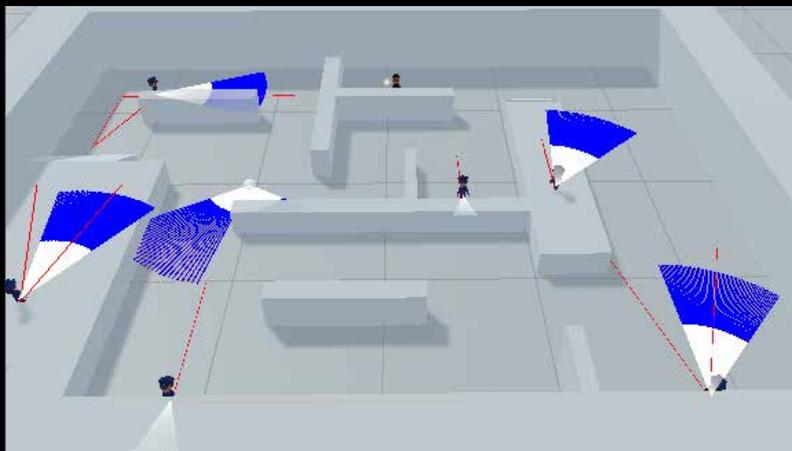
漫游巡逻

视锥体效果渲染

警戒范围x追击范围

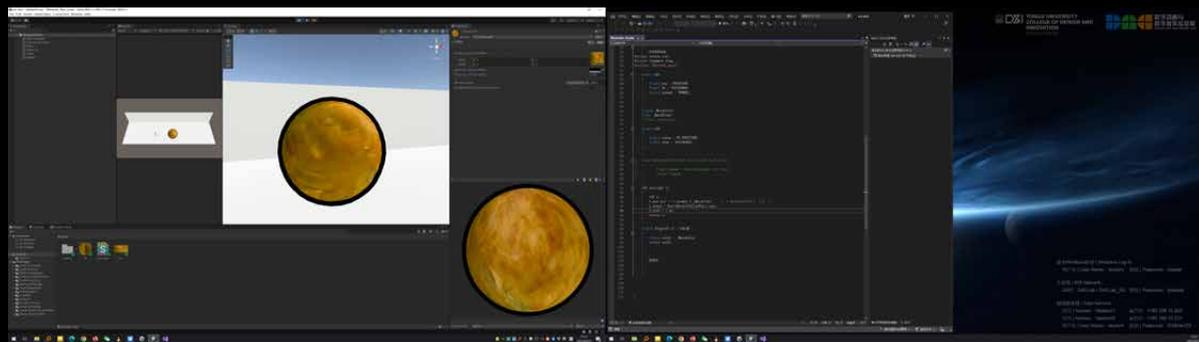
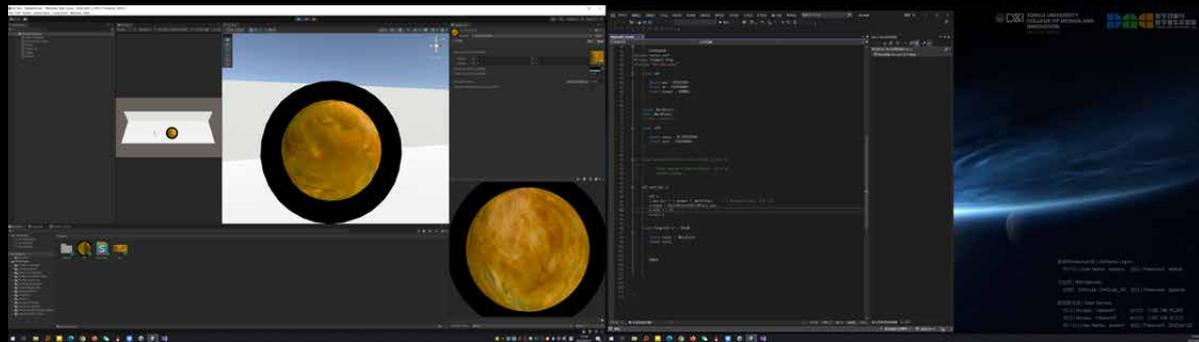
全局警报

- **onSeeTarget:** Event triggered when the enemy sees a new target (Patrol->Alerted)
- **onDetectTarget:** Event triggered when it starts chasing the target (Alerted->Chase)
- **onTouchTarget:** Event triggered when the enemy reached the target



# 技术路线

## 视效测试



## 完美的效果



人物是SkinnedMeshRenderer带动画!!!  
这就意味着描边所使用的法线必须和动画同时  
改变, 而顶点颜色和uv是每个顶点固定的数值,  
只有法线、切线、位置这种数据会根据动画而  
改变, 所以对于SkinnedMeshRenderer我们只能  
存到切线通道中。坏处是没法用法线贴图了。

值得一提的是只需要外轮廓, 并且人物透明  
在写shader的时候就需要注意了



写入深度的Pass : ZWrite On ColorMask 0  
描边的Pass : Cull Off ZWrite Off  
渲染的Pass : Cull Back ZWrite Off  
投影的Pass



SCENE INCLUDED Bread-and-butter and experimental Water shader



SCENE INCLUDED Highly customizable Water shader

# 技术路线

## 角色面片测试

问题一：空间关系错误



# 技术路线

## 角色面片测试

