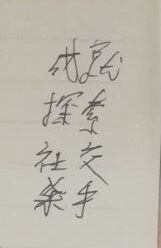
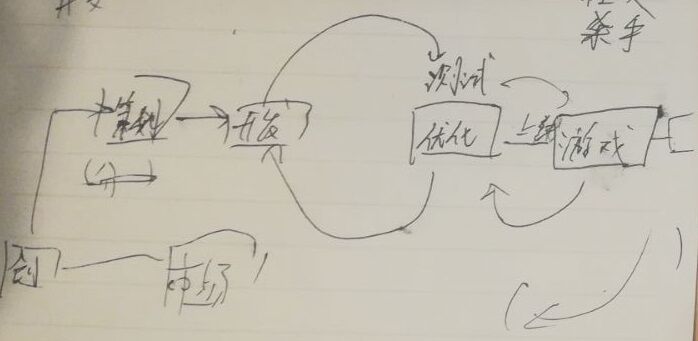
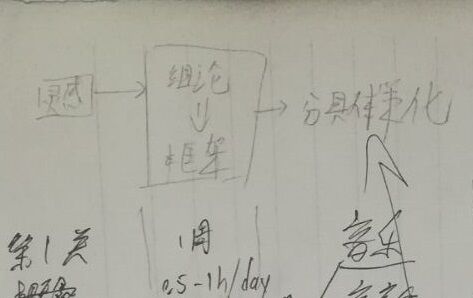
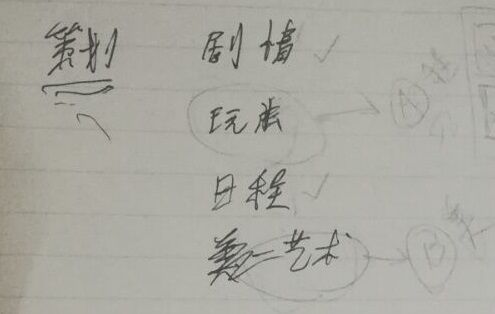
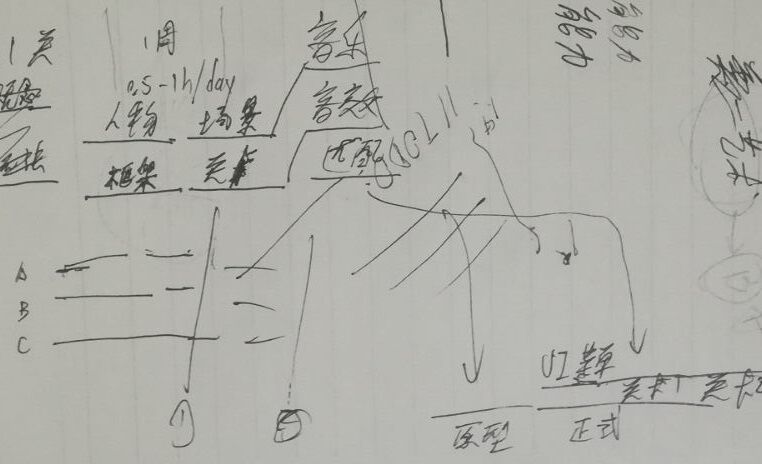
ASOL规划阶段记录

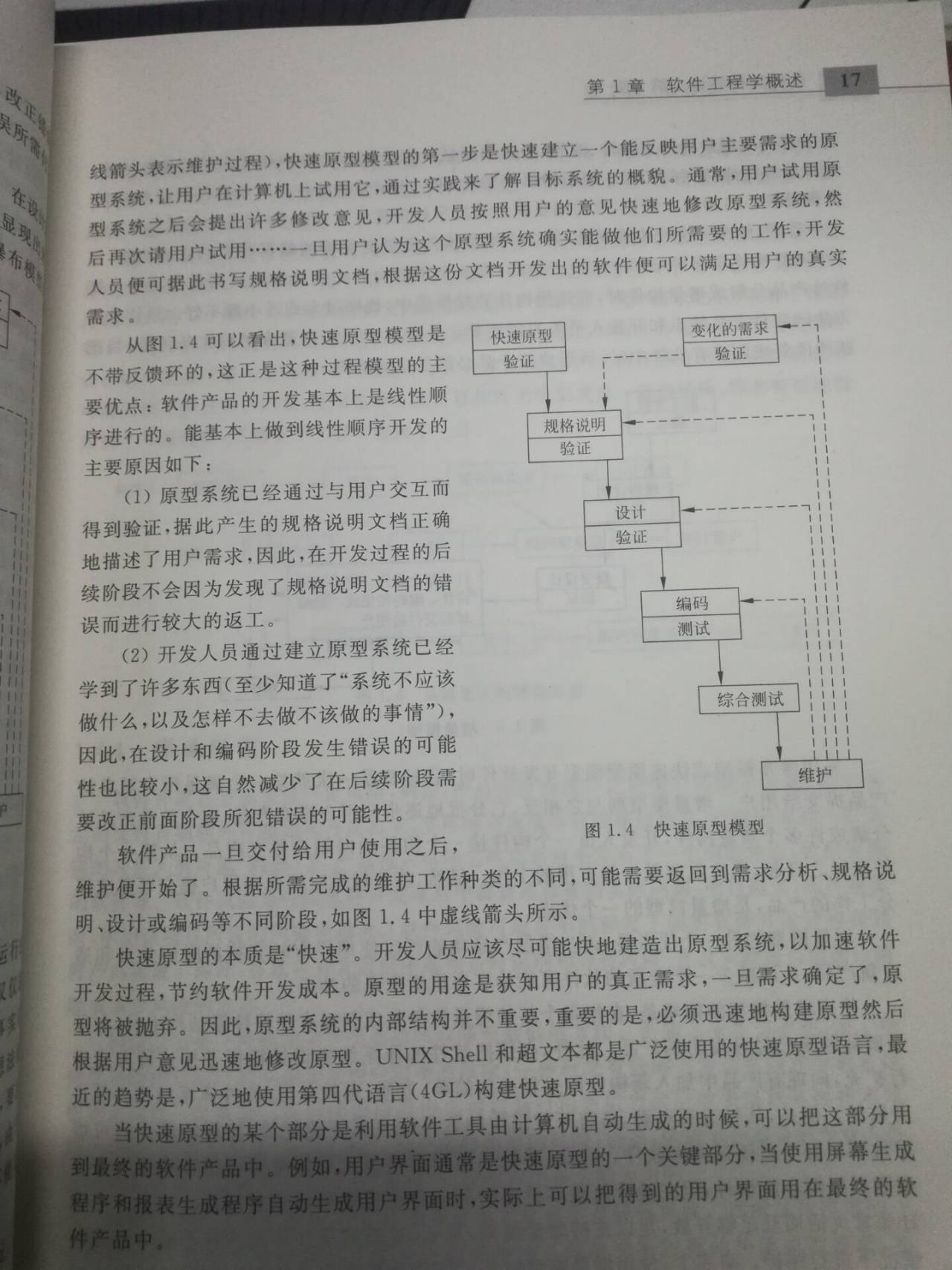
此文档随时更新，随规划更新，随心情更新，随时间安排更新

面向玩家类型优先度 总流程概括 灵感到大纲，到策划完成

策划分类分职 开发进度日程顺序

快速原型模型

风格关键字

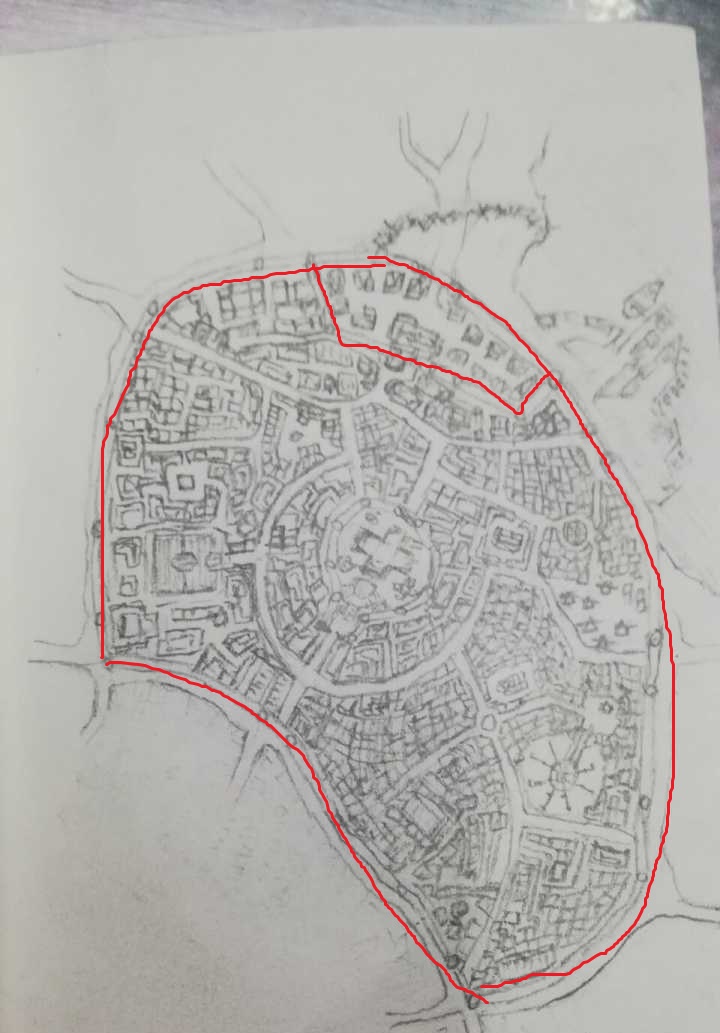
类似墨家机关城的解谜世界

幻想的类古中国背景

低魔 机关解谜

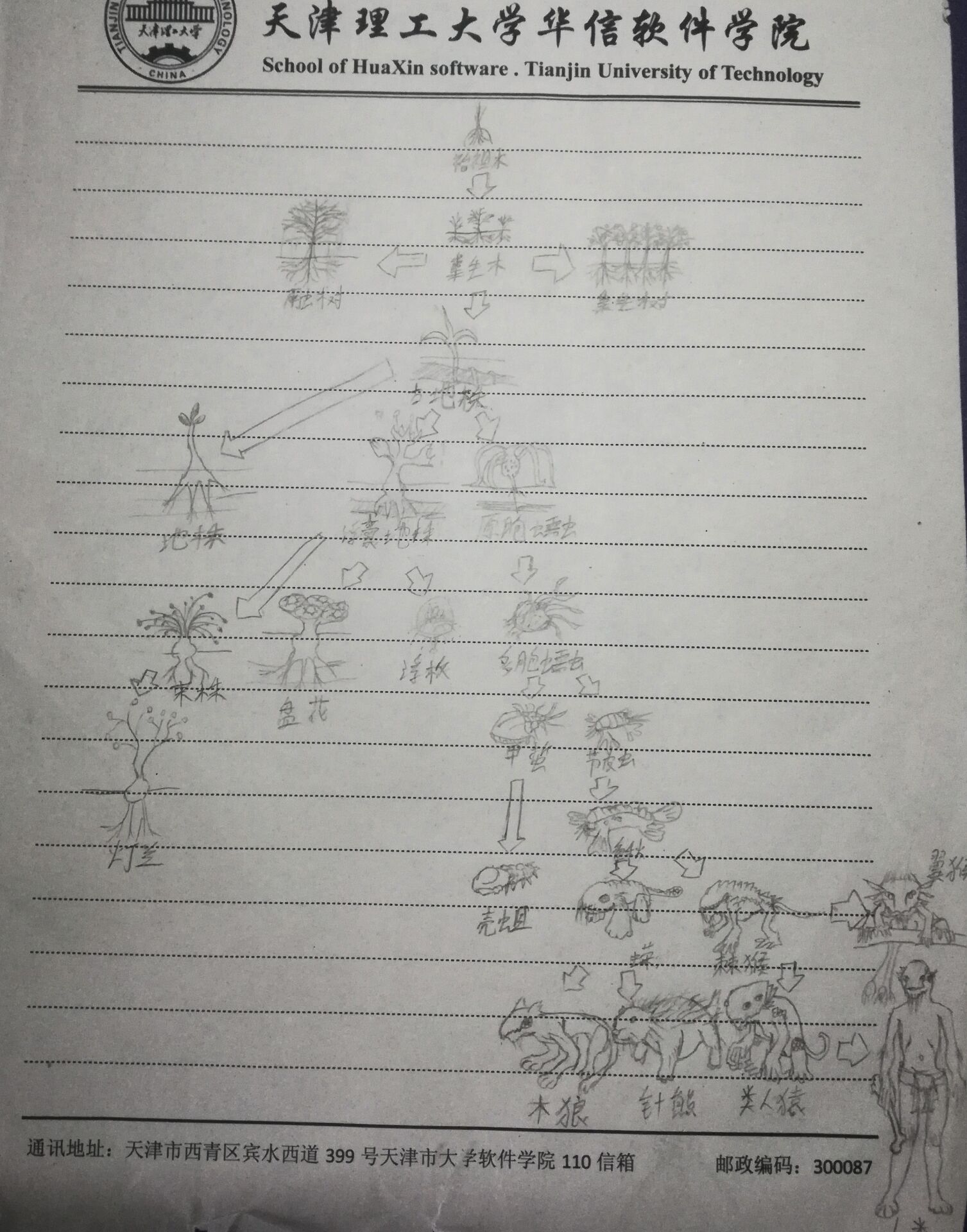
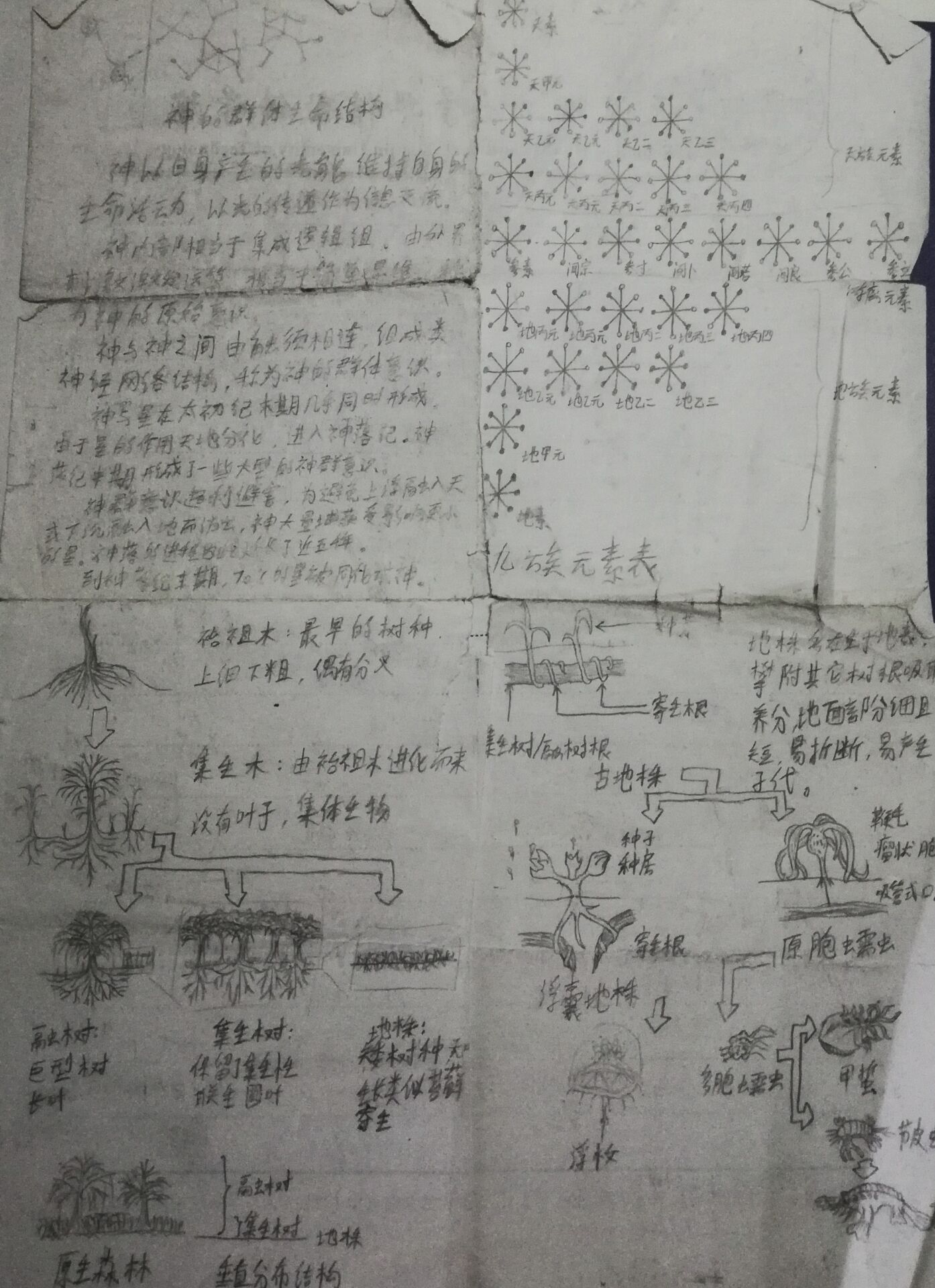
牢房闸门 铜门钉 饕餮头 祭祀用具

偏神秘黑暗，淡化恐怖

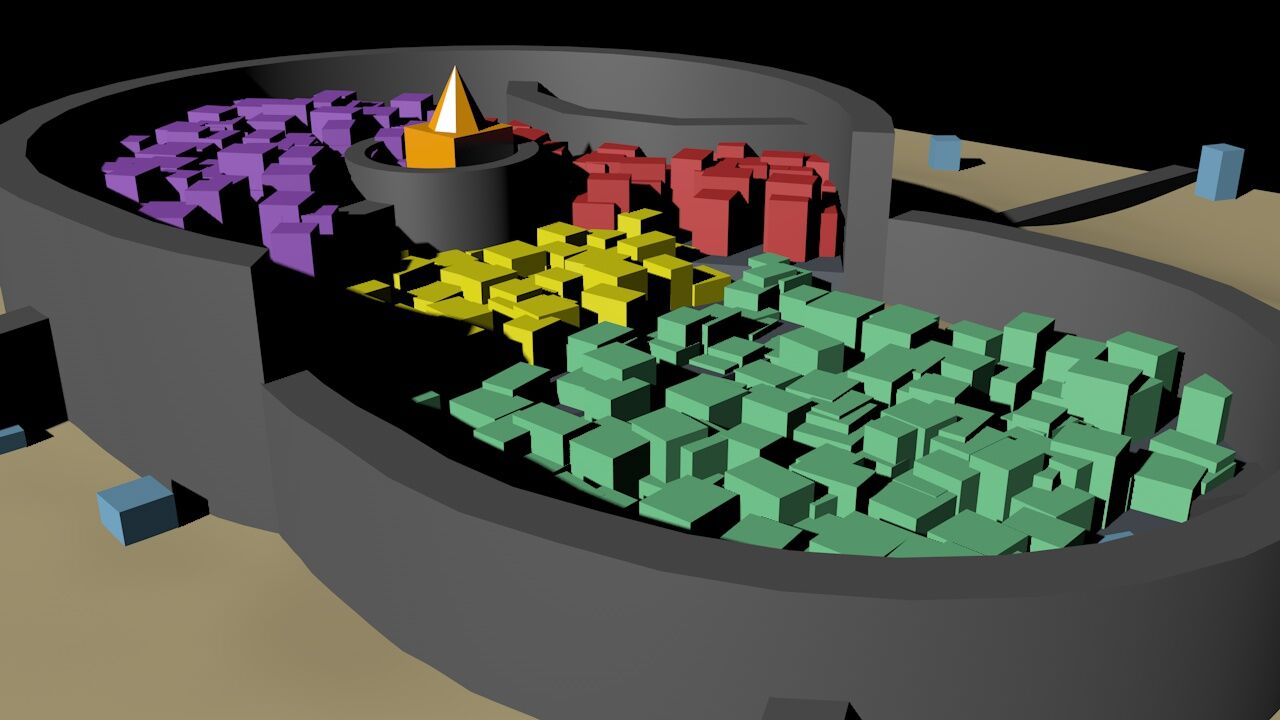


公爵城(王渡)及城墙标示图

源于天津市外环线，旋转了180°

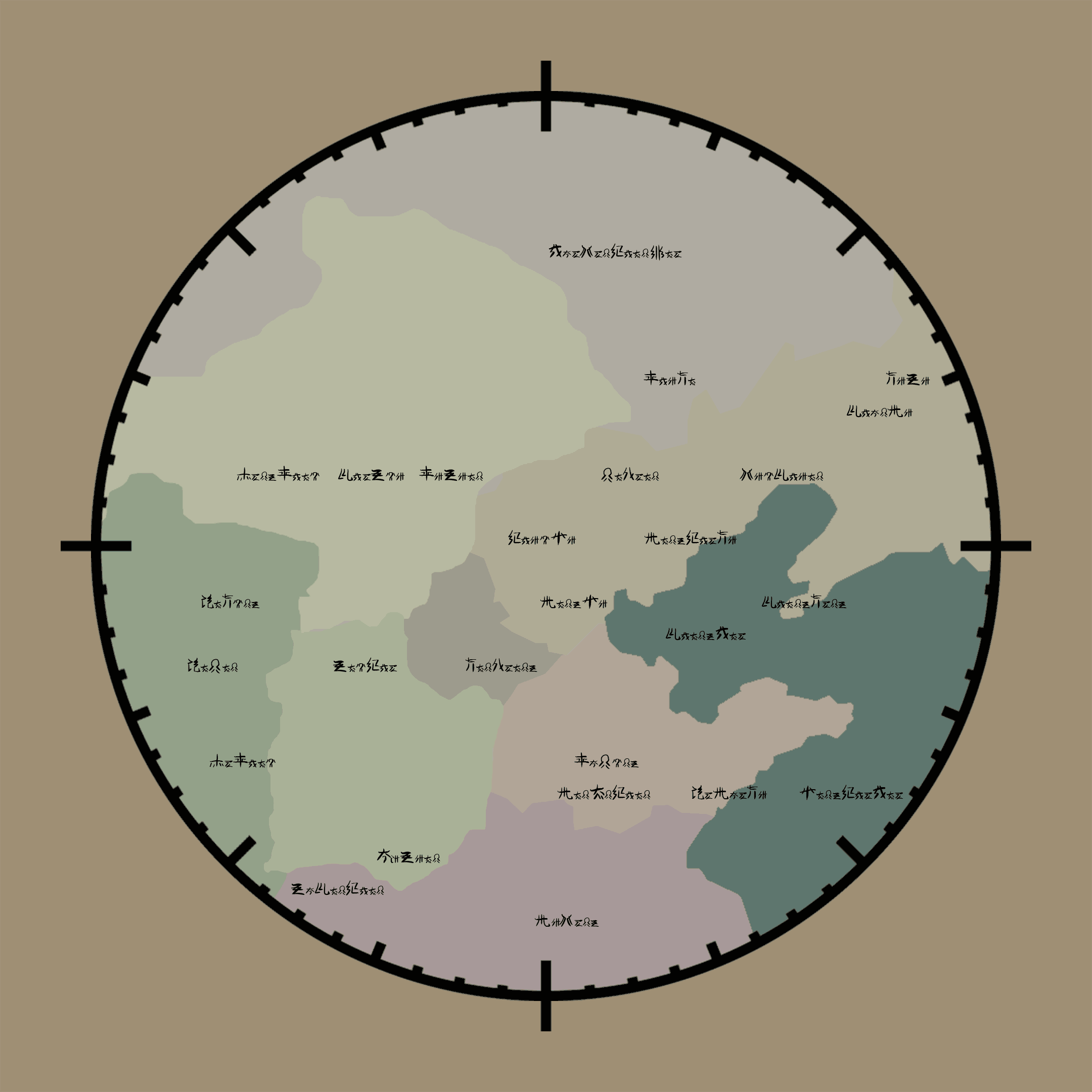
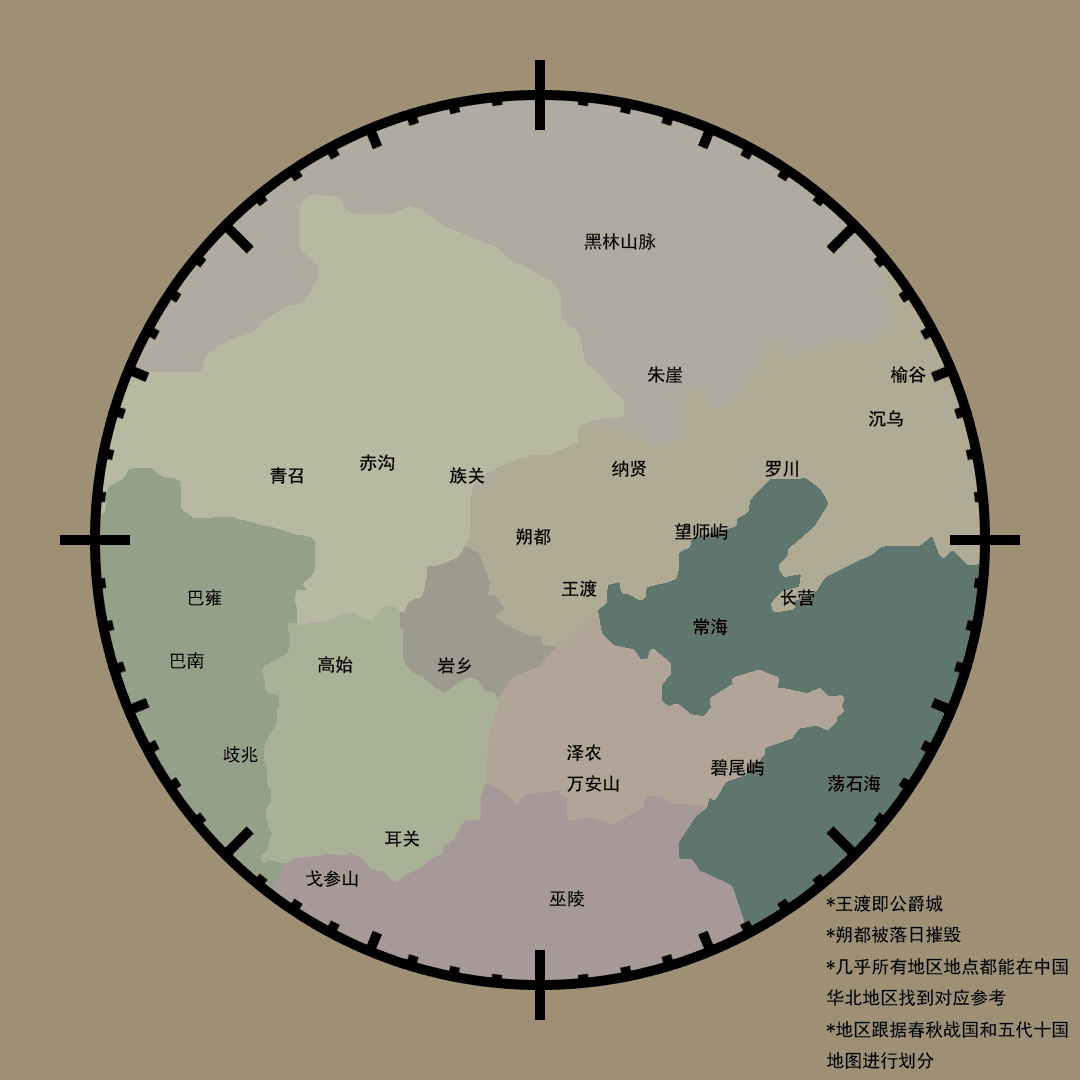


世界观，幻想物种，可作为细节的信息元素



王渡 大致三维结构

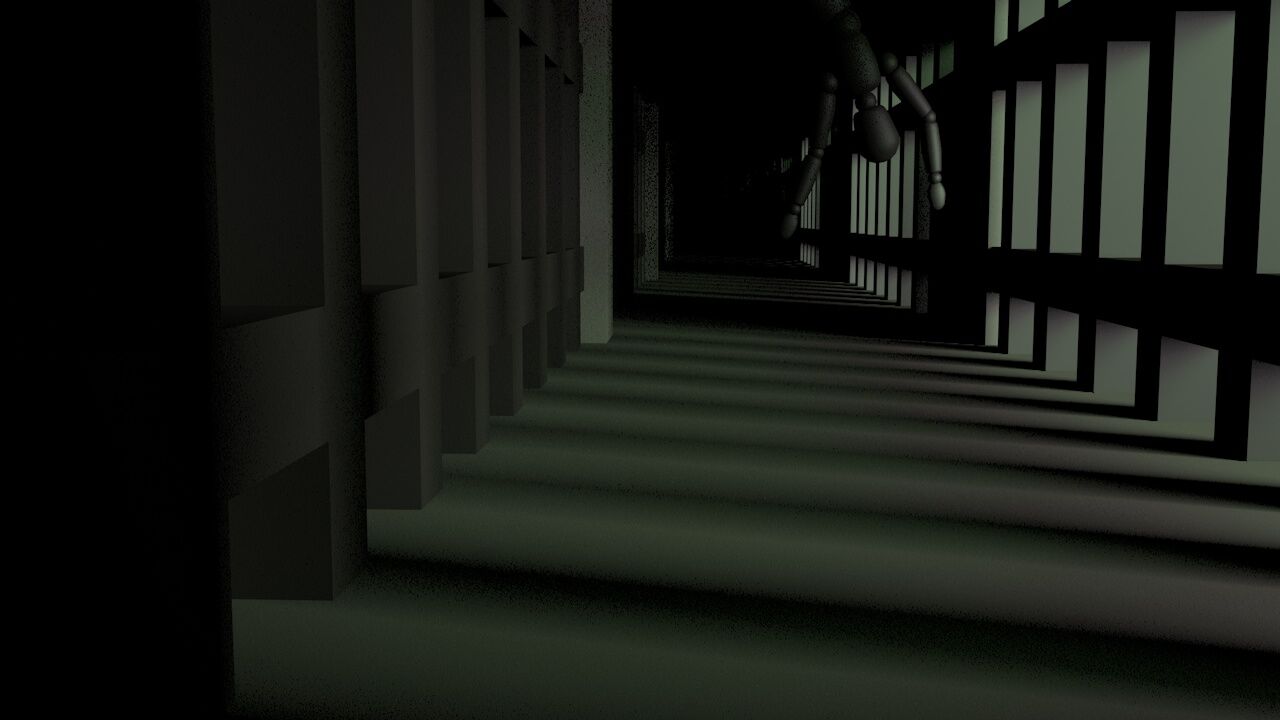
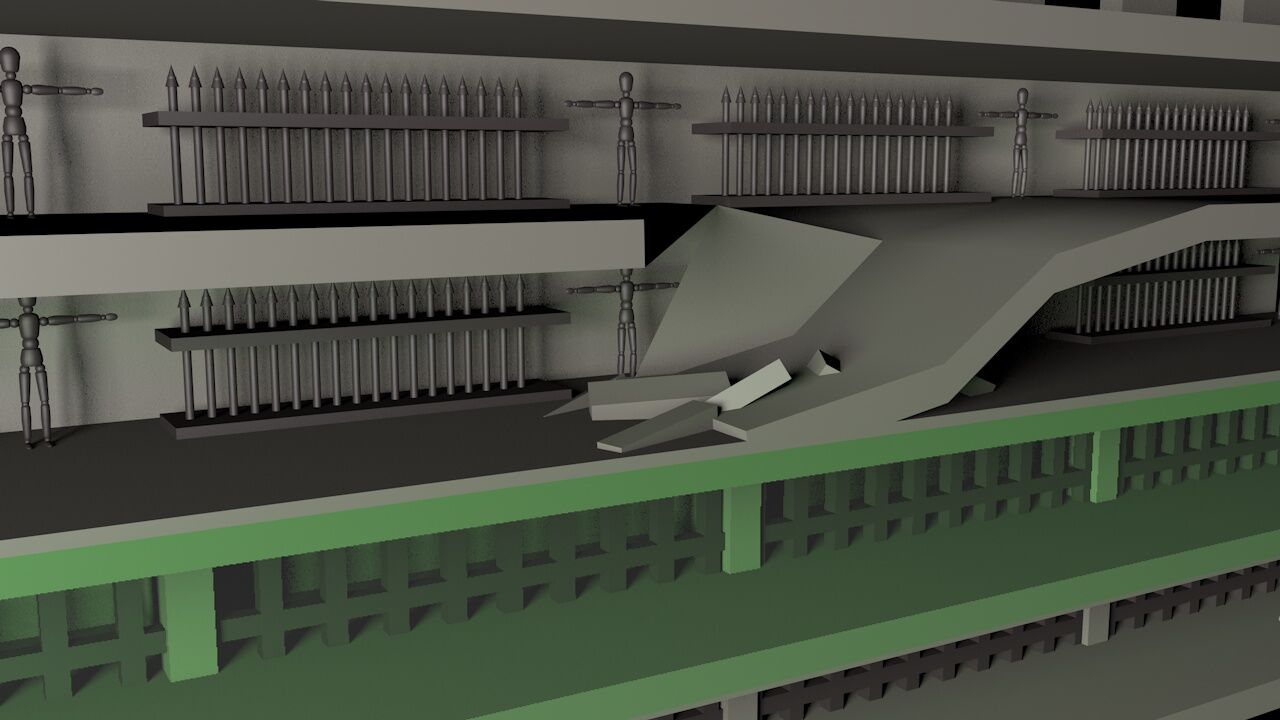
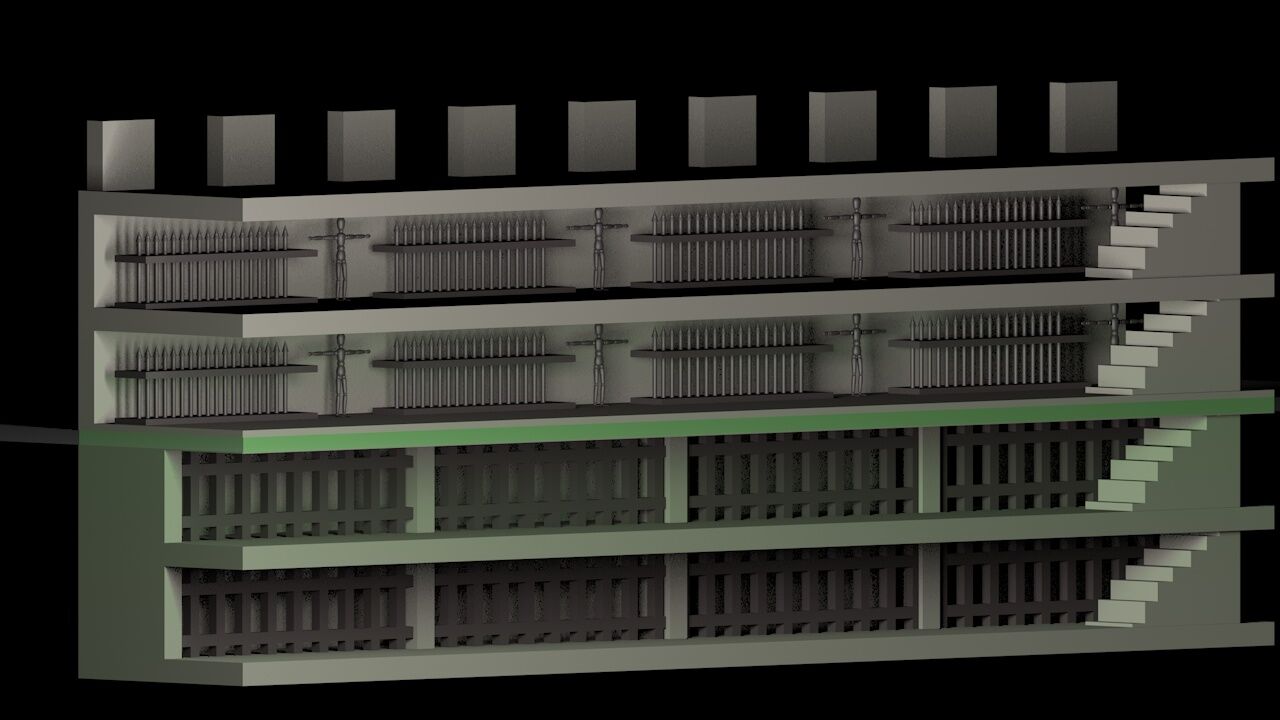
地区富有程度：蓝<绿<黄<红<紫<金  
红色区域的城墙间：兵营(场景二)，城墙内：监狱(场景一)



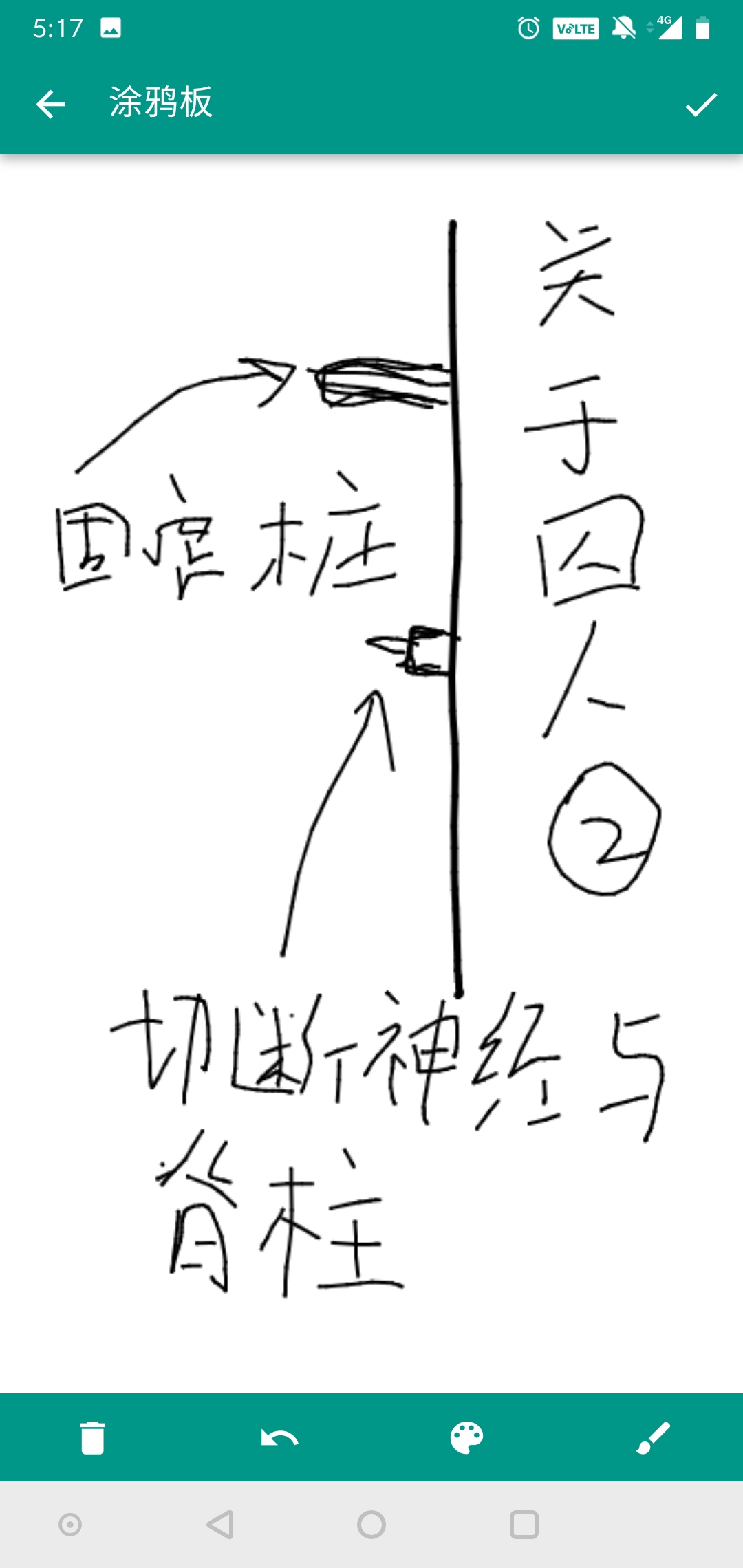
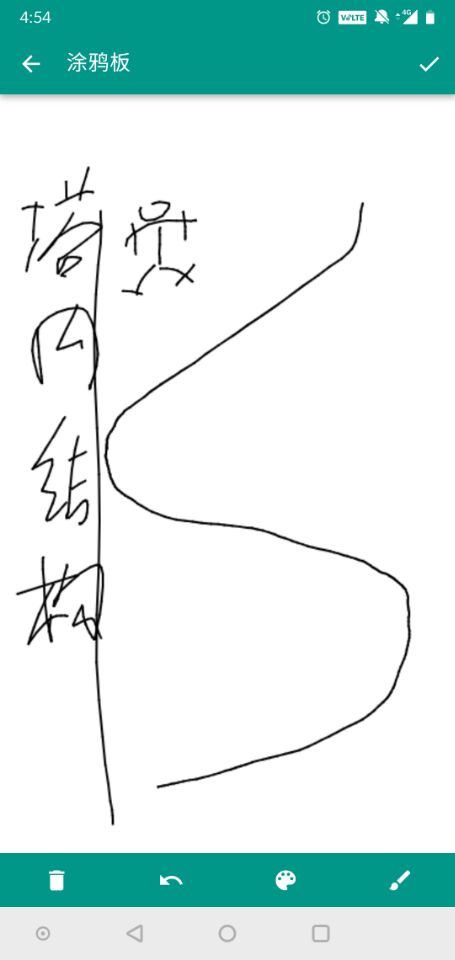
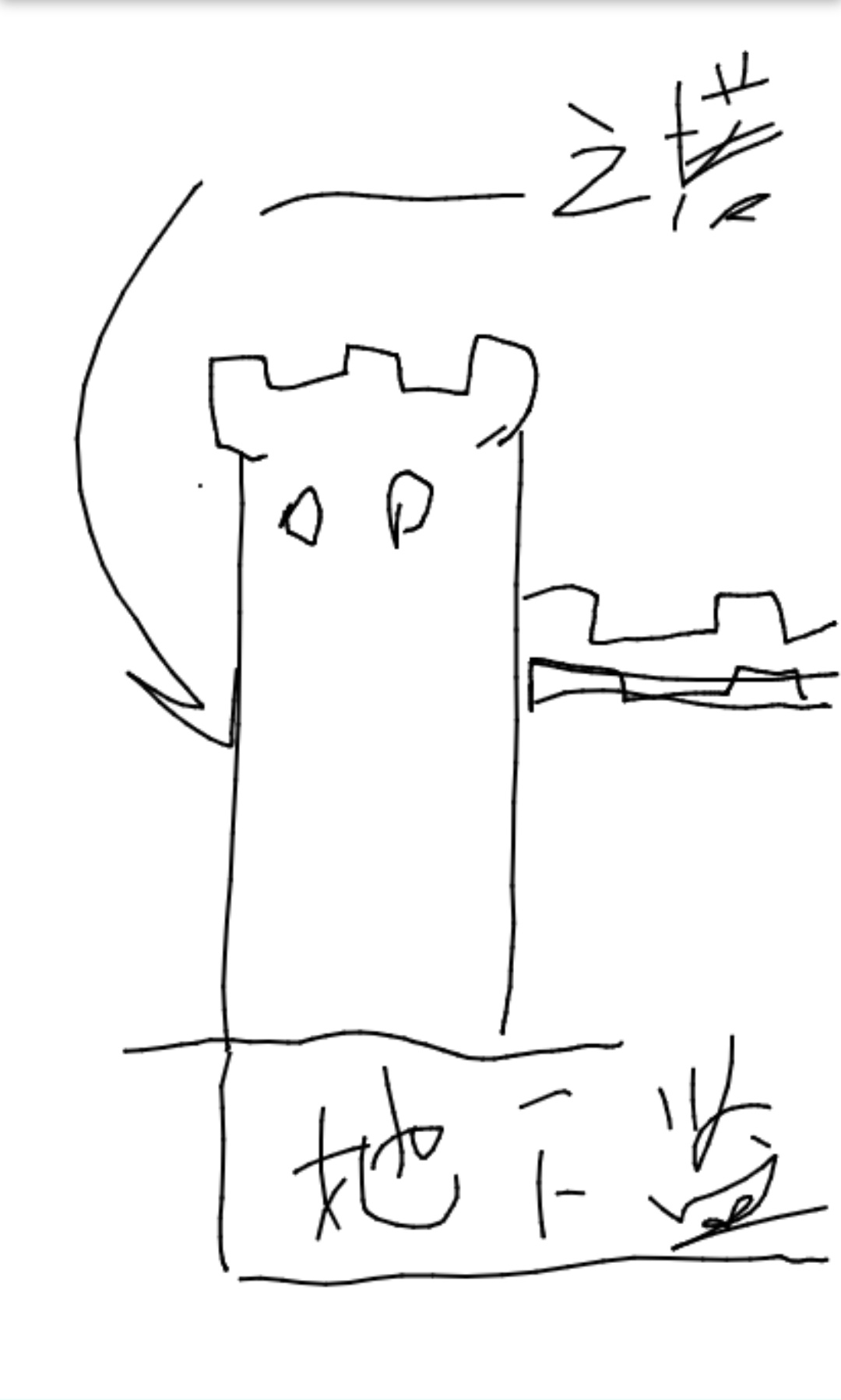
世界地图

场景一  
室内，人工光源，古中国风格  
人物形象设计  
主要动作，互动动作  
地图设计  
场景信息要素，雕像，文字  
3个主线机关，2个隐藏机关  
循环动画npc  
时间规划

通用机关重复利用



城墙概念构想：  
因为场景一二都是内墙的一部分，所以可以设计多层长条形的地图。绿色部分为地面分界线，之下为场景一，之上为场景二。因为是概念，正式地图设计可以不是垂直路径，层数也根据机关设计而定



半生化危机

不一定击杀怪物

可以通过某种道具或者场景互动减慢、限制怪物

通过机关杀死怪物