功能模块

RPG要素：角色属性、角色互动（动作、动画）、事件系统（触发机制-属性/条件（是否解锁））、

经营要素：材料购买、酒品销售、酒品研发

信息存储：角色表、材料表、事件表、进度信息（？）

表现：

水体：液体、玻璃、液体混合、冰块、气泡、雾气

角色：剪影化渲染、坐姿动作融合、调酒动作融合

场景：气氛渲染，场上物件互动、分镜切换

1. 角色、酒、物品、事件的关系设计
   1. 事件如何触发
   2. 事件如何表现
   3. 角色的特性
   4. 酒的特性
   5. 物品的特性