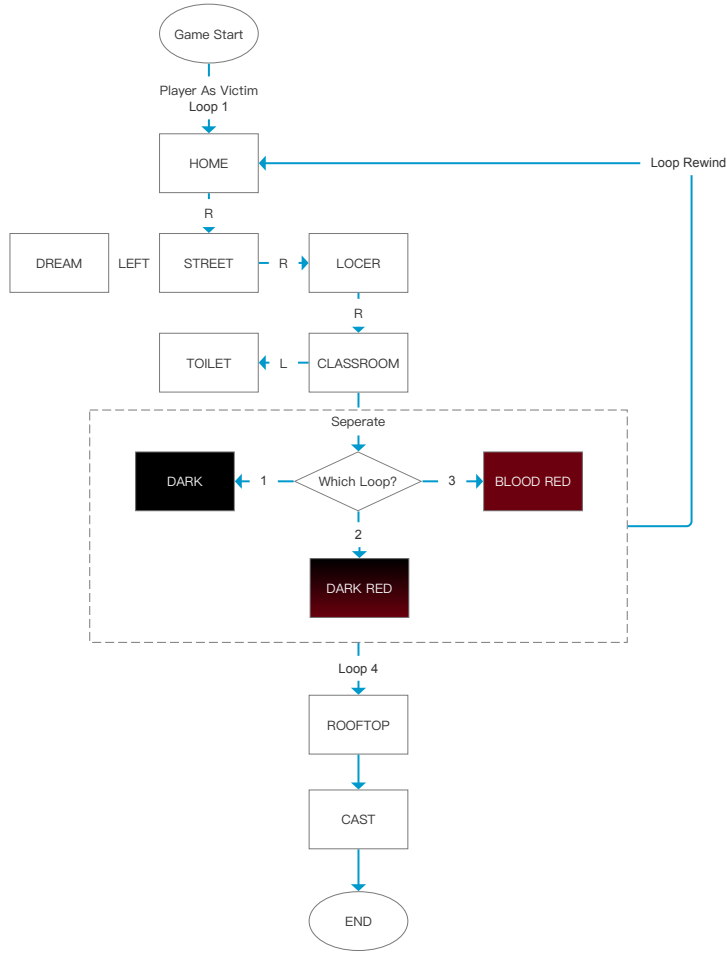
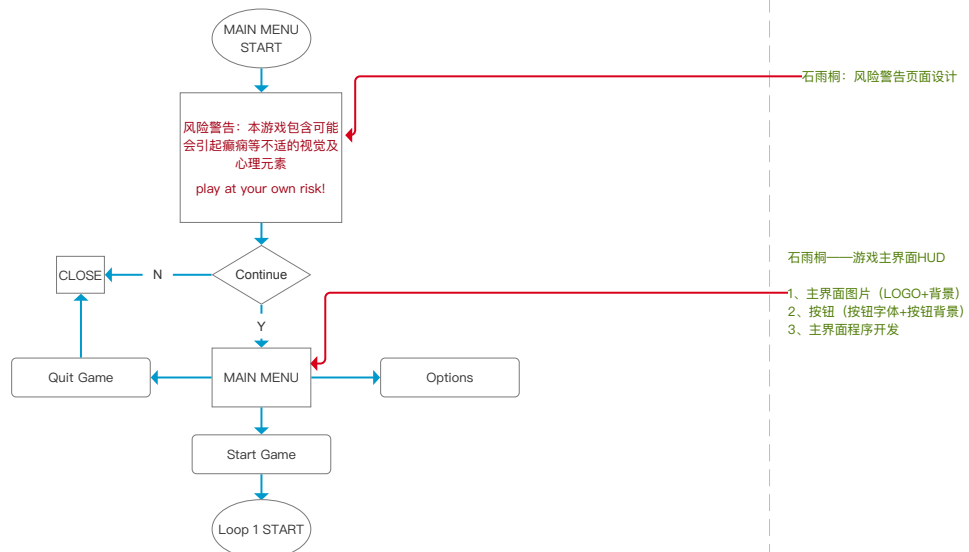


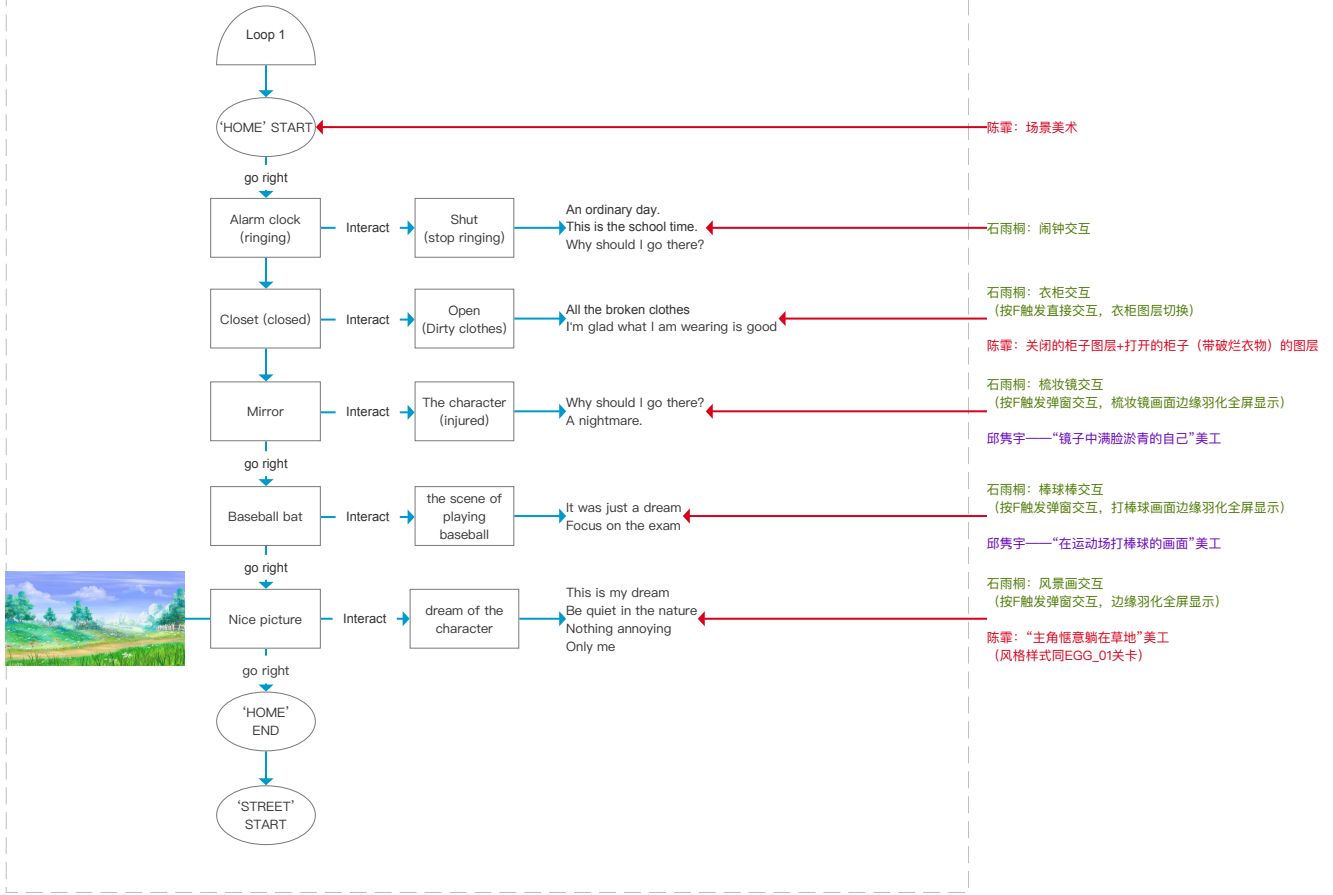
BASIC LEVELS FLOW



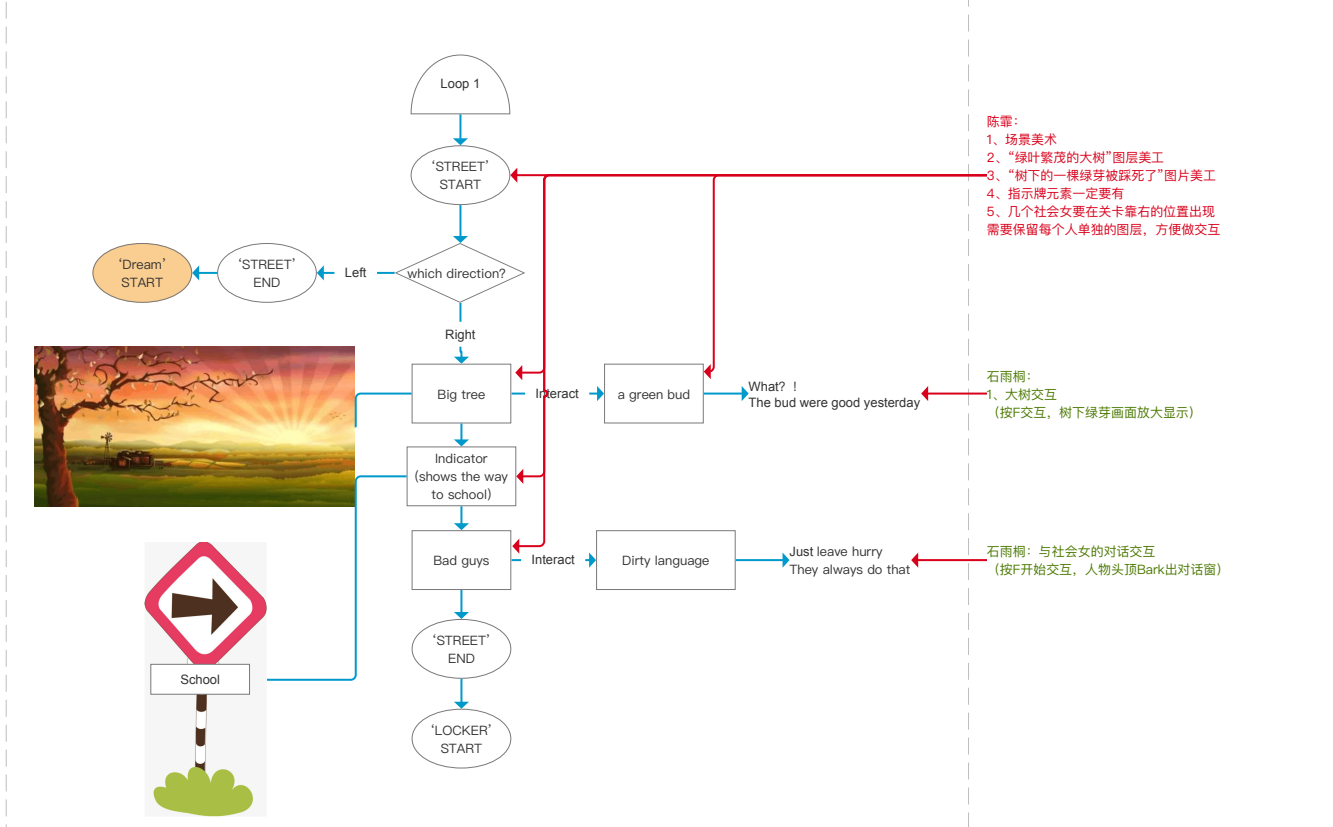
MAP_01 OP & MAIN MENU



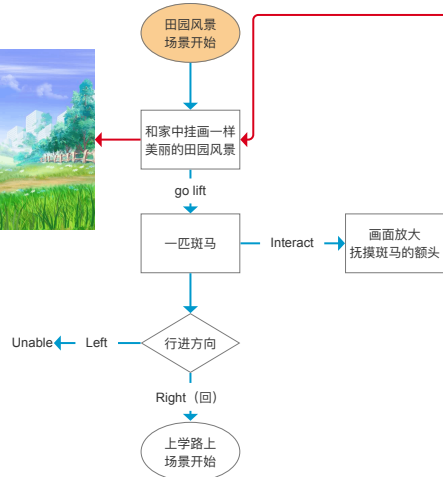
MAP_02 LOOP1 · HOME



MAP_03 LOOP1 · STREET



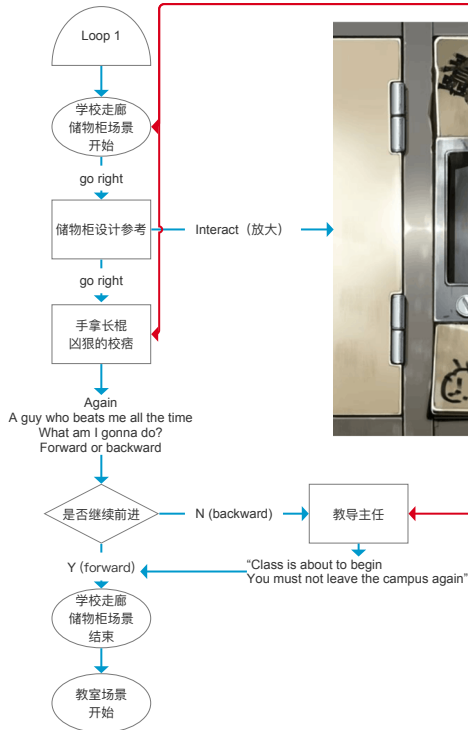
EGG_01 内心深处 · 田园风光场景



陈霏:
1、场景美术 (梦幻、明亮)
2、一匹斑马画风需要匹配场景
3、抚摸斑马额头2D动画设计
(画面只需出现手和斑马头即可)

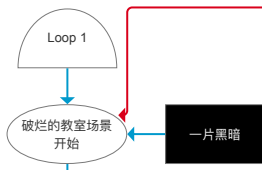
石雨桐: 与斑马的交互
(按F触发全屏动画)

MAP_04 第一循环 · 学校走廊储物柜场景



邱隽宇:
1、场景美术 (乱、偏暗黑)
2、主角储物柜美术参考如图 (英文脏话)
3、除了场景中的储物柜, 还需放大的主角储物柜用于交互显示
4、校痞恶霸设计在关卡的右侧尽头
5、左侧尽头为教导主任

MAP_05 第一循环 · 学校教室场景



邱隽宇: 场景美术
必需元素:
1、手电筒元素
2、课桌上的作业本
3、满地散落的书
4、黑板上写的话

石雨桐:
1、手电筒打开交互
2、黑暗效果滤镜

