

YILAN

沃芙乐88

第一人称 3D 探索 推理（刺激的体验）

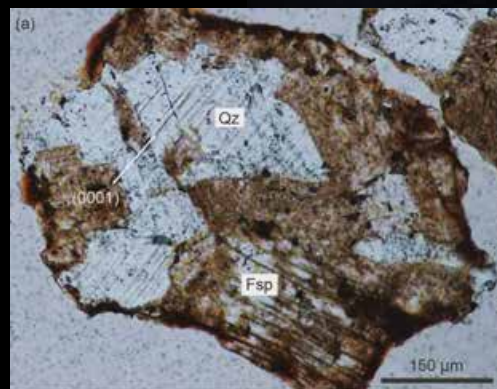


创意过程

“创”是我们的根本，“yi”是我们的灵魂

从论文与事实出发，最大化利用科学证据

论文搜查



+

玩法



+

创意叙事



将陨石的科学依据作为游戏的成就与道具



玩法机制

地图探索

在陨石坑内进行探索，收集陨石坑的成因及其缺口的原因。

发布会答辯

回到陨石坑的发现发布会，向公众媒体解释月牙形陨石坑的【真正】成因。

游戏剧情

剧情概述

你是一位资深的中国陨石坑研究者，来到一处新发现的位于黑龙江依兰的陨石坑，探索当前学界对其最核心的疑问——

“为什么依兰陨石坑是月牙形的？”

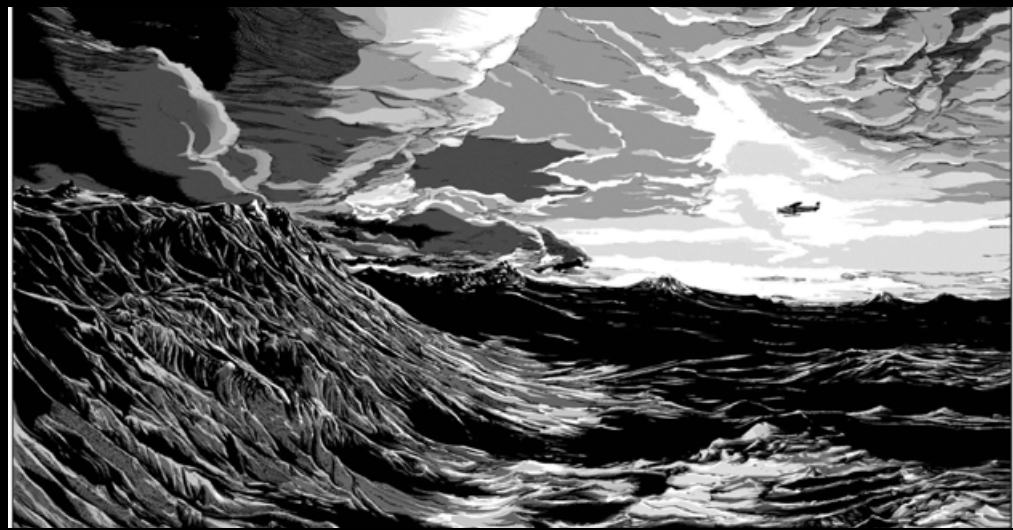
游戏内时间线

地图探索阶段，在收集完足够线索后，主角通过传送门回到发布会的场景——先前的探索过程是一次记忆闪回，发布会在主角清醒后继续进行了下去……

地图探索

SAN值（理智值）

随着调查进度的推进，主角的san值会有所变化，进而影响一系列探索和调查的因素。

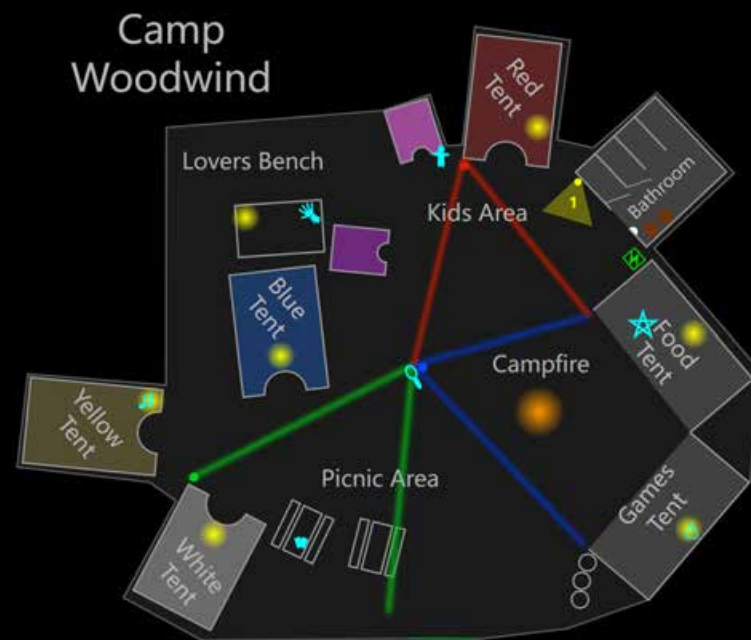
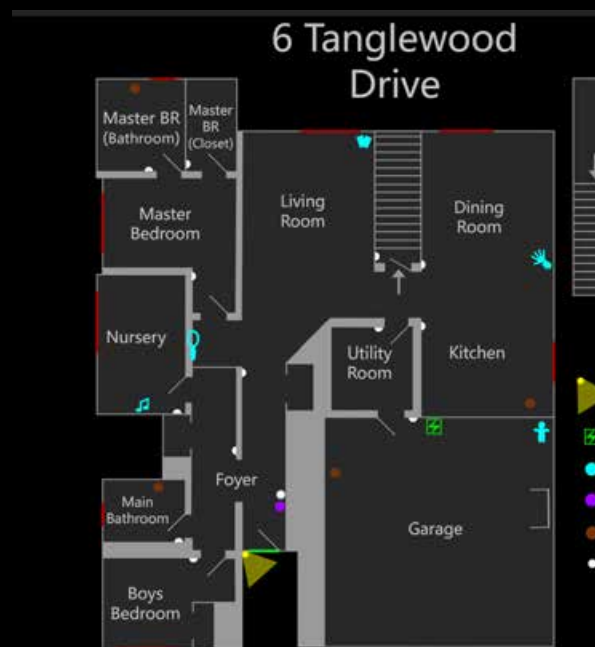


《疯狂山脉》漫画

限时&追逐

当主角在地图探索阶段时，san值会随时间降低，或是由于见到了不可名状之物而丧失。

而当san值低于临界值后，游戏地图会发生某种变化，好像有什么东西盯上了主角。



线索&解读

主角在探索时可以参考自己的数据记录板——列有他此行需要弄清的问题（月牙形陨坑的成因）以及需要的探测指标（土壤、植被、生物遗迹等）。

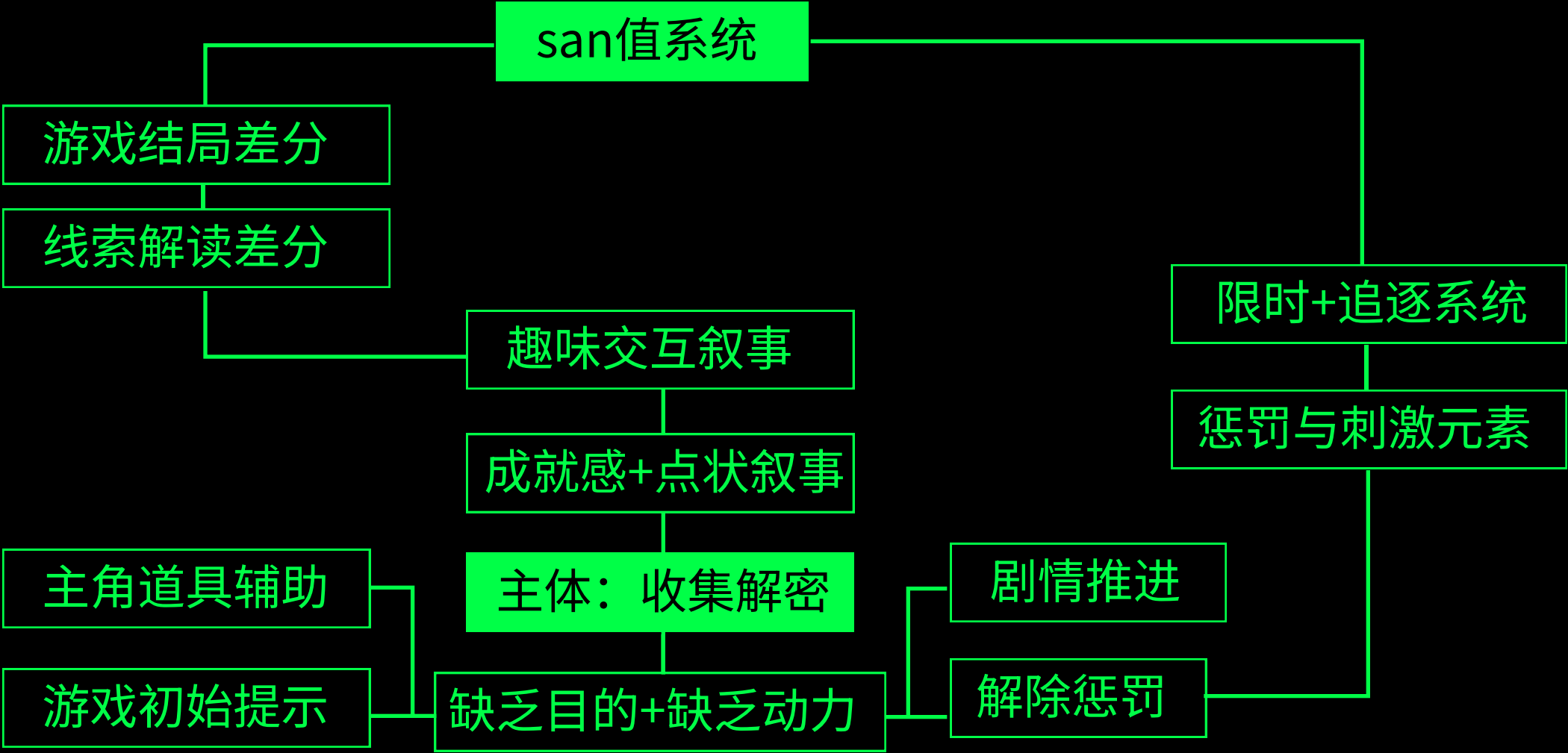


线索&解读

同时，san值的变化也会影响主角解读线索的偏向。当san值较高时，主角有足够的理智支撑其运用自己的科学素养从数据中解读出正确信息；而san值较低时，主角会更倾向把月牙陨坑的成因归结于神秘与未知之物。



可玩性论证



发布会答辩

推理&举证

在发布会上，公众与媒体会围绕“月牙形陨坑的成因”进行质问，主角需要进行推理、选择合适的理论再举证线索以说服大众。
随后、结局。

御剑



参考：逆转裁判

因为你的缘故，
我的心中萌生了多余的情感。



可玩性论证

推理游戏的好玩之处是由玩家自主进行思考与信息整理，而非是一味的跟着主角以及剧情推进思考，这类游戏的设计关键在于将问题的“谜面”藏在暗处由玩家进行发掘，并且将答案隐藏在证据当中，唯有认真仔细地进行观察与对比才能够得出答案。

玩家获得：成就感+对应反馈



游戏结局

真相大白

达成条件：
在发布会上凭借理智而专业的推理揭露陨坑真相。

古神降临

达成条件：
在发布会上向众人道出陨石不为人知的神秘故事。

失败的man

达成条件：
没有使用正确的线索
（未达到成功结局的分数）逻辑混乱答辩失败。

美术风格

环境、天气与色调

- 为何选择黑夜？
- 画面亮度与色调倾向？
- 场景中的光源？
- 特殊天气？



亮度与色调

当San值降低:

- 亮度降低
- 色调变红
- 暗角增大
- 色差增大
- 画面扭曲增大



默认色调



低San值 色调



默认亮度



低San值 亮度

环境设定

抬头

- 星空肉眼可见
- 能见度高，无雾气

低头

- 密集树林
- 沼泽湿地（真的吗？）
- 冬季雪地（备选）



Unwanted 反例



Unwanted 反例



黑龙江冬季星空



图为漠河地区极光，依兰其实看不到

光照来源

- 核能手电筒
- 夜视仪
- 火柴
- 灯笼
- 打火机



恐怖游戏中的手电筒



在荒野开手电筒的真实情况👉

特殊天气（备选）

雨天

- 降低可视度
- 地上出现小水塘
- 土壤变湿，难以勘探与挖掘

冬季雪地

- 走过的路会有脚印
- 减缓行走速度
- 以极厚的雪作为空气墙



雨天的荒野



黑龙江冬季雪地（未找到夜景图）

美术参考



油画材质：吉巴罗



@lingy000



@lingy000

1BIT：奥伯拉丁的回归



写实风&恐怖氛围

- 逃生
- 寂静岭
- 森林



美术参考：NPC形象参考



山海经怪物：中国文化底蕴



，雍正四年，编纂的《古今图书集成·边裔典·禽虫典·神异典》，合羆猪身人首，正位于河间的小石堆上，预示着它有召唤洪水的本领。那有可能它生活在容易发生的洪涝灾害的地区，一旦出现洪水，动物的本能肯定是跑，这一跑，合羆在前，洪水在后，容易给人造成“被带来”的错觉。

传统志怪：人形增加紧迫感



技术实现

拟真路线

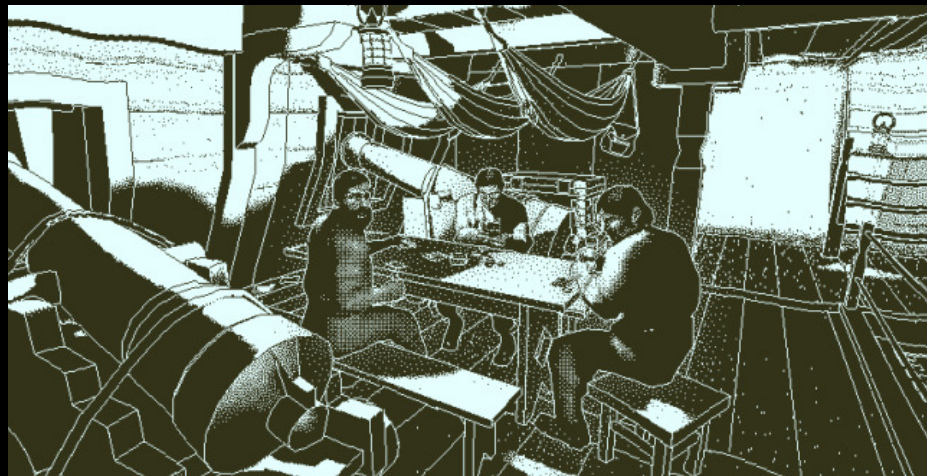
- 能买到大量现成模型素材
- 画面质量的下限很高
- 但对运行设备的性能要求高

单色Shader

- 适合 手电筒+全黑野外 的大光比
- 低性能开销，便能打造风格化的诡异氛围
- 对3D模型的贴图与材质要求较低



HDRP 仿真路线



URP 3D LUT & 1-BIT Shader

努力这么久

谢谢大家

