Direction The Reward for Saving a Neko 猫猫的报恩

宠物治愈向，鉴于地图不会太大，可偏写实。

你作为一个母胎单身至今的社畜，只身一人无依无靠漂泊在陌生的城市，身边仅有的 “亲人” 便是你的宠物 猫猫 / doge, 它用纯真的眼神， 真诚的陪伴， 治愈着每天疲惫不堪的你。

Hardcore: 如何塑造宠物，毛发，演出，小但温馨的小窝，如何用有限的篇幅表现主人公的疲惫，孤独，如何渲染？ 风格化 温馨/写实化 真实，结局如何？开放式？If线？生离死别或许不太容易体现正能量，但以悲剧收尾能突出宠物的忠诚。主要场景？小窝，部分公司？主人公与宠物，与其他人的故事又如何展现？

主要工作：

1. 高精度的宠物模型，房屋模型，需要很用心，但可忽略部分细节，借助unreal 也可获得不错的效果，房屋模型可以靠quixel + unreal 获得不错的效果，但毛绒绒的宠物还待学习。
2. 剧本，可以不长，但一定要有打动人心的地方，可参考一些影视作品，为了利用好unreal, 要想办法突出镜头的表现力，很多文字不能做到的效果用镜头表现，此外，在精力足够的情况下，还可设置部分支线，或者推进性目标，来增加体验。
3. 场景，灯光。
4. (Optional)碎片化剧情，非线性剧情，而是片段式的剧情，以有一定逻辑随机化的组合以做到更好的剧情演出。
5. (Optional)对VR 设备的支持，unreal 对VR设备的支持不算困难，若有条件可试着支持VR，能获得更好的表现力。

Solutions:

1. unreal 的 毛发需要用到maya, with plugin xgen or houdini.
2. 建筑模型 随意，能用即可, blender, 3ds or maya, 怎么快 怎么精致 怎么来。
3. 贴图，quixel 为主。

剧情:

Segment0: