

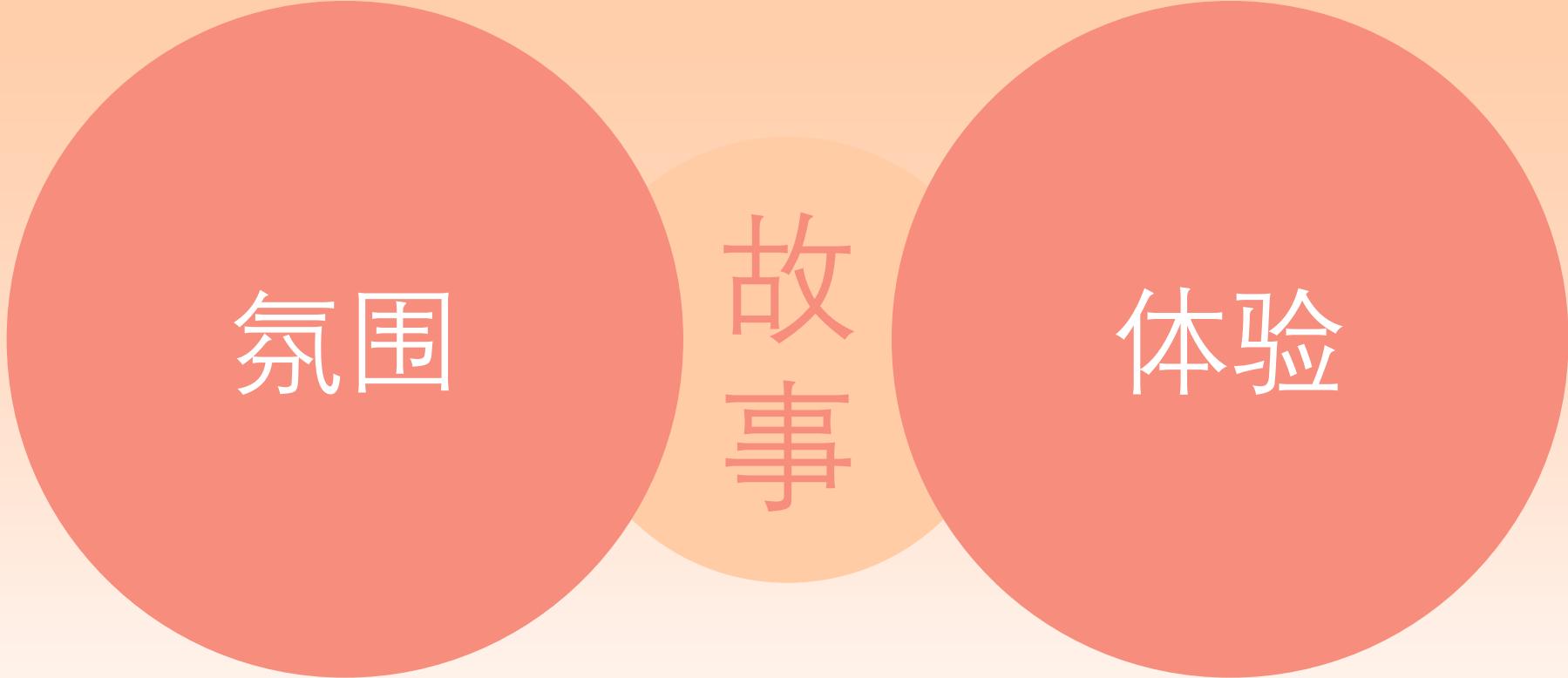




Presents

我们的目标是
“第九艺术”





氛围

故事

体验

原创独立游戏本身便是一种艺术创作。日广工作室遵循“游戏即为艺术”这一创作原则，追求优秀原创的美术和音乐，展现一个架空的世界观，表现“人性”这一永恒主题。

故事



劇
情



多周目

演示,剧情介绍

线形的线条

端 细线的作用是飞虫为载体

线形的线条

线形的线条，线形的线条

安全

圣基茨和尼维斯公司 飞行队

今年“家园”项目：为客户提供一个安全而舒适的家园，以机器人安全系统保护不被病毒及病原体入侵。

事实上是一个政府的卫生改造实验项目，期间制作出疫苗。

房

完成品 第一主人公：便
便成品 第二主人公：汉

机器人 挖掘工

警卫

园丁

清洁工

农民

叶产生，种子繁殖是通过流动人口

家园支撑 200人居住的社区

客户(普通家庭)

物业(研究建筑维修补给)

客户们的客户 生活(最终市场)

研究所(设计) 物业(物业)

结语 八点

20XX年利兹菌疫情在欧洲扩散
远方爆发，已知由一种甲虫携带的真菌被人体从
会传播到各种动物，感染后至死亡。
人在八小时内就会流血不止而死。

事实上是一个政府的卫生改造实验项目，期间制作出疫苗。

“家园”建成 ① 6岁 ② 37岁

“家园”建成 ① 9岁 ③ 40岁

产品技术 ④ 11岁 ⑤ 41岁 同样家园被设
完成品待完成

① 14岁 ④ 45岁

地中海气候 地带雨热同期
雨热不同期荒漠气候
故事发生在更寒冷

农作物 基因橄榄

葡萄

布依维桑州(紫色)

性格活泼而又天真的女孩，平静地生活在村里
喜欢四处玩，所以倾向于短发，热爱村子里
的时光，不爱照镜子，所以发型往往很简单或
(不会看到绿色
的眼睛)

者叛乱。

生活用水由补给站去附近水库捞取会游泳会化树
根血，灰芦苇失绿

共和国：国家元首和国家权力机关要通过选举产生

* 形象是略显成熟的
14岁女孩，但心智认知
仍停留在4年前

机枪扮演着村子里照顾大家的角色
村民们很少离开自己的岗位 日夜干活
她去给大富连补给品(维护机器)
[小时候父母教过她一些基础知识，后来的四年里她也看很多教科书]

* 她身上穿着邻居家小姐姐的衣服，她的衣服
早已穿不下了。她按照童书里画着的样
子打扮自己，机器人们的形象也出自其中

发型长直发 / 低单尾 / 双尾 / 短发

短发，绿壁

服装：简单裙装/款式村姑装/个性+裤装/简单裙

Eve.Teray

伊娃·泰瑞

14岁

和父母共度在“志乐园”(6岁)
还没有经过严格的教育，在家里
的牛棚进行了一切学习。

灾难来临那天，她正沉睡在空旷
里。等她醒来时，整个家园充满了
绿色的蘑菇，在那之下，是倒血
泊里的众人。
她不能完全理解现实，但多少图画
现状，她解回家，在出来时机器人们
已经清理掉了一切。平时不眨眼的机器人
成了她的“朋友”。

房间里那本童书，已经翻烂了，机器人们
化身成那些可爱的人物陪伴着他。
又过了四年

扳手

灯

电视

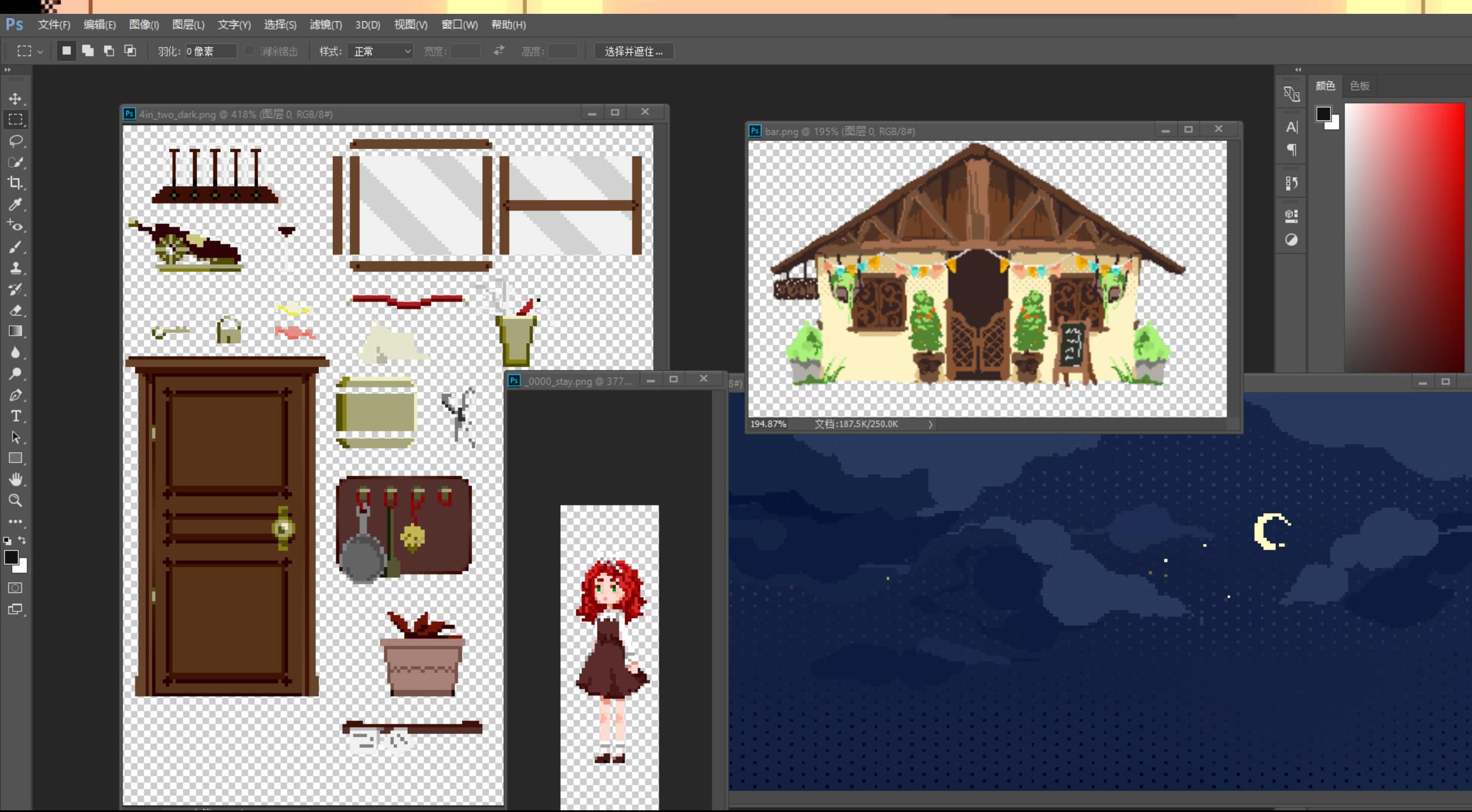
电筒

伸缩梯

钥匙



原创
艺术







技术
&
体验

演示，操作说明

```

public override void Enter(Machine machine)
{
}

public override void Execute(Machine machine)
{
}

}

public override void Exit(Machine machine)
{
}

}

Class State01: MachineState {
    .... //同上
}
.....
}

【状态集和 Animator 中状态集保持一致】
其中物品特定的可用 API:
◆ machine. IfInteracted();
◆ machine.SetBasicInformation(string , float , string , float);
    //重新设置调查字幕。【参数可按顺序从后到前，前两个参数为字符串，后两个参数为浮点数，如果参数不足，则后面的参数默认设为 0】
◆ machine.animator; //物品的 animator 组件

```

5. 0.5 新文件规范

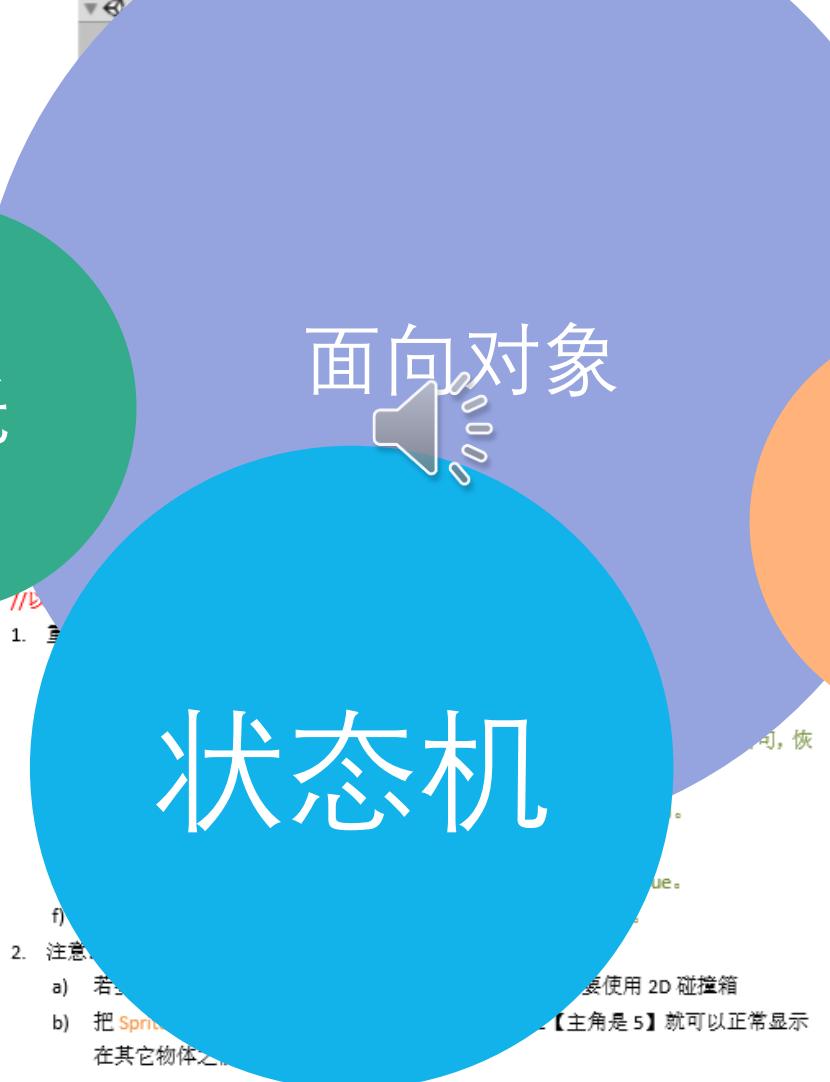
- 1) 图片素材文件夹整理方式不变
- 2) NPC 除图片素材外的其它东西，Animation，Animator，NPC 的 cs 脚本文件统一放入“Assets/NPC/NPC 名字/”，然后再把场景中该 NPC 的父物体打包成 prefab 文放入“Assets/prefabs /NPC/”。
- 3) 道具打包成 prefab，普通道具放入“Assets/prefabs/第一幕/道具/普通道具”，附道具放入“Assets/prefabs/第一幕/道具/隐藏道具”，组合后道具放入“Assets/prefabs/第一幕/道具/组合道具”。
- 4) 物品的 Animator 与 cs 脚本放入“Assets/物品/第一幕/物品名/”下，物品的游戏体打包成 prefab 放入“Assets/prefabs/第一幕/物品/”。
- 5) 临时文件放入“Assets/临时”。
- 6) 除小游戏以外的场景文件放入“Assets/场景”。

7) 每一个小游戏所包含的全部资源【包括 prefab 和场景文件】放入同一个文件夹，命名后把该文件夹放入“Assets/小游戏”。

6. 场景中游戏物体规范

以下是游戏中包含的场景

- 1) MainScene，字幕与道具
- 2) PlayerScene，只包含 NPC
- 3) GameScene，只包含 NPC



重新设置调查字幕请务必用 SetBasicInformation 方法，而不要用 GetComponent.

编写 npc 对话的逻辑时，可每句对话编写一个状态。

请务必认真看【5-文件规范】

3. 其它：

- a) 任意物体，加上 3D 碰撞箱之后加上 BasicInformation.cs 即变成可调查物品【不用担心 3D 碰撞箱的遮挡问题，BasicInformation 运行时会自动根据渲染的遮挡顺序调整碰撞箱的遮挡顺序】



```

        currentState=new InitState();
    }

    class InitState:MachineState{

```

日广工作室 VIP
1.70GB/2068.00GB

我的网盘



分享



隐藏空间



功能宝箱

Start Using github to develop our game.

wners

Apr

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

steams



ukiiris

57492

nji2016

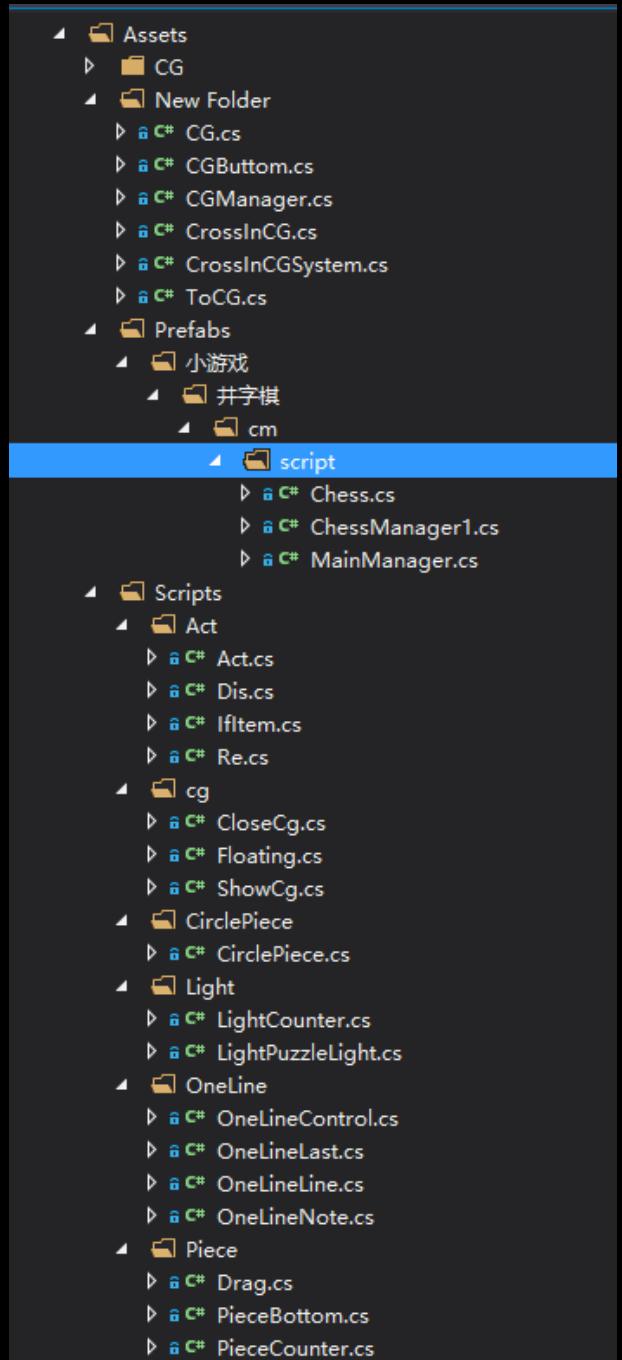
other123



4057492 · patch-1

pri1

master



细节 & 体验



- 景深效果
- 动态效果
- 镜头移动效果
- 调查文本全覆盖
- 镜头光影效果
- 音效

学习
&
成长



关于我们

- 日广工作室RGStudio
- 邮箱: 458390862@qq.com
- 电话: 18319277690

