

代号 梦山

A dream you dream together is reality.

在孤独的梦境中攀登与寻觅

情感X合作



制作人 朱治

梦幻西游-初代主文案

迷你西游-主策划

哈利波特-首席策划

阴阳师-版本负责人/ IP制作人

unVEIL the world-制作人/主策划

庄生梦蝶，蝶耶梦耶？

宛如初见，似曾相识。

生活与游戏的联通来自于「熟悉感」：

「宛如初见」主动重置认知，以新视角观察旧事物；

「似曾相识」被动唤起记忆，以旧情境链接新感知。





登山版《光遇》

已验证玩法迁移

《Peak》
低劣画质掩盖不了趣味玩法
Steam超高好评独游

高品质社交体验

借鉴《光遇》的社交模式
与情绪传达
强化扮演和gameplay

普世的情感内核

世界越繁华，内心越孤独。
孤独感包裹着人的一生，
你在寻觅什么？



竞品成绩与缺点



《Peak》，2025年6月「合作社交」独游（7人团队）
累计销量超1000万份，Steam在线峰值17万
好评率93%（14万条评论）

美术效果差
弱代入
一次性体验



《光遇》「社交冒险」手游，2020年7月上线
DAU超过800万，MAU5000万
全球下载量2.6亿（24年），累计收入破百亿

弱目标感
弱趣味性
单人体验缺失



快速认知（视频/可跳过）



PEAK简介:

1-4人的合作物理攀岩游戏，核心在于互助、合作，以及物理引擎带来的趣味化挫折。

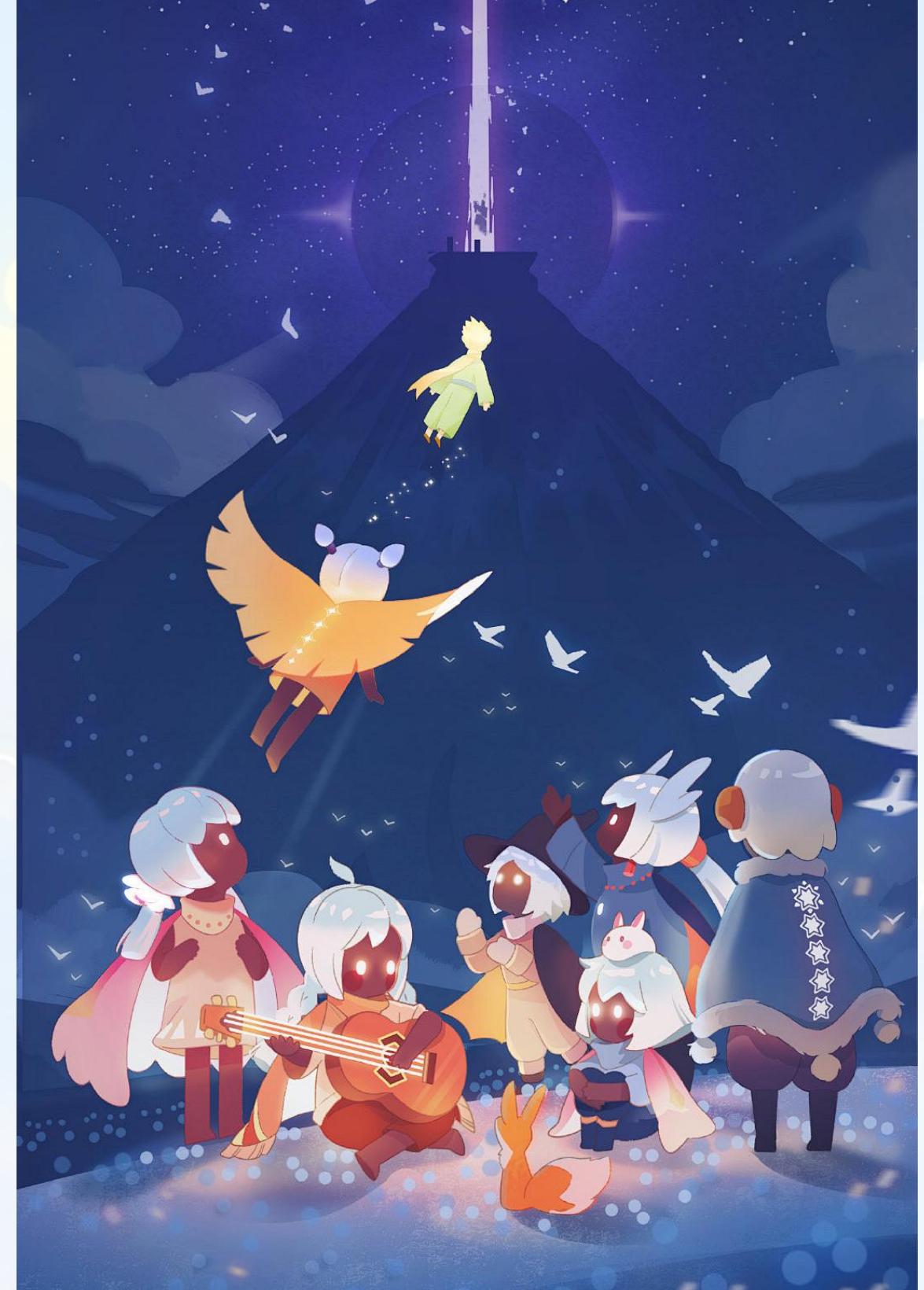


光遇简介:

在《光遇》中，你将化身追光之子，在流动的油画世界自由飞翔，用交互方式与陌生人建立无言的羁绊，共同重塑湮灭的文明星空。



竞品核心表达 — AI时代的情感联结



光遇

情感驱动社交+艺术化表达的用户基数

情感式社交（非语言）
低压力，强合作
仪式感+小确幸

情景化主题
视觉+关卡叙事
哲学隐喻

PEAK

强互动合作gameplay的爆发力

直观：主合作，轻妨害
趣味：物理引擎的戏剧化表达
多样：程序化生成与丰富事件库

共同特点：模拟行为+无数值呈现

接纳独狼玩家

高情感连接

完善主题叙事

高趣味玩法

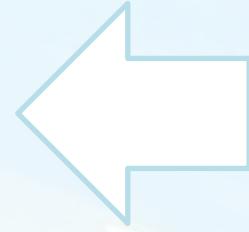




核心用户

过去五年间《光遇》流失盘用户 (2.6亿下载)

- 1.前期：缺少叙事，独狼玩家和轻社交玩家难以进入
- 2.中后期：缺少玩法与内容
- 3.陈星汉个人坚持与玩家需求的一些冲突



保持原本调性，孤独者的观光之旅+心理按摩

- 1.全盘延续核心设定（情感驱动社交+艺术化表达）
- 2.强化叙事，强化gameplay

渴望《光遇》式社交/冒险体验的年轻用户 (找新趋势)

轻引入，标杆产品的吸引力要素：

- 1.双人强互动关卡。（玩法副本）
- 2.收集、合成与用户定义。（物资流转）
- 3.共建、遗泽式社交。（共享建设）



双人成行
2021年TGA年度游戏

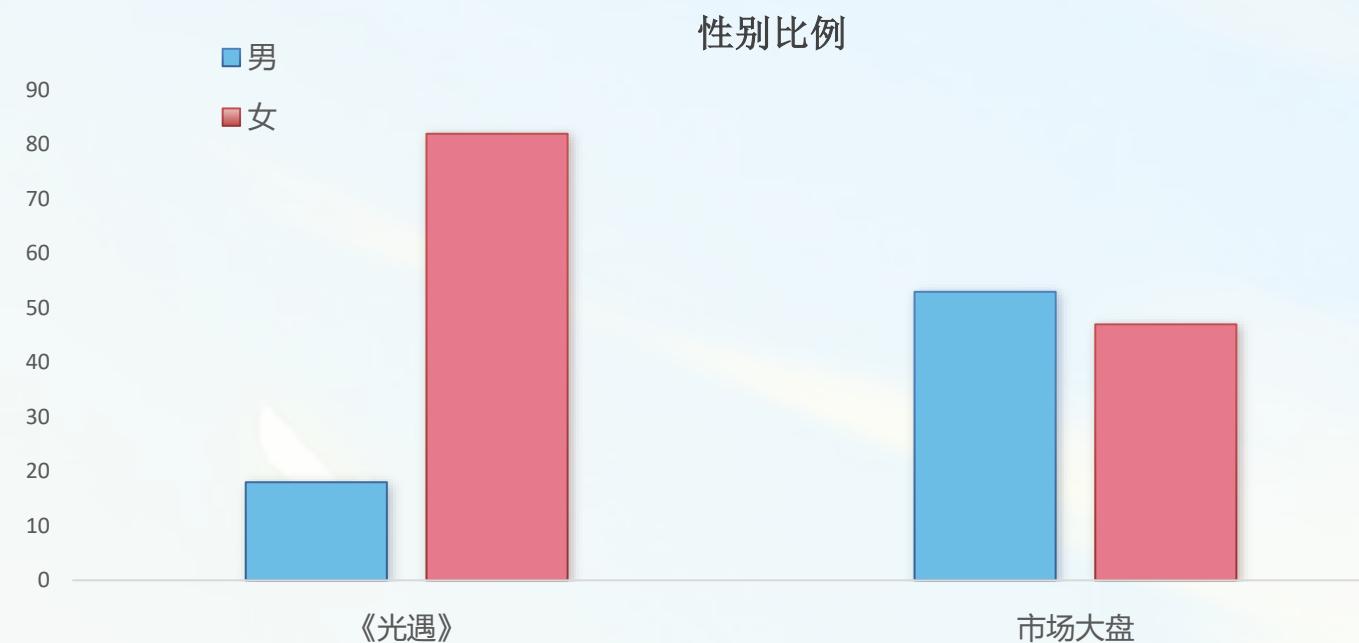
无人深空
TGA25最佳运营

死亡搁浅
小岛秀夫：？？

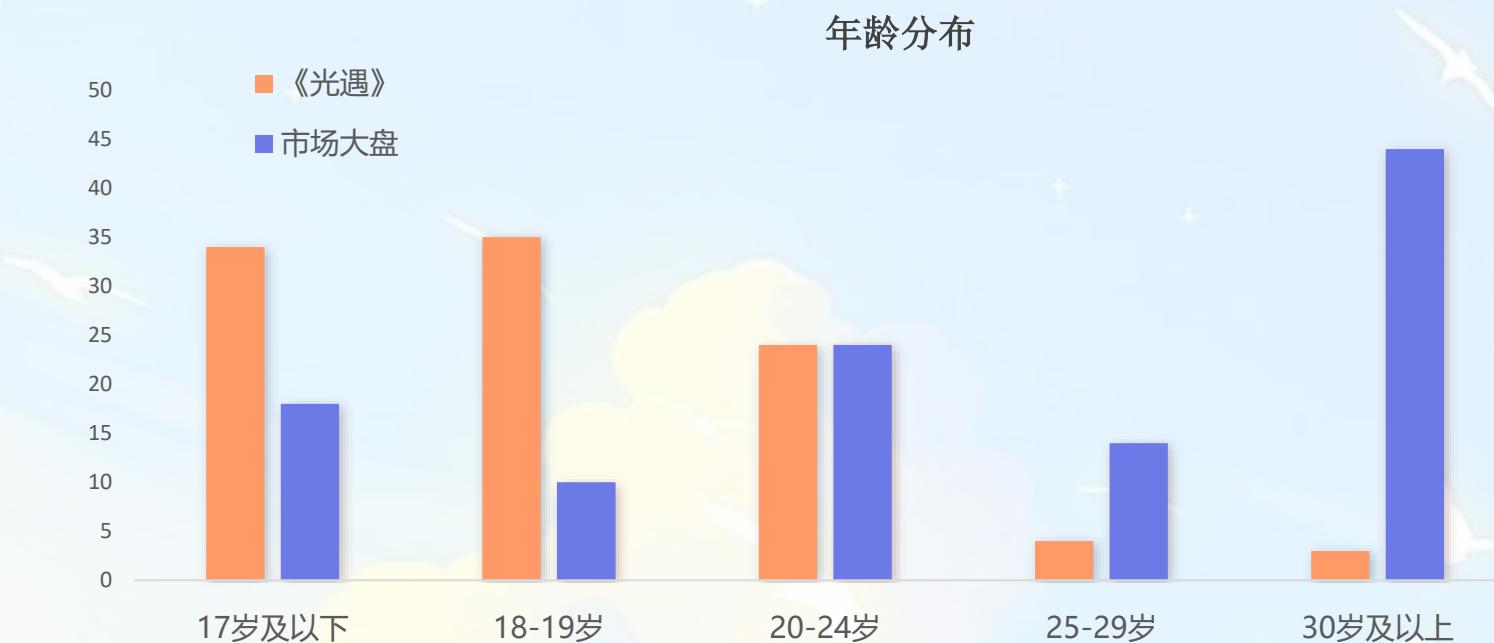


画像迭代

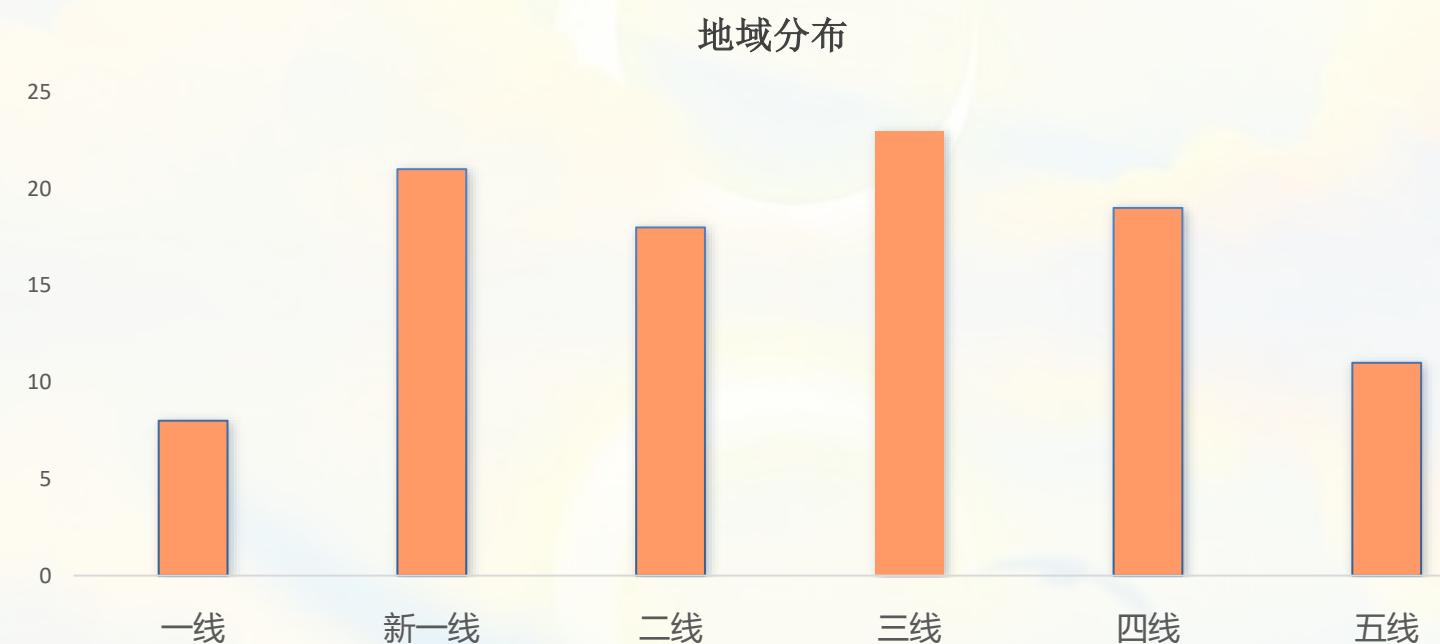
◆ 男性玩家占比不足20%，远低于大盘



◆ 玩家年龄层远低于大盘，25岁以下超90%



◆ 新一线与三线城市占比相对较高



◆ 高中生与大学生为主体（超65%）





《光遇》

累计下载超 2.8亿次

国服累计总收入达 120亿

艺术风格偏卡通

核心gameplay偏薄弱

对男性与中青年 (25-35) 玩家筛选过重

收入存在较大的提升空间



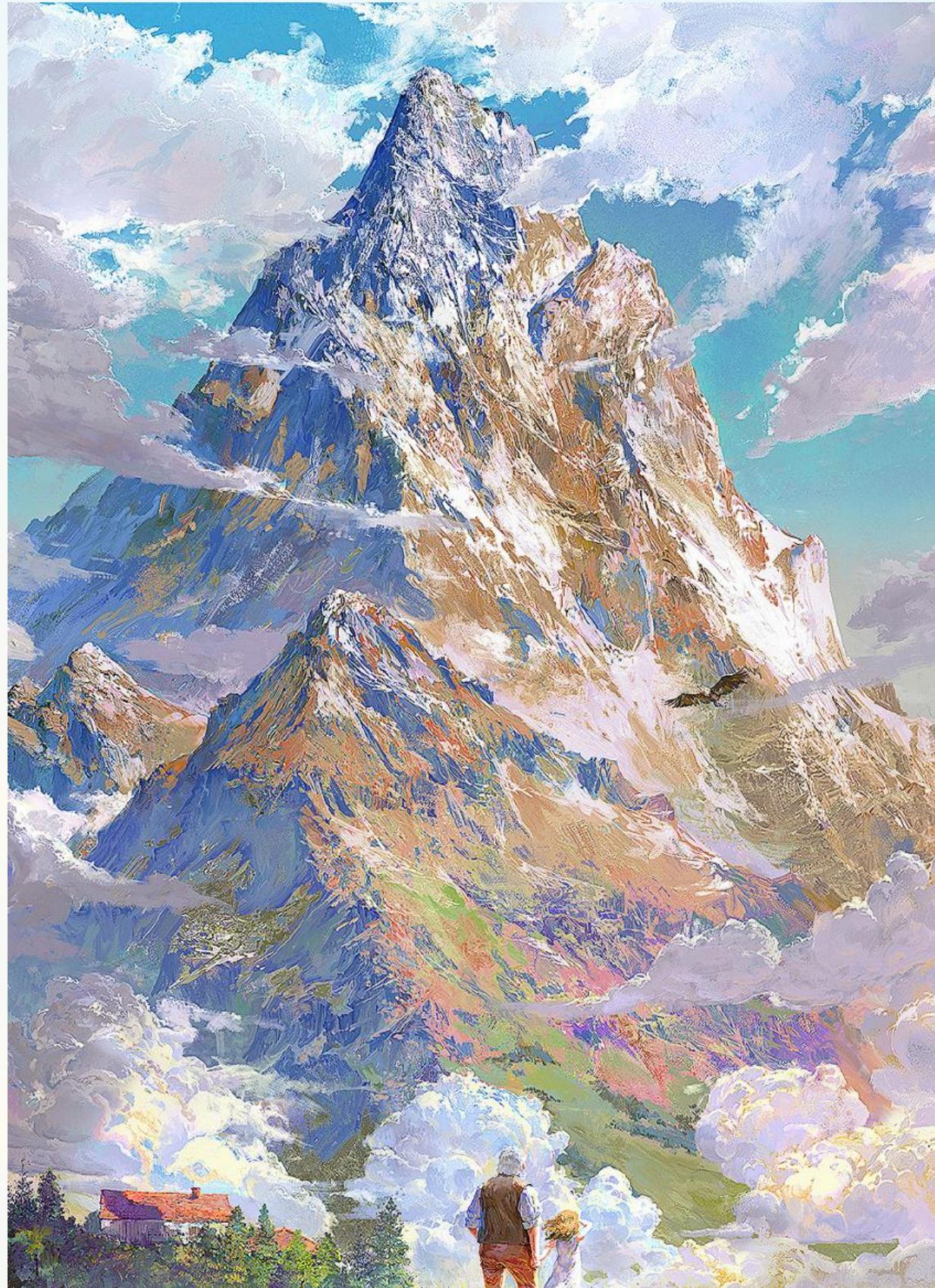
非暴力的情感交互赛道远未饱和。

——叠纸-姚润浩

注：情感内容/社交向用户版权意识较高，需在避免既视感的情况下维持其内核



核心情境

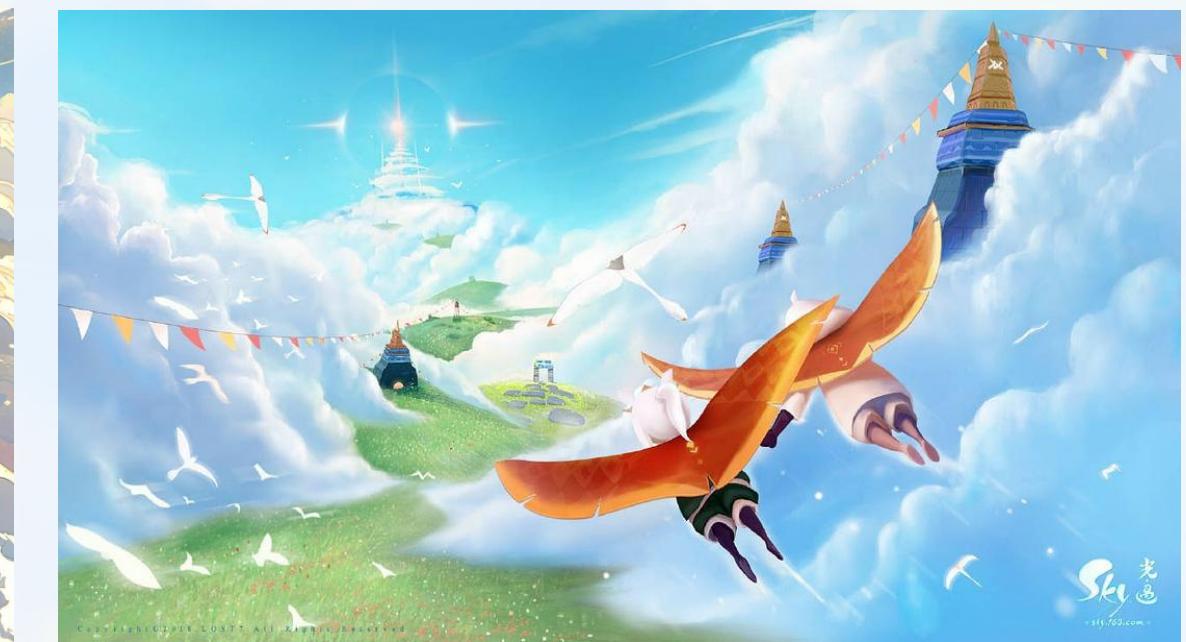


征服梦境的山巅崖谷

- 纬丽的艺术氛围：冷暖景物的交织，险壁坦途的错落，以及征服绝顶的风光
- 自由叙事的基础：梦可以很温馨，但也带着天然的残酷与破碎感：当梦醒时分，梦中人又在何处？
- 社交的原始动机：孤独感与分享欲
- 价值观锚定：从徒步登山到极限运动，时尚的自我修行

「攀登」比「飞翔」（平面）更有优势

- 天生目标感：为什么攀登？因为山在那里（征服感）
- 稳定的引导：在任何区域，都无需反复确认方位和目标 *光遇的迷路非常痛苦
- 自然的节奏过度：平台象征着旅程的休憩与新起点，天然分隔心流
- 吊桥效应与峰终效应：众山之巅，牵手自高处翼装直下，过往险阻俱成笑谈





游戏框架

保持与《光遇》认知一致，跑酷游戏：「飞行」替换为「攀岩」

重复主线：跑图与探索，收集与兑换（周目）

常玩常新：偶然邂逅的新伙伴，随机事件与惊喜

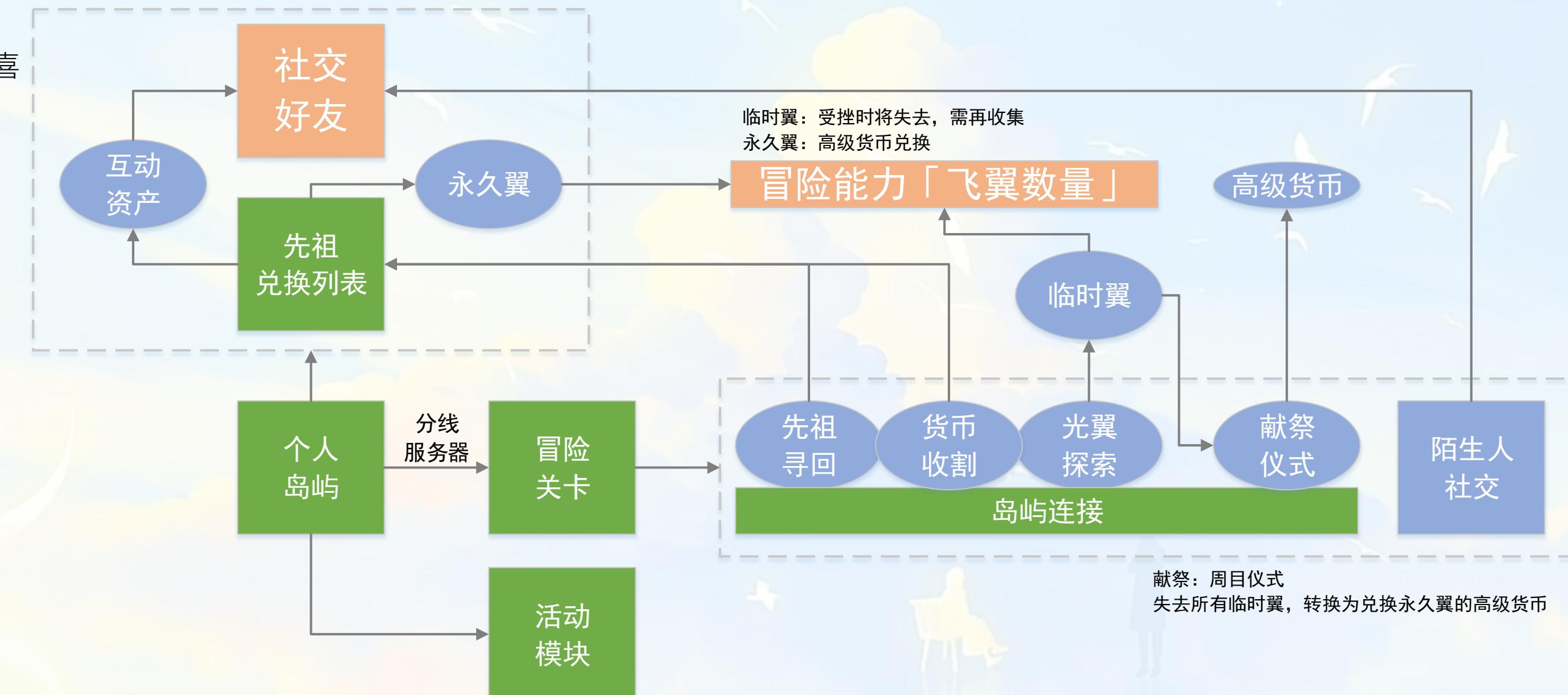
核心积累：社交好友、冒险能力（飞翼数）

陆地：跑/跳/滑行
空岛：飞/滑翔

陆地：跑/跳/滑行
山峰：攀爬/翼装

童话/幻想 → 浪漫/幻想

引入「时尚」要素，增大年龄区间





核心玩法

核心改良：强化gameplay和实质互助，且将大幅提升独狼体验

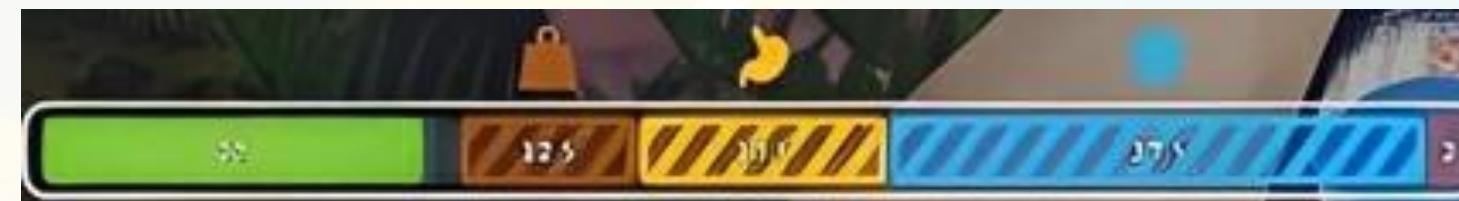
《光遇》新手期的上手门槛高，很大一部分也是缺少gameplay的约束，过早提供自由度

行动条：
基于资源分配抵达目标点



《光遇》中的飞翼数是行动条，核心机制「消耗」与「回复」，无法承载更多玩法要素，失误边界模糊（迷路）

* (提升飞翼上限是80%玩家的追求目标)



《Peak》中的行动条是核心高光设计

玩家的所有因玩法产生的挫折都会体现在上面。比如负载过高、饿了、受伤、冰冻、中毒.....

形成实时的「验证闭环」

道具与背包：
改善「光遇」干着急式交互，为丰富gameplay元素和长线玩法引入物资



《光遇》中最核心的交互为「牵手飞行」和「烛光充能」。前者作为一个基础功能，后者应用场景很有限，除了表情提供感情支持，更多时候是干着急。



《Peak》中的道具非常符合「光遇」精神，即你可以无沟通情况下、通过行为表达善意外，更进一步实质性帮助对方。

特别「背包」是一个纯利他设计：不仅由背负者负重，且只能由其他玩家取出道具。

道具和背包适合作为进阶内容逐渐开放。

好的游戏设计，不是无所畏惧，
而是实时反馈，快速应对，低成本纠错。

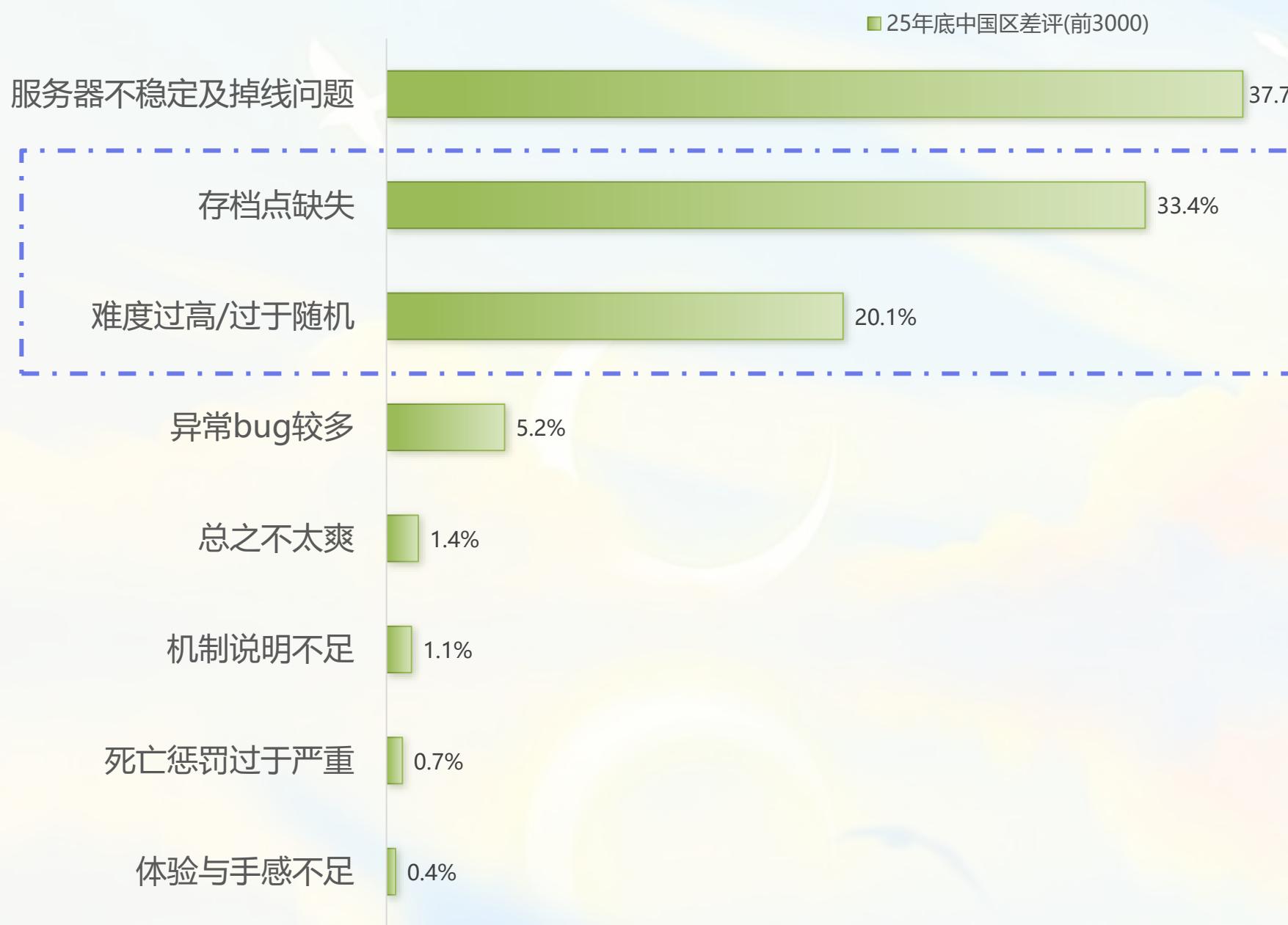


PEAK短板

依赖涌现式随机，缺乏足够的「体验兜底」机制 (7人团队2个月作品)

单局制游戏结构，缺乏局外成长、动态协助、陌生人社交、挫折保护等GaaS要素

Steam差评统计 (差评率7%)



1. 单人游玩像「魂游」，单机缺乏「邂逅惊喜」，挫败感强
2. 多人游玩时意外失败，直到队友在关底复活前会无事可干
3. 路线规划、道具使用缺乏试错和反悔，没有存档机制
4. 每24小时AI生成的「动态地图」有新奇感，但无法兜底体验
5. 随着难度提升，全靠「局中随机」易导致死局（无局外规划带入）

以上问题，在《光遇》既有的框架下均可以得到妥善的解决



保持《光遇》的社交理念、游戏内生态



“当科技忙于连接万物，我的游戏只想连接人心。”

- 无字「留白」：“语言是误会源头”，禁止陌生人间文字沟通，用拥抱、安慰等交互动作破冰。
- 交互「回音」：多种动作语言+8种乐器发声，强化个体呈现和相互间的好奇与想象。
- 「投资」关系：玩家需要主动付出以搭建联系，这样你才会珍惜。
- 情感「仪式」：游戏需要有安全的环境去体验稀有的情感：牺牲、孤独、神圣感……万人轮回，季节庆典等。
- 这是非常优秀的「陌生人社交」机制。机制依托于「破窗效应」，通过艺术化共识、建立较高的筛选门槛来净化沟通渠道。
- 但玩法模式却是强「密友社交」，意味着有强烈的「熟人共玩」需求。因此《光遇》不得不支持生成码方式，通过外部社交软件发送添加好友。

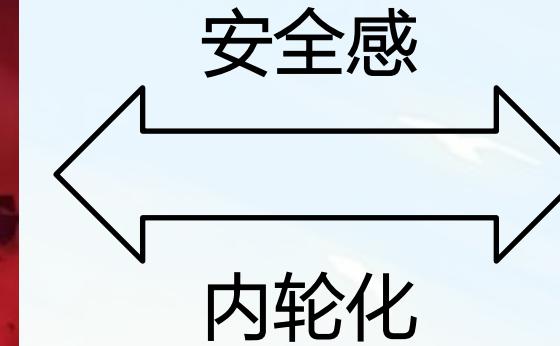
单是藉由微信生态，邀请/与指定已游玩用户建联，就值得将「光遇」再做一遍



社交变迁



社牛玩家（直播）



社恐玩家（垂类）

日语舶来词：

「内轮化」：泛指不特定人群在学校，职场，社会中逐渐建立或自然形成的单个或多个小圈子。

「内轮」：某个团体或圈子内部的，内部成员，可以是家人，亲朋好友，或有着相同兴趣爱好，志向的人或人群。

世界越繁华，内心越孤独（玩家群体的右侧倾向）

机制社交→安全撤退
密友社交，双人核心

长线体验

当游戏进入重复体验，光遇玩家在玩什么？

用户留存调查



用户重心转移：

当玩家通过「光遇」独一档的陌生人社交结识朋友
和朋友/伴侣一起玩 已成为最核心的留存因素
但玩法没有做任何调整与跟进

不同游戏时长玩家	1个月内	1月-1年内	1年-2年
	探索/成长	成就/社交	社交/养老
跑图屯资源的乐趣	43%	38%	37%
探索的乐趣	36%	31%	29%
挑战的乐趣	21%	20%	19%
收集/毕业的乐趣	39%	51%	49%
休闲/养老的乐趣	39%	45%	50%
社交的乐趣	49%	55%	54%

用户流失问卷显示：

8个月用户进入「养老期」
63%的用户流失原因为“**缺乏长线玩法和内容更新**”



当陌生人成为密友，当密友区别于陌生人……



收集后先祖=私密副本

·双人成行

可以提供定制的叙事体验和挑战关卡。

·Peak

程序化生成或UGC的动态山峰也不错

日常货币=材料+合成

·无人深空

AI可以让交互道具带有数字签名和独有图纸。
在孤独攀爬时，收到陌生人赠与的苹果。

·潜水员戴夫

单纯的「货币兑换」当然能保下限，不如合伙……

光翼探索=环境叙事+异步协作

·死亡搁浅

环境要素+叙事，走路也可以是玩法
好友铺路，我来……

·塞尔达传说

幻影足迹（玩家遗留幽灵轨迹）

个人岛屿=私宅+微共建
(光遇正开发中)

·Palia

无压力社交，共同完成的无干扰任务。NPC的涌现事件与真实的生活感

·哈里波特·魔法觉醒

四人寝室的数据表现非常出色，异步关怀+微共建。遗憾的是HP世界观有性别和学院限制……



美术风格与技术

风格化3D

核心理念 Core Philosophy

- 高品质定调

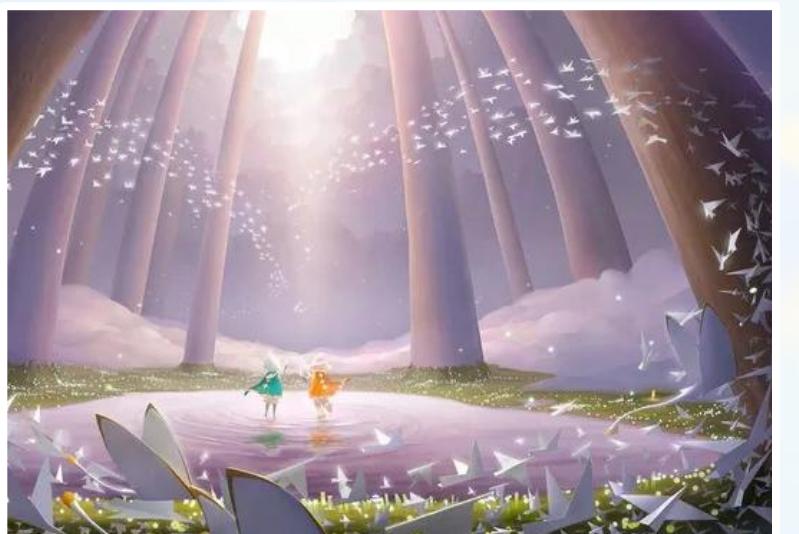
风格调性上限高，落地性价比高，打造独特的视觉识别度

- 性能与成本兼顾

背身视角+厚涂。降低性能压力



参考视频



技术选型 Technology Selection

- Unreal Engine

保证长期竞争力，拥有完善的工具链与成熟的制作管线。



DEMO演示



注：基于《PEAK》的MOD与剪辑制作



总结优势

为什么能做：

已有成功范式，及拥有说服力的原型产品

《超自然行动数组》 = 《致命公司》（核心体验，steam热门独游） + 《第五人格》（题材风格，爆款手游）

《代号梦山》 = 《Peak》（核心体验，steam超热独游） + 《光遇》（题材风格，爆款手游）

情感陪伴、或非暴力体验赛道远未饱和

女性向火爆，中性向？无数字？（《超自然行动组》女性玩家>70%；《光遇》女性玩家>80%）

品类筛选是当下的逻辑，却不是未来的逻辑（品类本身在大幅筛选用户，游戏边界也日益模糊）

为什么是我们：

网易：社交基因、竞品理解

网易产品的核心特质源自社交，历代产品的设计与实践

作为《光遇》运营方，拥有大量的体验、观察、交流、分析的相关数据

成熟内容向、日式社交研究

经历过《阴阳师》、《哈利波特》、《unveil》系列内容向游戏的深耕

对日本市场用户与社交拥有2年以上的深入分析（日本社会生态是十年后的中国plus）

感谢 聆听

A dream you dream together is reality.

在孤独的梦境中攀登与寻觅

代号 梦山