



项目

以中国地府神话为背景的像素风剧情解谜游戏，使用RPG Maker制作。主人公误入地府，在逃离过程中经历冒险。项目时间：2025.03—2025.06。



本人职责与结果

独立完成剧情框架与剧本，统筹Demo制作并协调团队落地，负责参展、讲解与维护。Demo参加UNDER CONSTRUCTION: THE FUTURE OF LABOUR展览，获Best Game（依据原简历）。



方法迁移

将角色目标、冲突、信息揭示与玩家体验的叙事思考迁移到视频脚本；通过脚本检查规则和AI辅助创作流程组织反馈、修改与制作交接。

附原作品集网站截图，展示项目主题与视觉呈现。