

IMPOSTOR TOWN

伪人小镇

开发作品集

一座看似寻常的小镇，
一辆需要亲手修复的车。

第一人称探索 · 物资搜集 · 实体维修 · 夜间遭遇

吴坤昊 / 个人项目 · AI 辅助制作

WINDOWS DEMO 0.1.0 RC1

给探索一个明确的终点

游戏原型的主轴：搜集维修所需，完成修车，驾驶离开。



当前 Demo 独立 EXE 截图。三维街区承载探索，像素角色与界面建立统一的视觉语言。

可体验的核心循环

01 探索小镇

建筑、钥匙、物资与线索

02 寻找并使用工具

背包资源连接具体维修动作

03 完成实体维修

轮胎、电瓶、线圈、皮带

04 驶离小镇

修复目标进入结局镜头

Godot 4.6.3 / GDScript

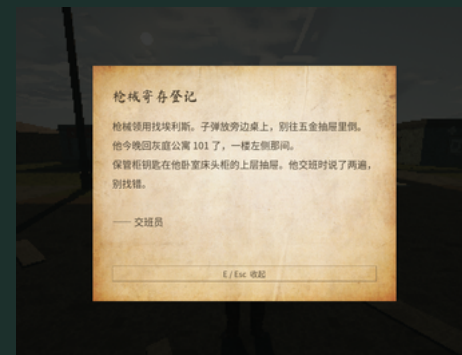
面向 AI 游戏开发与游戏策划实习展示。

让地图、线索与场景各司其职

用清楚的空间关系支撑探索，用文字与交互提示推动理解。



游戏内地图。用道路与建筑之间的关系建立空间参照，帮助玩家理解街区布局。



找到路，也读懂这里发生了什么

地图负责空间信息；B 的对话、纸条与环境物件提供局部信息。钥匙与门锁让“获取信息”和“进入空间”产生联系。

对话图：既有实机录像截图。纸条、地图：候选版本实机界面。纸张纹理与字体采用有授权的第三方资源。

把“找到物品”变成可执行的动作

让玩家理解对象、工具和反馈之间的关系，形成连贯的操作体验。



当前工具箱受控实机局部截图。新轮胎扳手、10 mm 棘轮扳手、13 mm 梅开扳手已进入游戏。

交互链条

识别对象

门、纸条、物品与维修位置

明确动作

查看、拾取、阅读、对话

确认状态

库存变化、部件状态与提示



维修要有顺序，也要有实体感

主目标由轮胎、电瓶、线圈、皮带共同构成，工具与部件状态保持一致。



受控验证截图。八螺母轮胎维修包含拆装、搬运和紧固操作，过程与库存、工具及车辆状态联动。



电瓶

供电部件的拆装与确认



线圈

发动机点火部件维修



皮带

发动机传动部件维修

检查 → 拆卸 → 搬运 / 替换 → 安装 → 确认

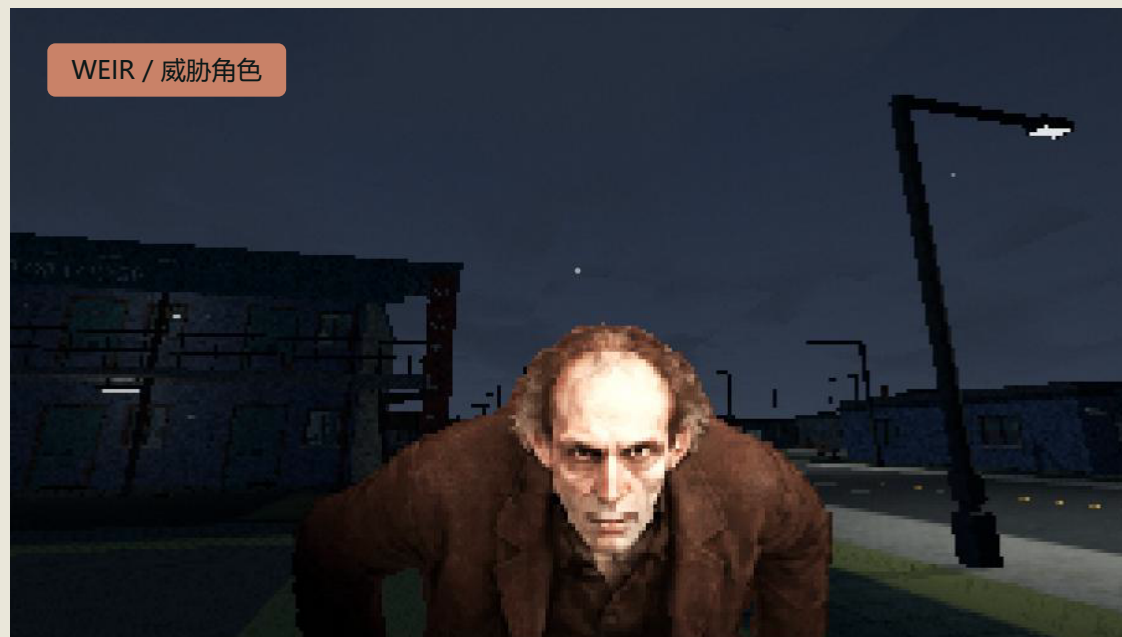
熟悉的面孔与不安的距离

角色表现服务于小镇气氛：B 负责接触与交流，维尔制造窥视、接近和攻击压力。



从接近到开口

保留对话与朝向观察的可读性。双脸素材用于角色表现探索；SAN 驱动的双面切换尚未实现。



从被看见到必须反应

通过窥视、追击与攻击拉近威胁。维尔采用八帧攻击图集，并验证了身体起跳、前扑和落地表现。

用比较与取舍建立制作标准

AI 提高产出速度；一致性来自筛选、规格约束与实机复查。



01 三维体块试验

历史方案：表情和轮廓辨识度不足。



02 直接像素候选

历史候选：卡通感与项目气氛不符。



03 图像生成后像素化

现用图集：256 × 384，32 色约束。

我的职责：定义方向、对照参考、选择版本与验收。AI / Codex：图像生成辅助、像素处理、程序建模、代码与集成辅助。

让玩法原型成为可启动的交付

从编辑器效果走向独立 Windows 试玩包，需要同时检查资源、状态和入口。



当前独立 EXE 主菜单。演示包包含运行所需内容，无需先安装 Godot。

技术栈 Godot 4.6.3 · GDScript · Blender · Git

把问题分成可核查的层

玩法状态

交互、物品库存、维修顺序、遭遇与结局

资源导出

角色图集、字体、纸张纹理与导出依赖

独立运行

冷启动、菜单入口、解压启动与结局状态

验证采用自动化检查、受控场景与实机观察。截图与检查结果不等同于完整人工通关，也不作为广泛硬件兼容性承诺。

修好之后，真的驶离小镇

用车辆行驶、镜头转换与完成状态，为修车目标提供明确反馈。



0-1 s

车内起步



1-5 s

后侧跟随



5-13 s

路边固定机位

13 秒、三个机位。车辆沿道路实际前进，轮胎旋转与位移关联；可跳过、可暂停，并记录完成状态。

当前 RC1 独立 EXE 实机验证画面。为单独核查结局镜头，验证从受控的已修复状态开始。

让作品可以被直接验证

新仓库集中展示宣传片、开发作品集、美术集与 Windows Demo 下载入口。



离开小镇 · 空格 跳过 / Esc 暂停

从这里进入小镇

打开 **GitHub** 展示仓库

[github.com/KuuhhN/
ImpostorTown-Showcase](https://github.com/KuuhhN/ImpostorTown-Showcase)

建议浏览顺序

宣传片 → 本册 / 美术集 → 下载试玩

贡献说明

吴坤昊负责方向、需求拆解、风格筛选、玩法决策与测试验收；Codex 辅助代码、程序建模和集成，AI 图像工具辅助角色与道具制作。

素材与许可

本册使用项目资源和实机截图；历史方案均作标注。纸张素材：Andrea Stöckel, CC0；Ma Shan Zheng / Noto 字体：SIL OFL。第三方许可与来源见仓库说明。