

《第山居：浮炉鼎》IP世界观白皮书



dishanju.com

第山居®游戏

漳州市双澄信息技术有限公司

时间：2025年9月29日

CONTENTS

目录

01 IP定位与核心价值

03 文化考据与创新融合

05 技术实现保障

02 世界观架构体系

04 商业开发路径

06 风险评估与应对

07 合作价值展望



01

/ PART

IP定位与核心价值

历史志怪

填补品类空白

《第山居》以唐代陈元光平定闽南为骨架，融合闽越巫雉与志怪美学，打造全新细分品类。其差异化在于用妖煞具象化历史创伤，为追求文化深度的成熟玩家提供稀缺内容。



文化深度
历史与幻想交织

沉浸叙事
探索即解史

硬核动作
风险与收益并存

暗黑水墨

构建品牌锚点

区别于亮色国潮，IP以低饱和灰黄、黑红与暗金为主基调，强化阴影与破败质感，形成独家标签。该风格不仅体现在角色与场景的写实纹理，更贯穿粒子特效，为跨媒介衍生提供可复用的美学资产。



破败质感



低饱和色调



强烈光影





02

/ PART

世界观架构体系

垂拱二年，妖煞纪元开启

故事锁定垂拱二年(686年)漳州，以朝廷设州、府兵屯田、蛮越退居的史实为轴，让政治拓边与民族冲突成为妖煞爆发的直接导火索。

686

垂拱二年

时空框架
严谨考据，
可“探索即解史”

第山十八洞
对应十八种
历史怨念



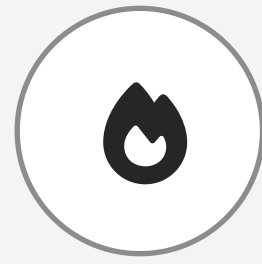
三系能量，演绎秩序与混沌



煞气
历史怨念
黑红漩涡



清气
自然生机
青绿流光



鼎沸能
实验产物
暗金熔岩

三系粒子实时交互，把“征服与包容”的哲学命题，转译为可量化、可视觉化的资源循环。



十八洞窟

承载历史怨念

每座洞窟对应一次具体历史事件，如“霜喙洞”收容被驱逐山民冻死之魂，“琴蛇洞”囚禁焚书坑儒的乐师怨念。

❄️ 霜喙洞: 冰镜反射攻击，象征被驱逐者拒绝再被看见。

🎵 琴蛇洞: 音律操控技能，暗示知识被压制的窒息感。

洞窟成为可玩的互动历史标本，让玩家在击败妖兽前先理解其成因，从而选择净化或共生。



03 / PART

文化考据与创新融合

唐代闽越建筑服饰还原

考据不仅服务视觉真实，更成为叙事线索。建筑采用干栏式与府衙混血形制，服饰参考敦煌壁画与畚族蓝染，玩家可通过纹样断代、材质辨认，反向拼凑出开漳战争的细节，实现“看即所得”的历史沉浸。

建筑考据

干栏式木构、府衙戟架、山越云雷纹瓦当。

服饰考据

麻布短打、明光铠、畚族蓝染布。



妖煞分类学重构志怪体系



战争类

擅长幻术重现杀场，惧怕“宽恕”动作。



迁徙类

制造迷宫困住玩家，需用“归乡”仪式破解。



信仰类

吞噬语言，必须用古越咒语反制。



生态类

腐蚀环境，唯有净化污染源才能削弱。

将《山海经》异兽与志怪叙事解构重组，赋予符合现代认知的行为树，使志怪成为可溯源、可共情、可谈判的“历史证人”。



04 / PART

商业开发路径



3A游戏奠基

浮炉鼎玩法创新

核心产品为区域推进式开放世界ARPG，浮炉鼎系统取代传统蓝条，玩家实时平衡吸纳与反噬，配合“攻—辅—策”三元协同战斗，把文化主题“创伤与共生”翻译为可操作的机制体验。

核心循环: 吸纳 → 炼化 → 释放

三元协同: 凌昊(攻) / 林隐月(辅) / 碧落(策)

动画剧集补全妖煞前史



琴蛇洞主篇

从宫廷乐师到囚徒的蜕变



霜喙洞主篇

被驱逐山民的寒冷绝望

单季十二集，每集聚焦一座洞窟的凡人故事。剧集末尾联动游戏，提示玩家可亲自净化或救赎该洞主，实现“先看后玩”或“先玩后看”的双向引流。

实体衍生深化品牌记忆

高端衍生围绕“可触历史”理念，将能量体系转译为可交互的日常用品，延长玩家在非游戏场景的情感停留，形成具备收藏级溢价与大众礼品双线并行的商品矩阵。

- 🔄 断邪短剑: 1:1金属复刻，内置LED模拟鼎沸能。
- 🕒 南隐罗盘: 功能化为桌面时钟，指针清气粒子渐变。
- 🔥 浮炉鼎灯: 触控调节亮度，象征戾气与净化此消彼长。





05

/ PART

技术实现保障

UE5纳米渲染还原唐韵



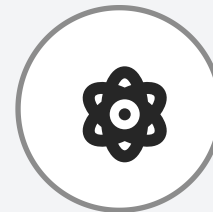
纳米级渲染

织物纹理、锈蚀金属实物质感



Lumen光照

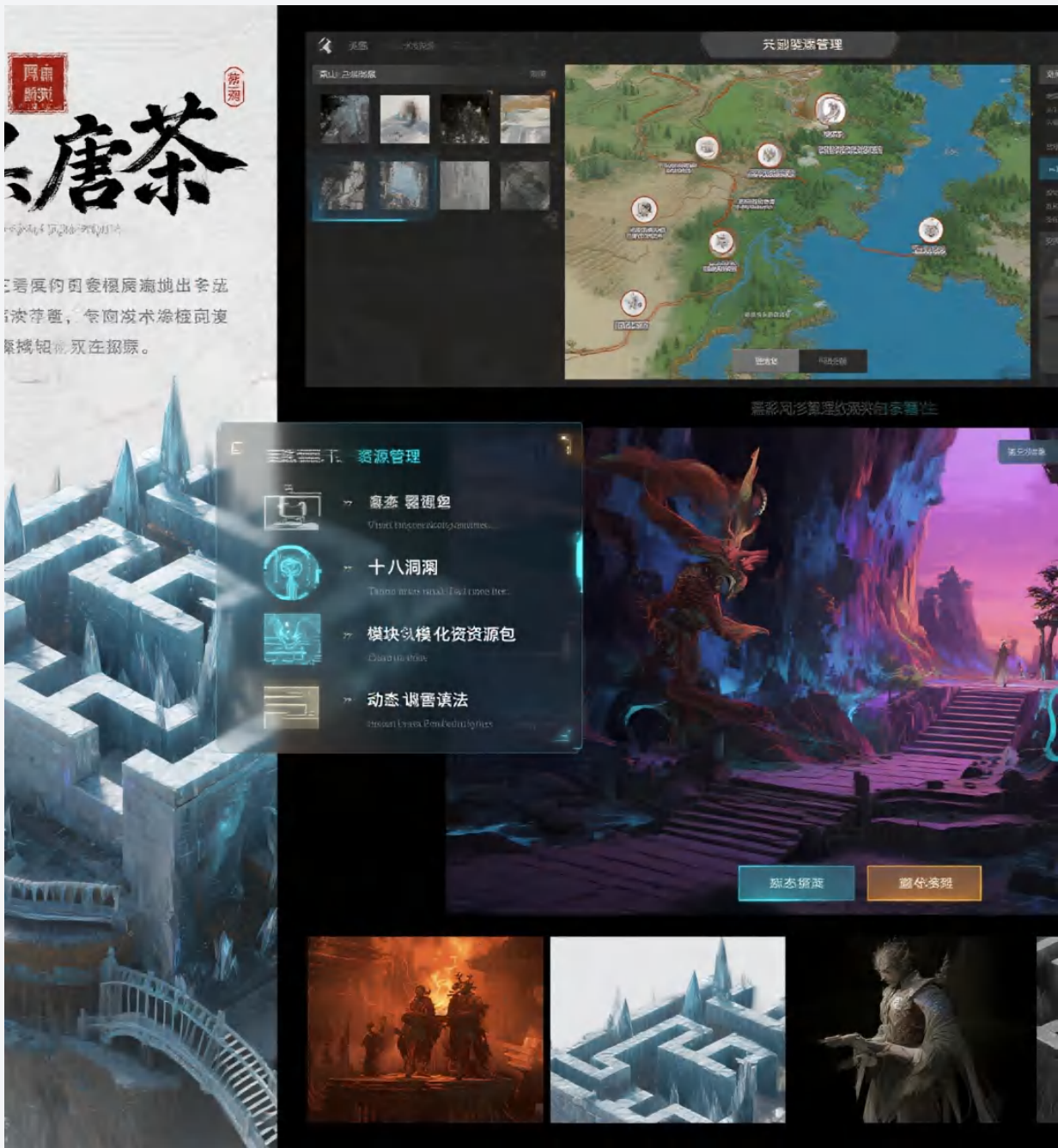
洞窟幽邃光影与法术粒子效果



Niagara粒子

煞气流动与能量爆发特效

技术栈不仅提升品牌品质标杆，也为动画剧集提供可直接套用的特效模板，确保“一次开发，多平台复用”的资产效率。



模块化加载

保障性能

十八洞窟采用独立资源包与动态AI管理，靠近时才加载高模与专属BGM，离开时自动卸载。PC与主机端提供四档画质预设，确保在视觉冲击与流畅体验间取得平衡。

资源优化: 独立资源包，动态加载卸载

AI管理: 妖煞活动范围动态伸缩

多平台: 四档画质预设，保障60帧



06

/ PART

风险评估与应对

风险评估与应对策略

文化适配风险

挑战: 国际市场对闽南文化认知度低。

对策: 通过 怨念具象化 等普适主题降低门槛，配以多语言字幕与拉丁化拼音注解，保留原音同时提供历史小贴士。

开发复杂度风险

挑战: 浮炉鼎机制与动态生态平衡难度高。

对策: 采用 敏捷开发模式，以垂直切片分阶段验证核心玩法，通过每季度公开开发日志持续收集反馈，降低一次性投入风险。

稀缺题材叠加政策红利

《第山居》是首个深度挖掘“开漳历史+志怪文化”的3A级IP，填补东南区域文化在数字娱乐领域的空白，具备申请文化基金、非遗补贴与地方文旅联动的先天优势，为投资方提供风险可控、收益可期的长期资产。

文化稀缺性

首部开漳历史3A级IP

政策红利

政府支持，降低研发成本





07 / PART

合作价值展望

全链路授权开放共赢

IP提供超百页设定库，支持多种合作模式，降低合作门槛，实现文化价值与商业回报的双赢。



IP授权

提供完整世界观库与美术资产

+



联合开发

双澄团队负责文化监修

+



投资共建

共享IP宇宙长期运营收益

漳州市双澄信息技术有限公司



dishanju.com

第山居



以故事为基石，以IP为引擎，赋能无限创意。

制作/联系人：洪程南

电话/微信：13959648054

免责声明：本白皮书所述内容为概念设计，实际产品可能有所调整。所有设定版权归原作者所有。