

YILAN

伊兰

“我”是一名陨石坑学者，对最新被发现的黑龙  
江依兰陨坑产生了巨大的兴趣——世界上独此一  
处的月牙形陨坑究竟蕴含着什么奥秘？

一切真相等待着“我”去探索、去发掘，并  
将其公之于众……

## 开场 探索



发布会开场，主角借助东北萨满信物在陨石坑内探索，探索依兰陨坑呈月牙形的真相，寻找可以支撑答辩的证据。

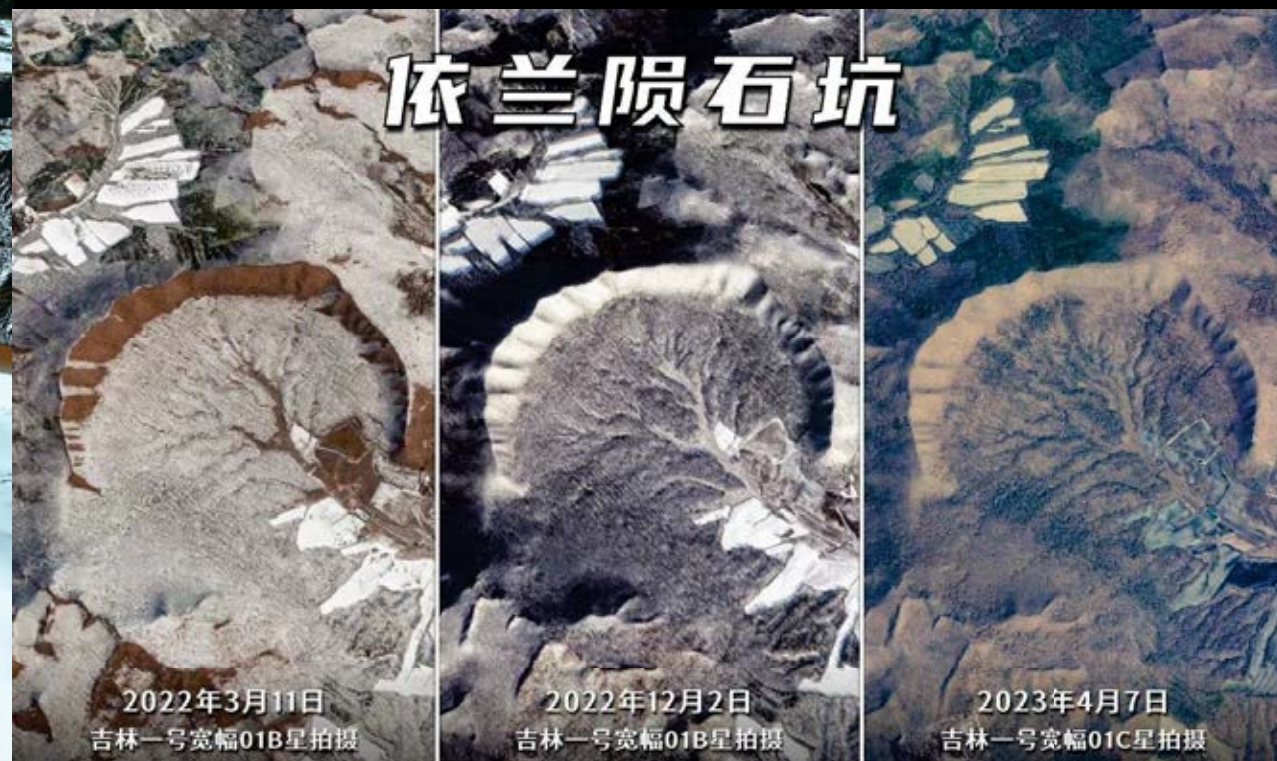
## 答辩



主角回到发布会，对媒体与专家的质问给出回应与举证。

# 场景总览

写实建模+风格化滤镜





# 本土神话 · 东北萨满文化



【纪录片】最后的山神1922 中国鄂伦春族最后一位萨满\_哔哩哔哩\_

网盘 62岁的孟金福是中国鄂伦春族最后一位...

 [bilibili.com](https://www.bilibili.com)



《人间彩蛋》鄂伦春族最后一个女萨满是如何通神的？\_哔哩哔哩\_

想知道神对我们说了什么吗？, 视频播放量 290574、弹幕量 881、点...

 [bilibili.com](https://www.bilibili.com)



【中国纪事 China Story】神翳 The Heart of the Sh...

 YouTube

在第二部分的探索中，主角主要借助东北萨满信物，召唤古时候生活在陨坑内事物的幻影，幻影将会通过不同方式引导主角寻找到月牙陨坑的真相及证据。



# Intro

在发布会上，主角刚要回答第一个问题时。

记忆闪回到两年前的一个白天，是他正漫步在坑内的一片林地中。

忽然他听见古神的呼唤，于是循着声音，最终在林地之间发现一个信物。

玩家捡起信物，依稀又听见那个空荡荡的声音：

“我知道你想要什么，我会帮助你找到答案……”

而在使用了“信物”之后，玩家将得以目睹过去的依兰陨石坑。

玩家并没有进行真实的时空穿越，他只是看见了幻境，而这样的幻境随时可能会被打破。







## 第一关 一万年前的幻境



## 第二关 两万年前的幻境



## 第三关 五万年前的幻境

# 一萬年前

## 湖泊將要消失之際

目的：

確定湖泊消失年代

手段：

C14年代測定

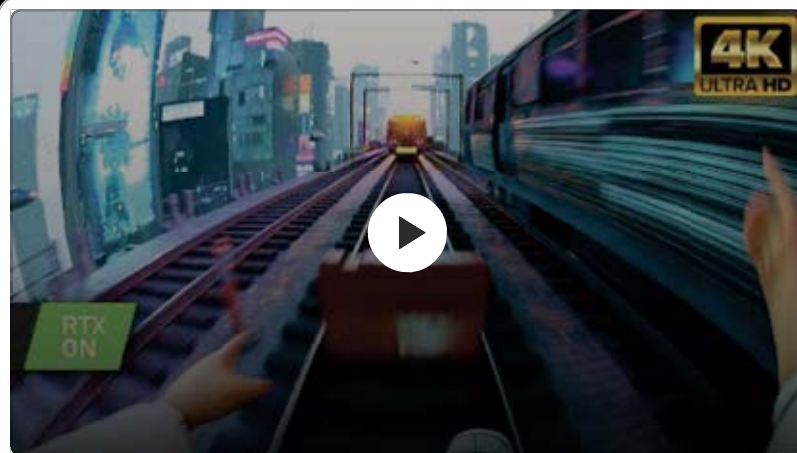
所需：

湖底沉積物樣本



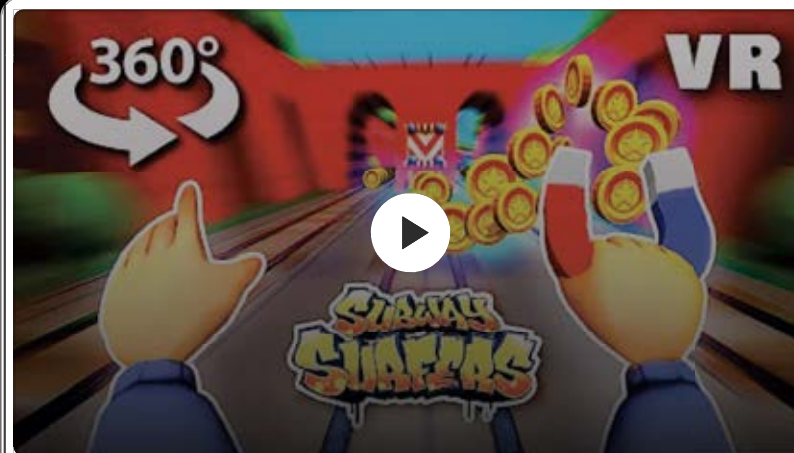


# 玩法参考



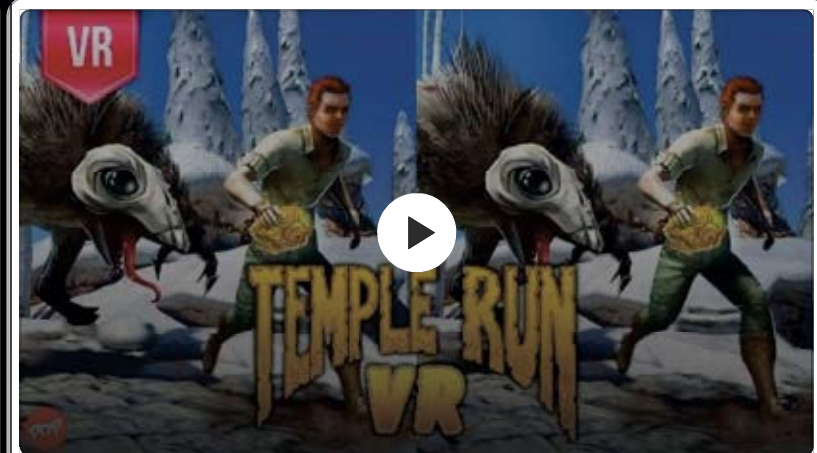
Subway Surfers in FIRST PERSON (4K)

 YouTube



SUBWAY SURFERS 360° - VR Video

 YouTube



Temple Run VR - 3D SBS VR Video Gameplay - ...

 YouTube



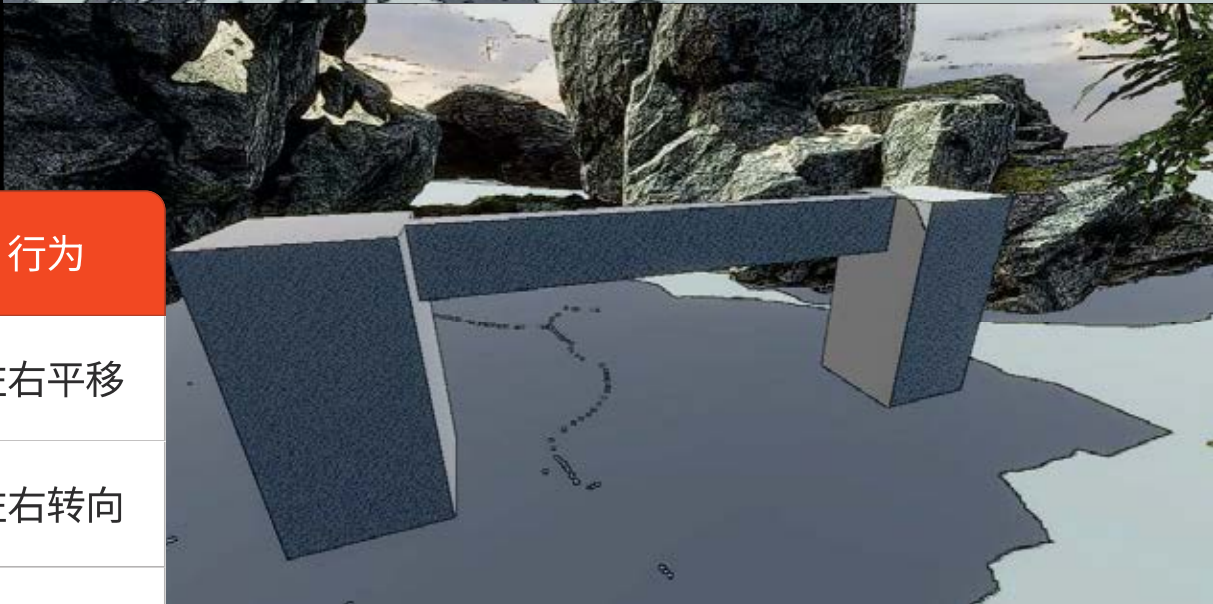
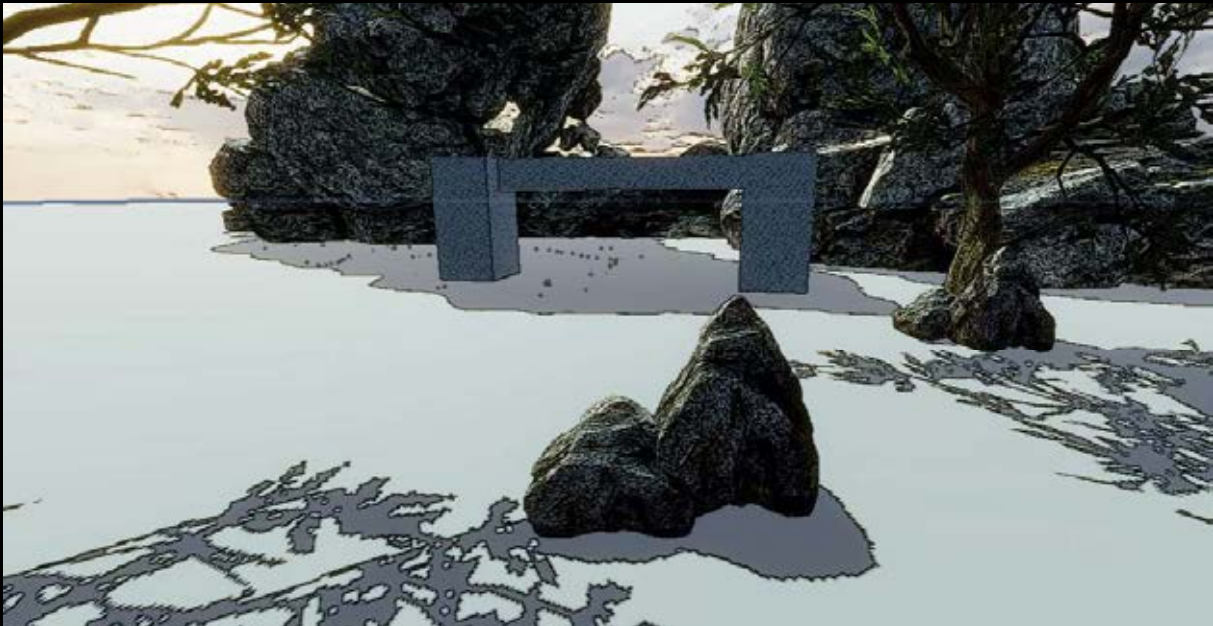
与神庙逃亡的区别：

玩家的目的是不是逃亡，而是  
追逐一条灵体形态的鱼。

而这条鱼会在林中乱窜。







| 键位    | 行为   |
|-------|------|
| A/D   | 左右平移 |
| Q/E   | 左右转向 |
| Ctrl  | 滑铲   |
| Space | 跳跃   |

障碍物举例



## 第一关结尾

- 玩家最终来到湖边，收集起湖底的淤泥样品。
- 收集完毕后出现下一关的虚影，玩家前往虚影即开启第二关。



# 两万年前

## 冰川尚存之际

**目的：**

推测坑缘消失的原因

**手段：**

由“该地在冰期末期是极寒”推测出  
可能是冰川侵蚀导致的坑缘缺失

**所需：**

猛犸象化石/遗骸



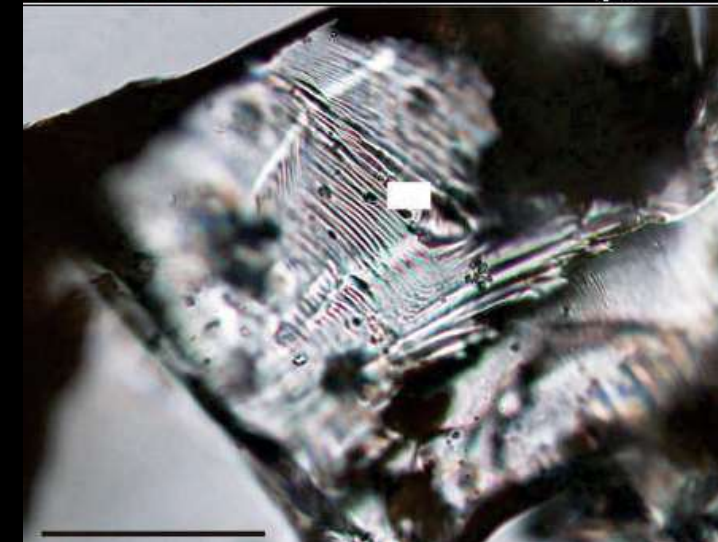
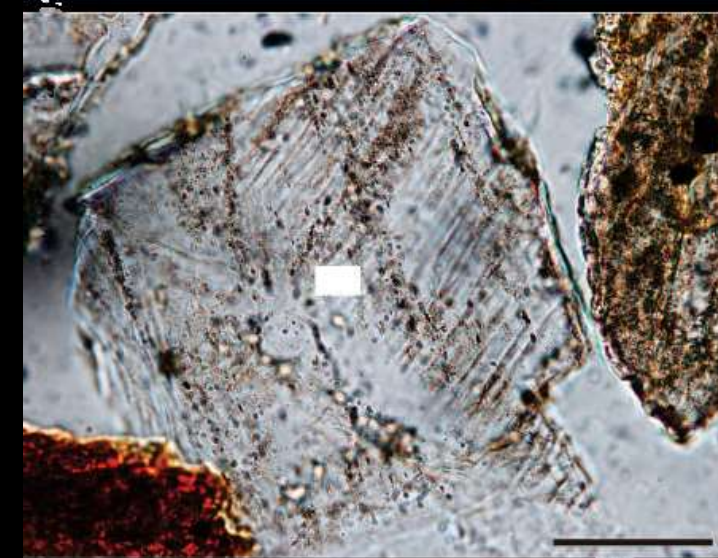
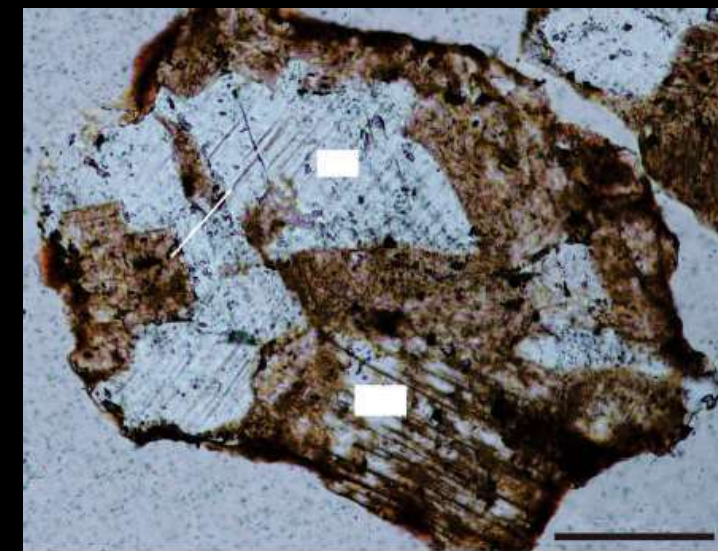


# 五万年前 陨石即将落下之际

目的：确定陨石形成年代

手段：石英多组面状变形页理 PDFs 测定

所需：坑底坑中心，即撞击点下的花岗岩





# 祭坛

原始人的神秘仪式与见证陨石落下的瞬间





# 萨满文化+传统文化



图腾旗帜

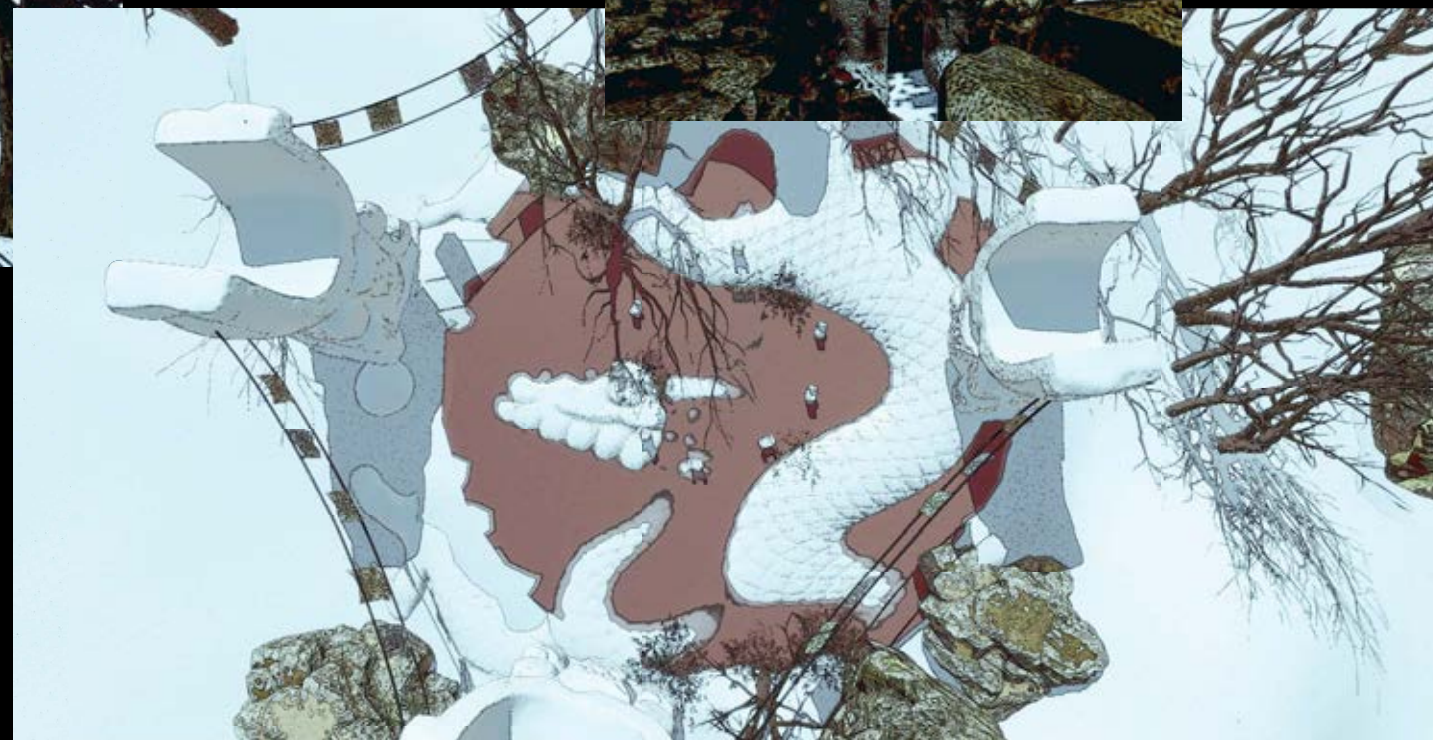


萨满雕塑

萨满雕塑



只有上帝视角才能看到的龙的图腾





# 纹样与图腾旗帜

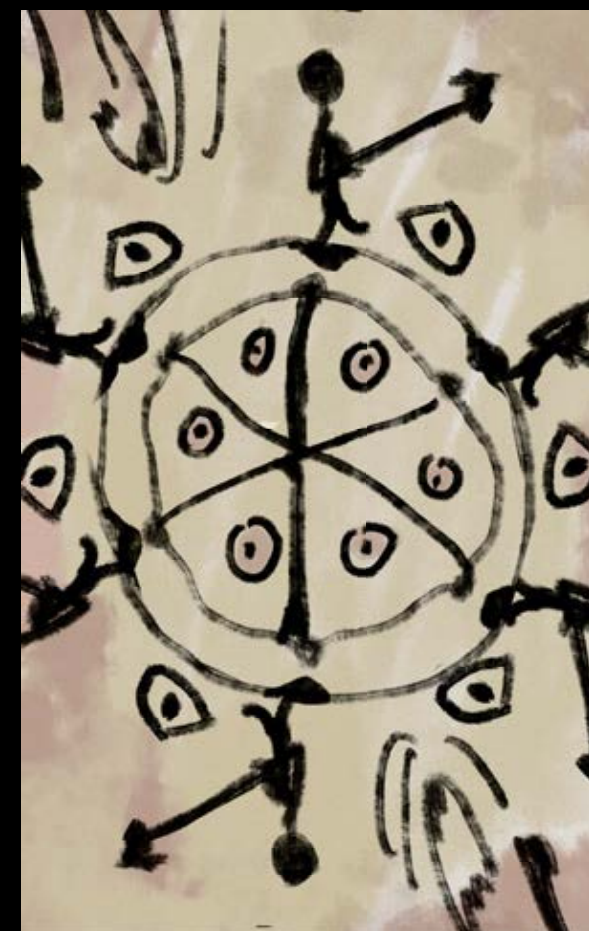
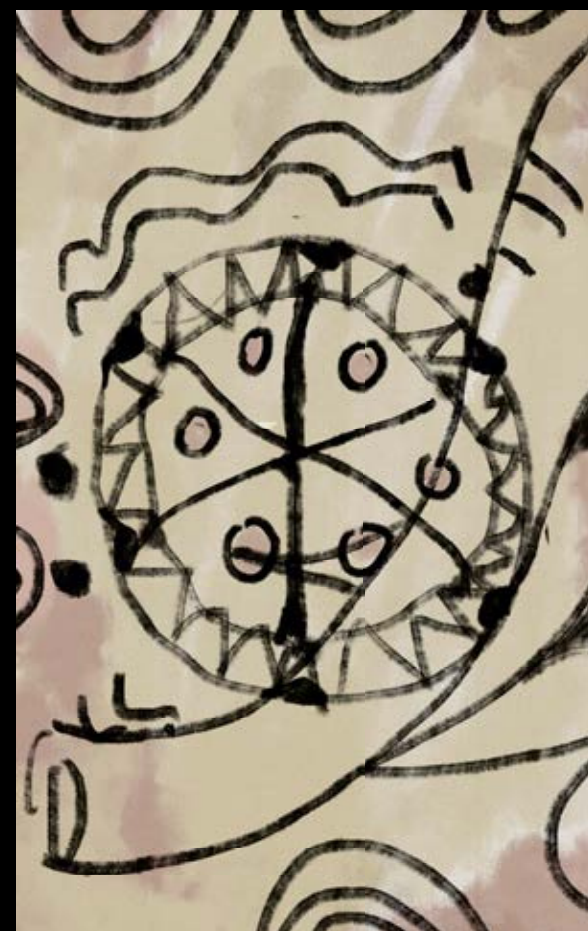
参考：

萨满图腾与原始人壁画

第一关：小鱼

第二关：猛犸象

第三关：原始人







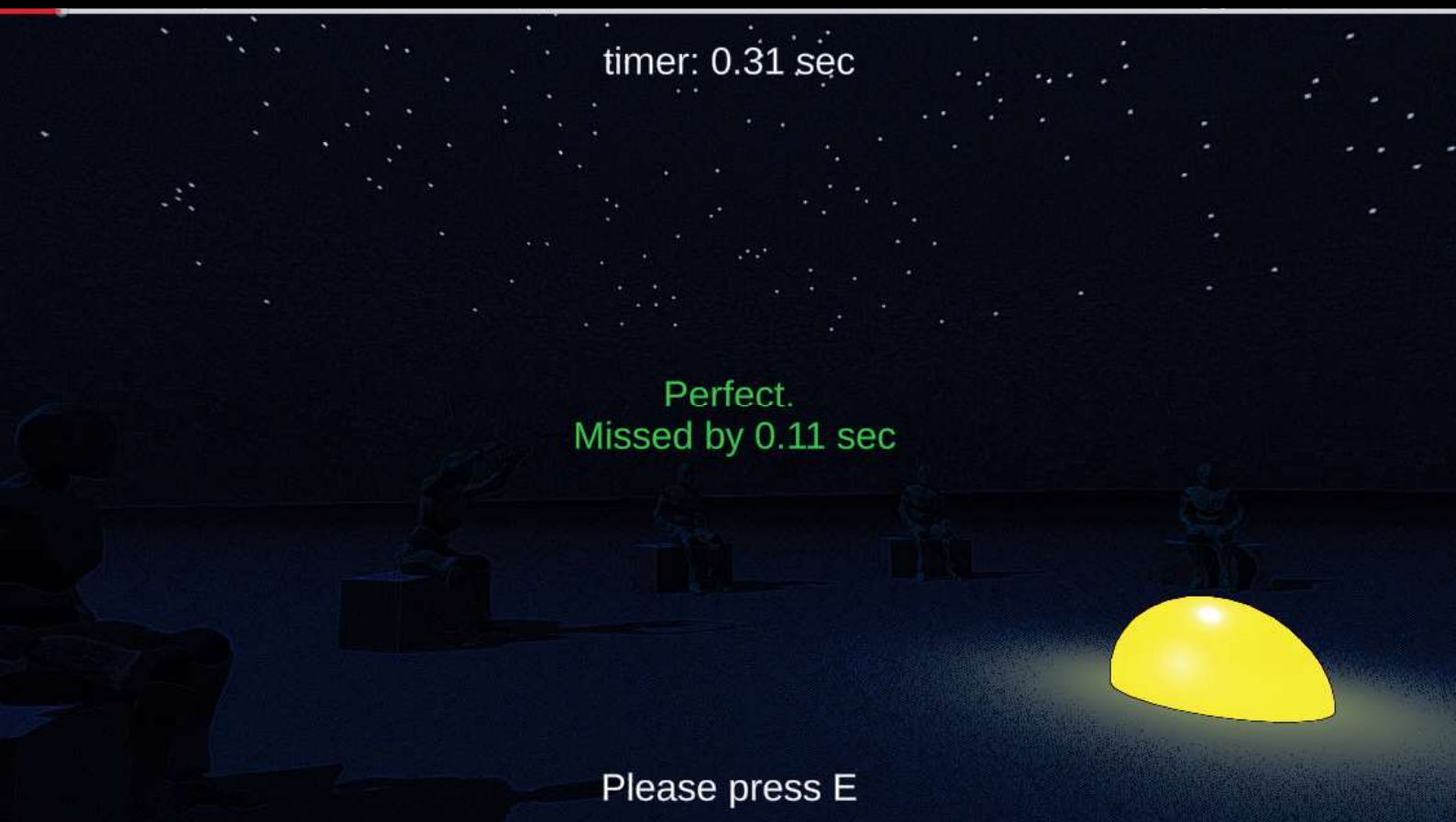
# 玩法

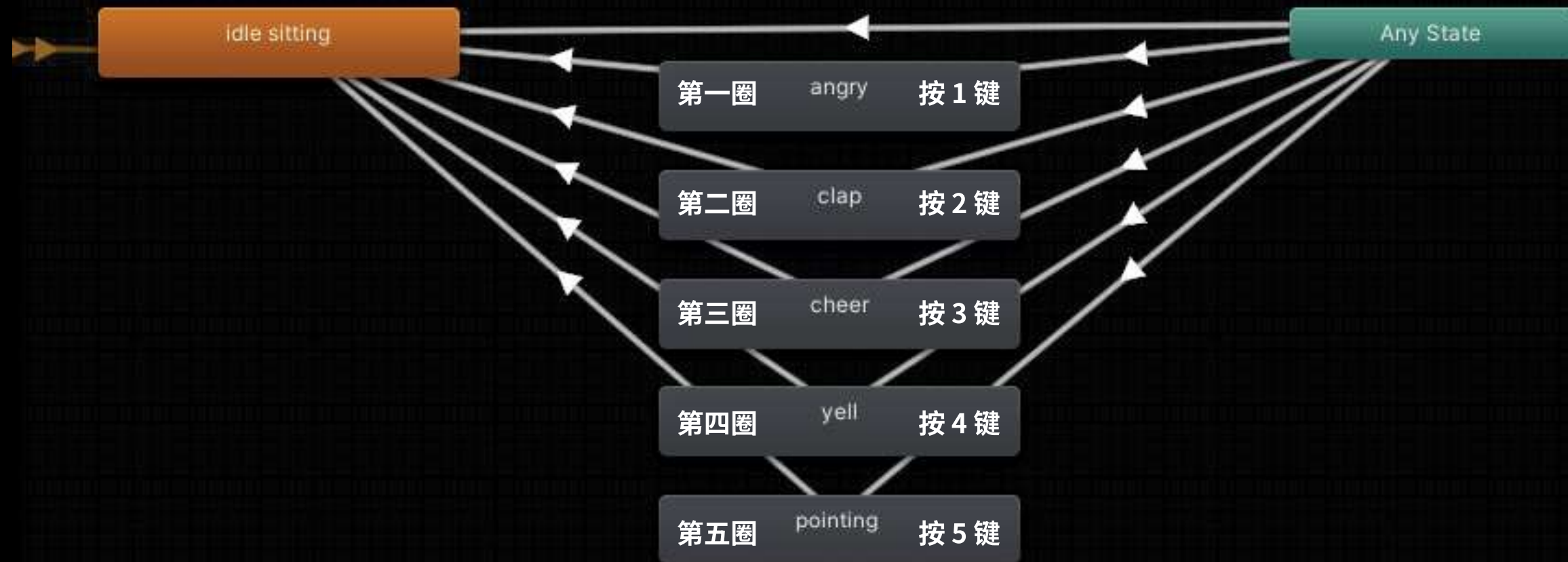
## 原始人：

- 看见天空中的陨石，均在欢呼喝彩。
- 如人浪般，有规律地做着欢呼的动作。

## 玩家：

- 与原始人围坐一圈。
- 人浪轮到自已时，需做出相应的动作。





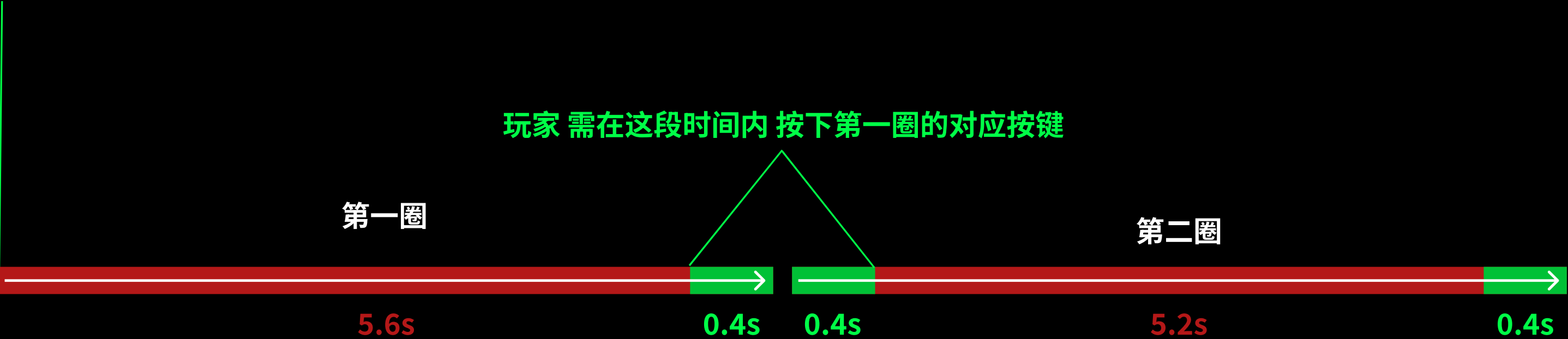
难点:

- 不同动作需按不同按键
- 人浪时快时慢, 有时顺时针, 有时逆时针。





以玩家作为起点，顺时针发起人浪



### 第三关结尾

- 陨石快落地时，强大热量让全屏发出红光白光。
- 特效消失后，玩家回到现实，发现脚下就有露出的花岗岩。





# 如果失败了呢

失败👉眼前的幻境消失👉玩家回到现实



附近出现一个祭坛👉祭坛发出空灵的声音吸引玩家



玩家沿着声音前往祭坛👉玩家在祭坛得到**信物**



玩家使用**信物**👉玩家重新开启幻境

- 本关只要使用了**信物**，答辩时会开启本关的神话回答。
- 整个游戏使用**信物**次数达到十次，答辩时会封锁所有科学线回答。



# 祭坛与信物

参考：萨满祭坛



查看图片



# 失败与发布会答辩的关系

- 本关只要失败一次，答辩时会开启**本关对应**的神话回答。
- 整个游戏失败次数达到十次，答辩时会封锁所有科学线回答。

# 发布会答辩

## 推理&举证

在发布会上，公众与媒体会围绕“月牙形陨坑的成因”进行质问，主角需要进行推理、选择合适的理论再举证线索以说服大众。  
随后、结局。

御剑



参考：逆转裁判

因为你的缘故，  
我的心中萌生了多余的情感。





# 可玩性论证

推理游戏的好玩之处是由玩家自主进行思考与信息整理，而非是一味的跟着主角以及剧情推进思考，这类游戏的设计关键在于将问题的“谜面”藏在暗处由玩家进行发掘，并且将答案隐藏在证据当中，唯有认真仔细地进行观察与对比才能够得出答案。

玩家获得：成就感+对应反馈



# 1 科学杂志记者： 请问陨石坑是怎么形成的

显然，坑的形成是由于受到了巨大冲击

科学线

举证

我想.....这是神明的栖息之所

神话线

使用信物

抱歉.....我不知道

坑中心花岗岩（第三关）

在陨石坑的考察工作中，通常需要对岩石形态成分做细致的分析。实地考察过程中，我对坑内花岗岩的结晶型进行了分析，结果与地球本身的构造岩结晶型相同。这意味着坑的形成是由于强大的物理外力因素影响，而外力的源头很可能在下落的过程中与大气摩擦而殆尽。由此，进一步确定了此处是由于撞击形成的陨石坑。

其他证据

举证失败

萨满信物

没错，这个图腾并不是传统的萨满山神，它的画法带着不可言说的力量，只要看到就能感受到那种诡异的引力。



2

地质学家：

## 为什么坑缘有个缺口？

是由于板块活动

错误答案

是由于缓慢侵蚀

科学线

追问

陨石撞击时已然如此

错误答案

是因为神明离开了这里

神话线

使用信物

抱歉.....我不知道

萨满信物

这是因为神明离开了这里，神明的体量是我们无法估计的存在，这里对于神明来说过于狭隘了。在我见证到这种存在的证据之前，我也不可能相信的。这是爪印，覆盖在猛犸象上的爪印，是什么能够拥有这么巨大的爪印。

# 3 地质学家： 缺口是受到什么侵蚀？

风沙

错误答案

流水

科学线

举证：湖底沉积物样本

冰川

科学线

举证：猛犸象化石

其他什么东西

神话线

使用信物

湖底沉积物样本（第一关）

猛犸象化石（第二关）

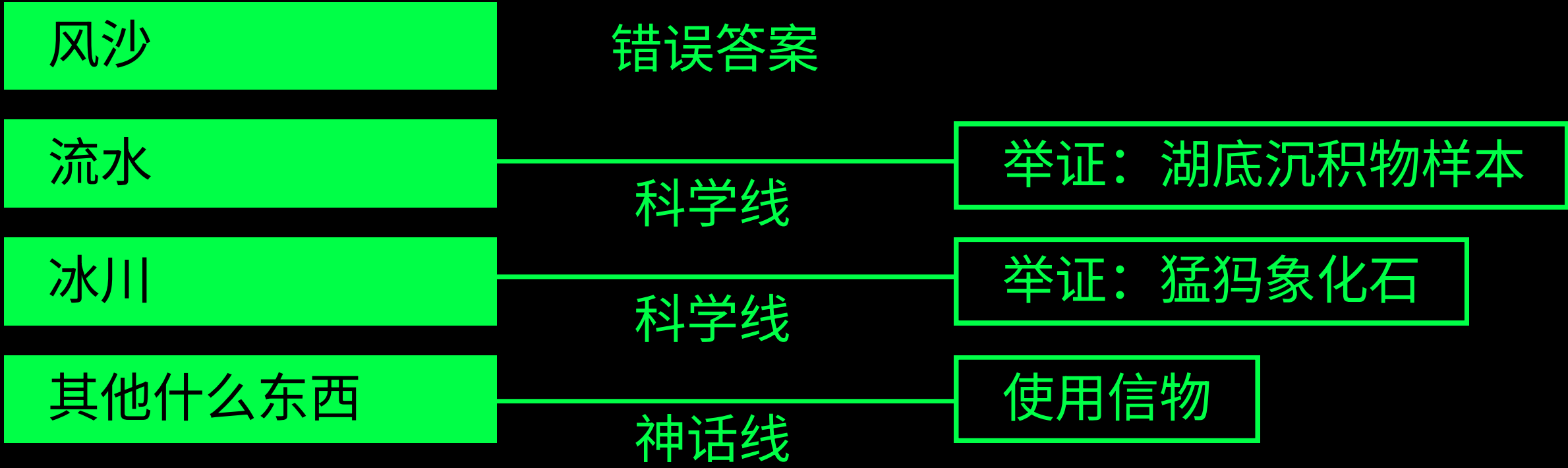
根据对于坑内土石的同位素分析，得出陨石坑的形成时间大约在距今一万年左右。当时正是冰期，加之陨石撞击吸收大量的热量，于是形成了巨大的冰川。在之后数千年间，冰川融化的流水逐渐侵蚀了陨石坑的边缘，在冰川滑移的同时，三分之二的陨石坑缘也就此消失了。

在依兰陨石坑内我搜集到一件猛犸象的遗骸，证明了陨石撞击在冰期之前，预估陨石坑的形成时间大约在距今一万年左右。当时正是冰期，加之陨石撞击吸收大量的热量，于是形成了巨大的冰川。在之后数千年间，冰川融化的流水逐渐侵蚀了陨石坑的边缘，在冰川滑移的同时，三分之二的陨石坑缘也就此消失了。



3

地质学家：  
缺口是受到什么侵蚀？



神话信物

其他证据

它来自于我们无法预估的古老的存在。那种无法形容的触感，是一种直达心灵的恐惧，只需要回忆，你就感受到了当时巨大的压迫感。

举证失败

# 游戏结局

## 真相大白

达成条件：  
在发布会上凭借理智而专业的推理揭露陨坑真相。

## 脖子上的累赘

达成条件：全选“我不知道”。

## 神明降临

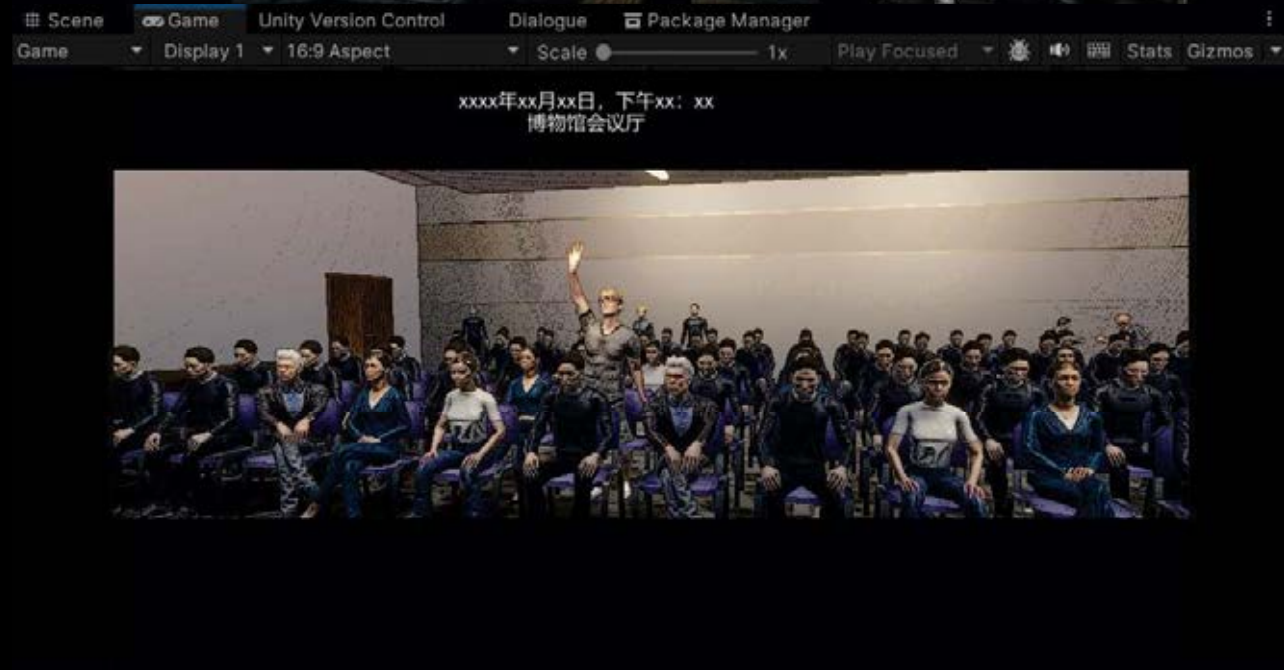
达成条件：  
借助萨满信物的佐证，在发布会上向众人道出陨石不为人知的神秘故事。

## 失败之人

达成条件：  
没有使用正确的线索（未达到成功结局的分数）逻辑混乱答辩失败。

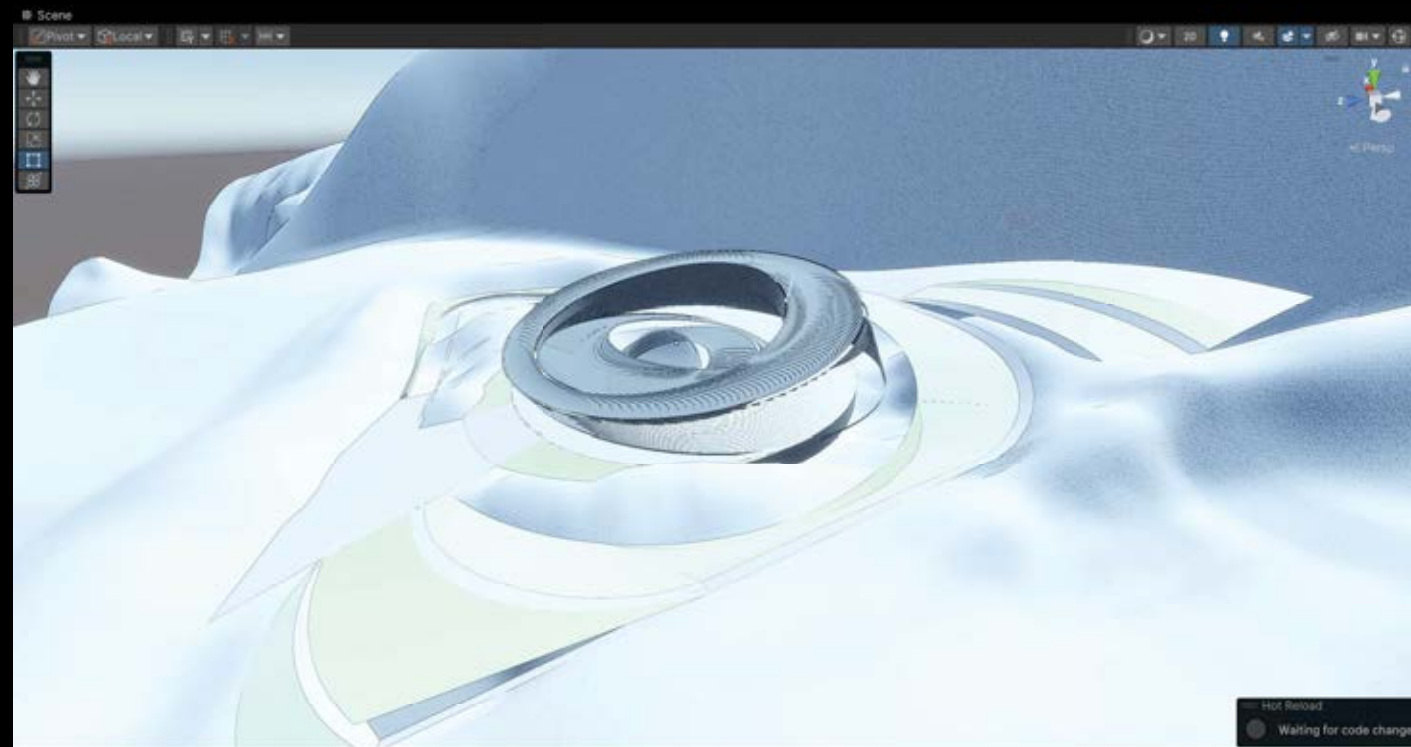
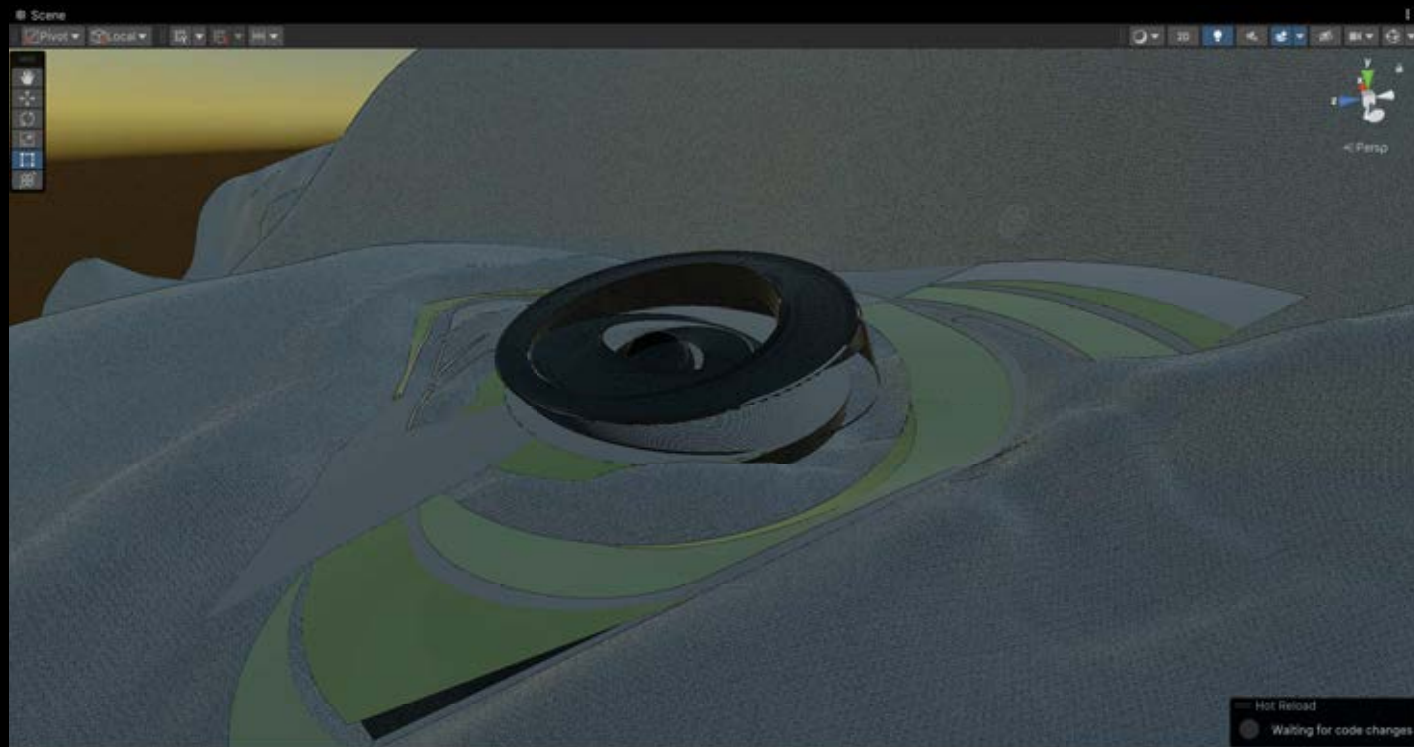


# 发布会场景





# 发布会场景



博物馆室内模型？