



封神之阵

——沉浸式机关魔术场景设计方案

一 主题定位

故事概述

殷商末年，周武王继位后拜姜子牙为尚父，吊民伐罪，讨伐纣王。

突破闻太师率十大天君的十绝阵重重包围，冲出两仪阵而后奋起反击，一举攻破三霄姐妹的九曲黄河阵；一路高歌，兵临朝歌城下，在元始天尊协助下，击破截教最强法阵诛仙阵；最后，集西周及阐教众仙全体之力灭商朝、截教众仙于万仙阵中。

从此一举功成，赢得天下，建立周家八百年基业。

封神青史永闪耀，千古烟波势恢弘。

来吧，英雄！开启自己的奇幻封神之旅！

一

主题定位

设计思路

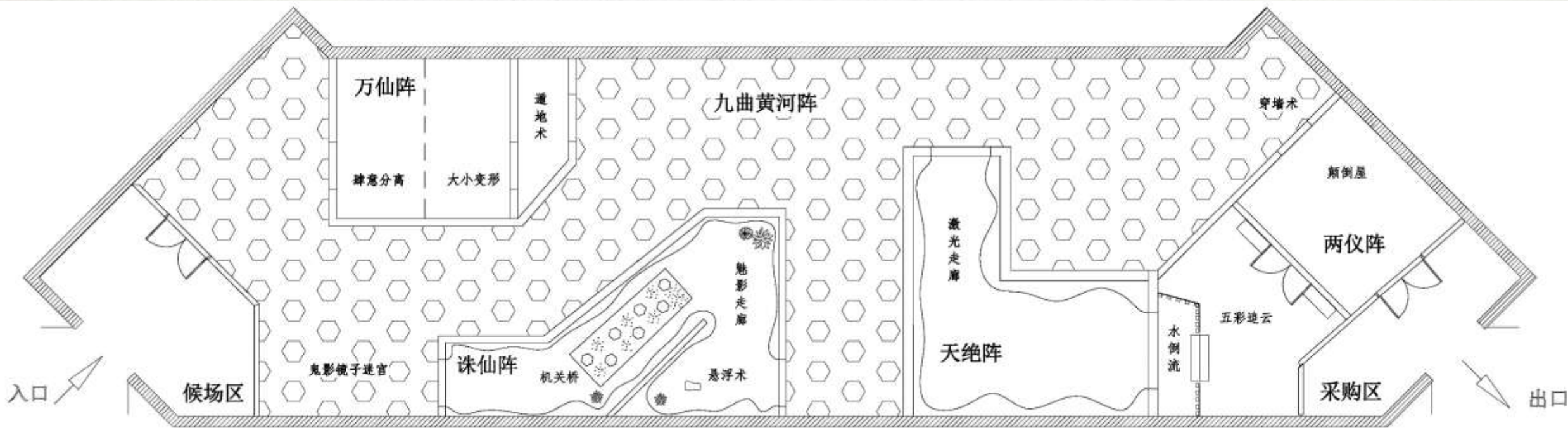
游客沉浸式背景故事之中，穿越至三千年前的商朝末年，开启自己的奇幻封神之旅。经历长达约150米的游览路线，闯过“天绝阵”、“两仪阵”、“九曲黄河阵”、“诛仙阵”及“万仙阵”的重重难关。游客可团队合作或者单人闯关。

本场景面积约350 m²，以《封神演义》神话故事为背景设置五大模块，13个可供游客互动体验的游玩小品。以视觉错觉、自动机关、光影多媒体沉浸式错觉体验、闯关游戏为主，利用声光电科学原理及视觉错觉手法，将西周场景故事为背景，并将阵法招数融合的体验娱乐项目。

游客通过游玩、参观本场景，不仅了解到封神历史，西周的地理地貌，风土人情；还可体验光、影错觉带来的奇眩，鬼斧神工的地形变化带来的神奇。即领略了西周历史的浑厚、还可体验现代科技带来的绝妙新奇。

二 平面布局（蛇形）

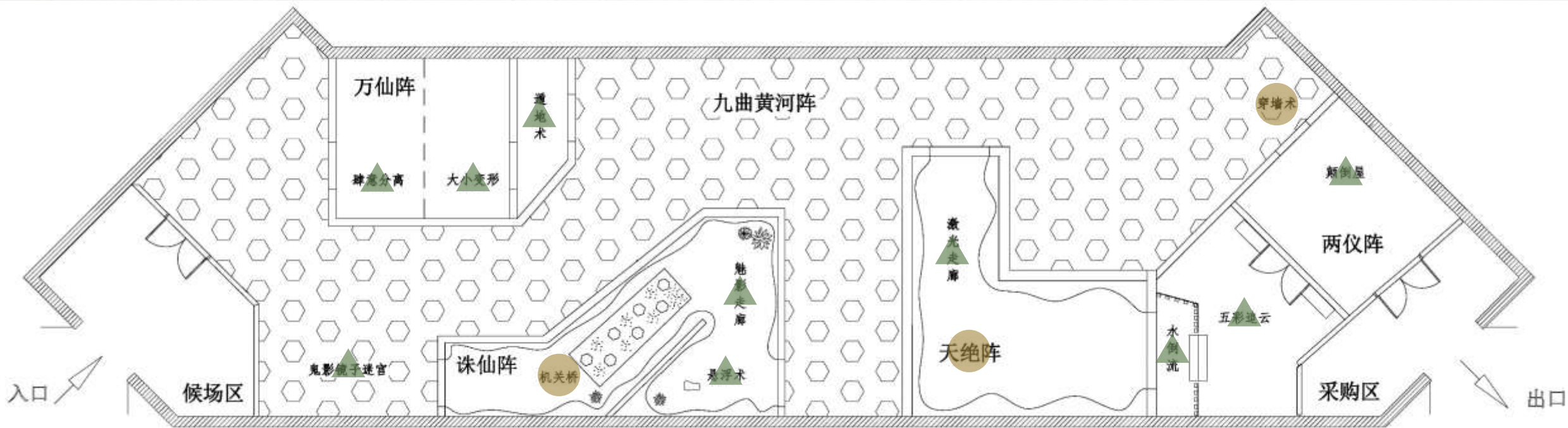
功能分区



本次设计将5个洞合为一体，预留出一个入口一个出口，整体以游走、体验、破阵、解除机关、魔术体验为布局。

二 平面布局（蛇形）

功能分区

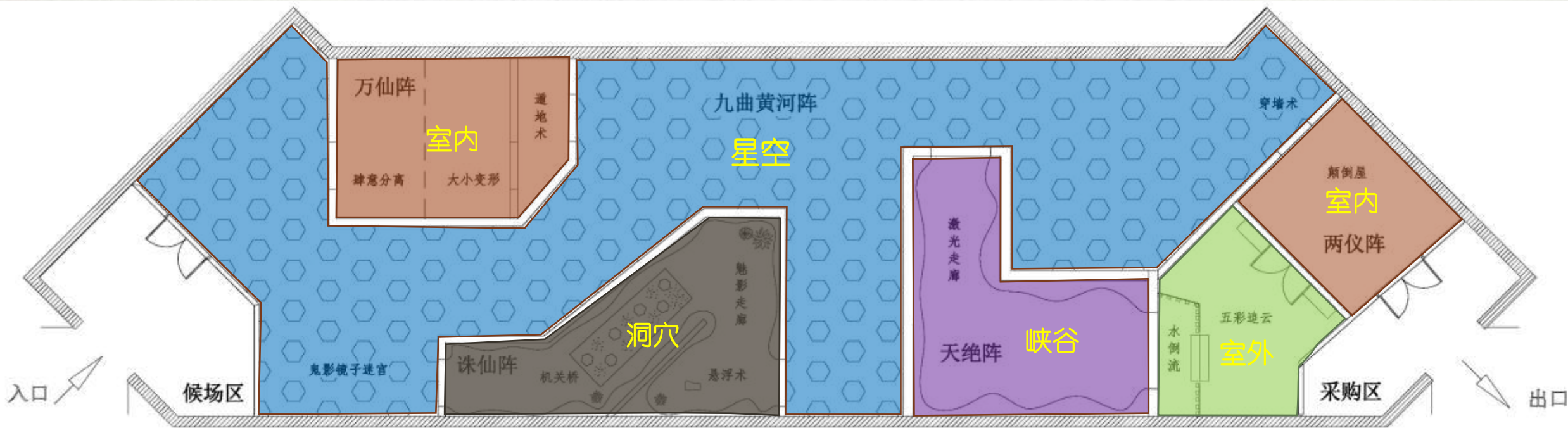


▲ 魔术及错觉项目

● 机关项目

二 平面布局（蛇形）

场景分布

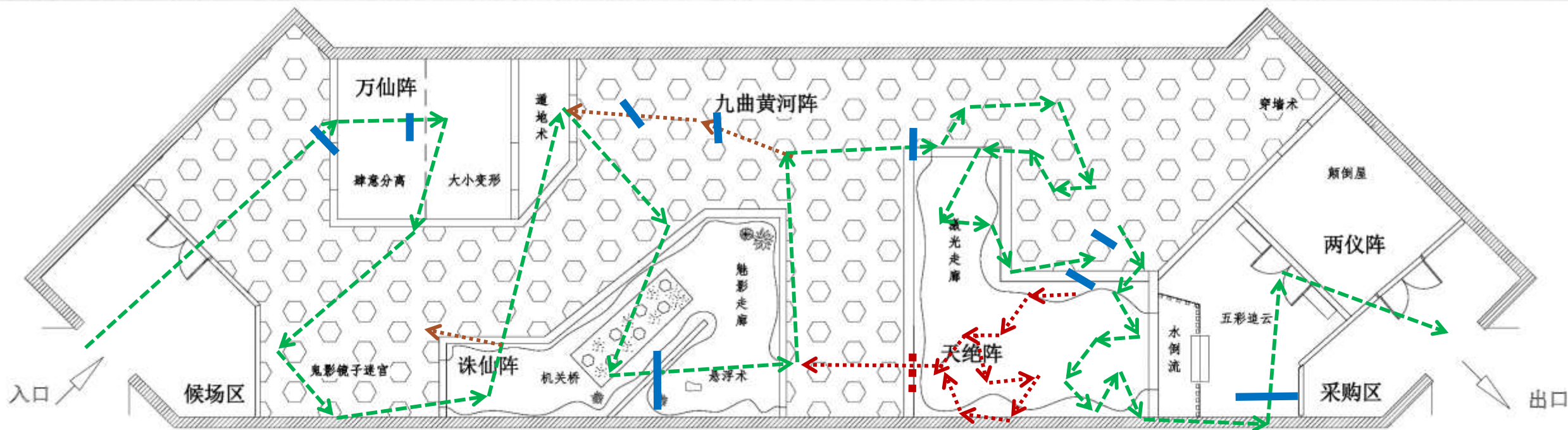


本场景以九曲黄河阵（鬼影镜子迷宫）的星空背景为主要游玩枢纽，所有景点均由迷宫连接起来；万仙阵以室内场景为主；诛仙阵以洞穴内场景为主；天绝阵以峡谷内场景为主；两仪阵第一部分为瀑布倒流的室外场景，第二部分为颠倒的室内场景。

游客自入口进入迷宫后，通过判断寻找正确路线并破解迷宫出口，进入下一关；在场景中游客化身成为诸侯联军，跟随武王讨伐纣王。

二 平面布局 (蛇形)

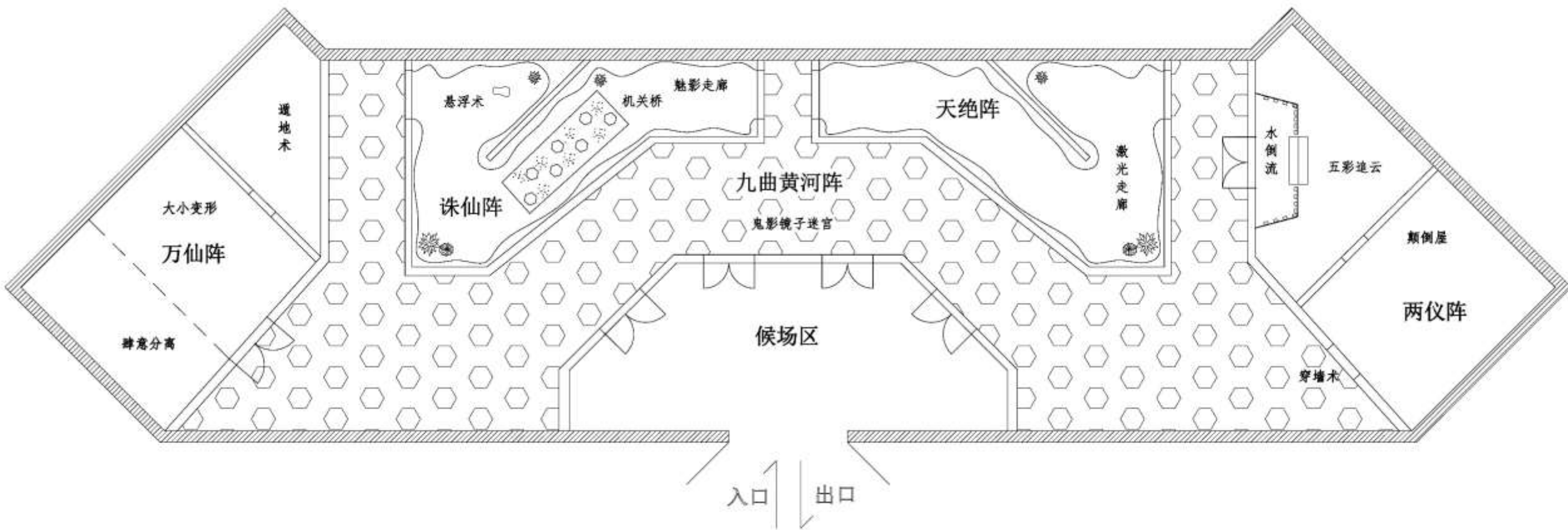
游动路线



→ 正确游玩路线 → 干扰游玩路线

二 平面布局（星形）

功能分区



本次设计将5个洞合为一体，预留出一个入口一个出口，整体以游走、体验、破阵、解除机关、魔术体验为布局。

二 平面布局（星形）

功能分区



二 平面布局（星形）

场景分布

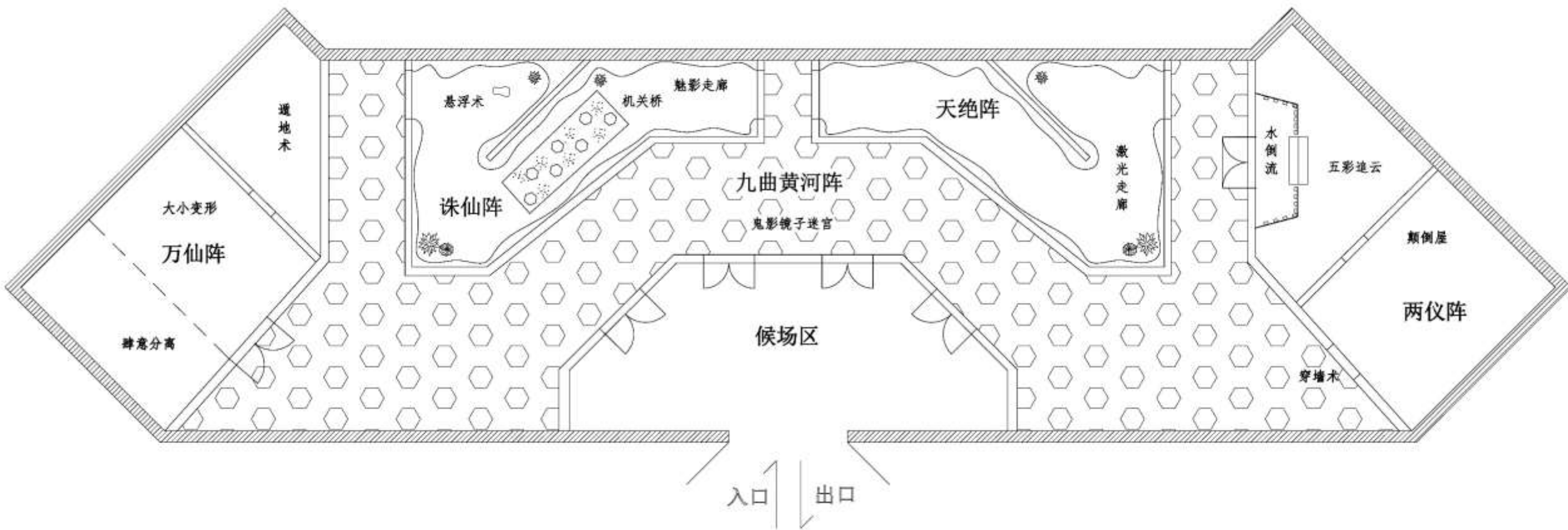


本场景以九曲黄河阵（鬼影镜子迷宫）的星空背景为主要游玩枢纽，所有景点均由迷宫连接起来；万仙阵以室内场景为主；诛仙阵以洞穴内场景为主；天绝阵以峡谷内场景为主；两仪阵第一部分为瀑布倒流的室外场景，第二部分为颠倒的室内场景。

游客自入口进入迷宫后，通过判断寻找正确路线并破解迷宫出口，进入下一关；在场景中游客化身成为诸侯联军，跟随武王讨伐纣王。

二 平面布局（星形）

游动路线



→ 正确游玩路线 → 干扰游玩路线

三 实施方案

玩法说明（以星形为例）

主线破阵条件：游客可团队合作或者单人闯关，在迷宫中找到每个阵的所在，进行沉浸互动式游玩；

支线游玩场景：在每一个独立的阵法空间内，设置了3、4个游玩设施供游客参与体验；

沉浸式体验：设置了多个多媒体互动投影，游客身临神话场景之中；

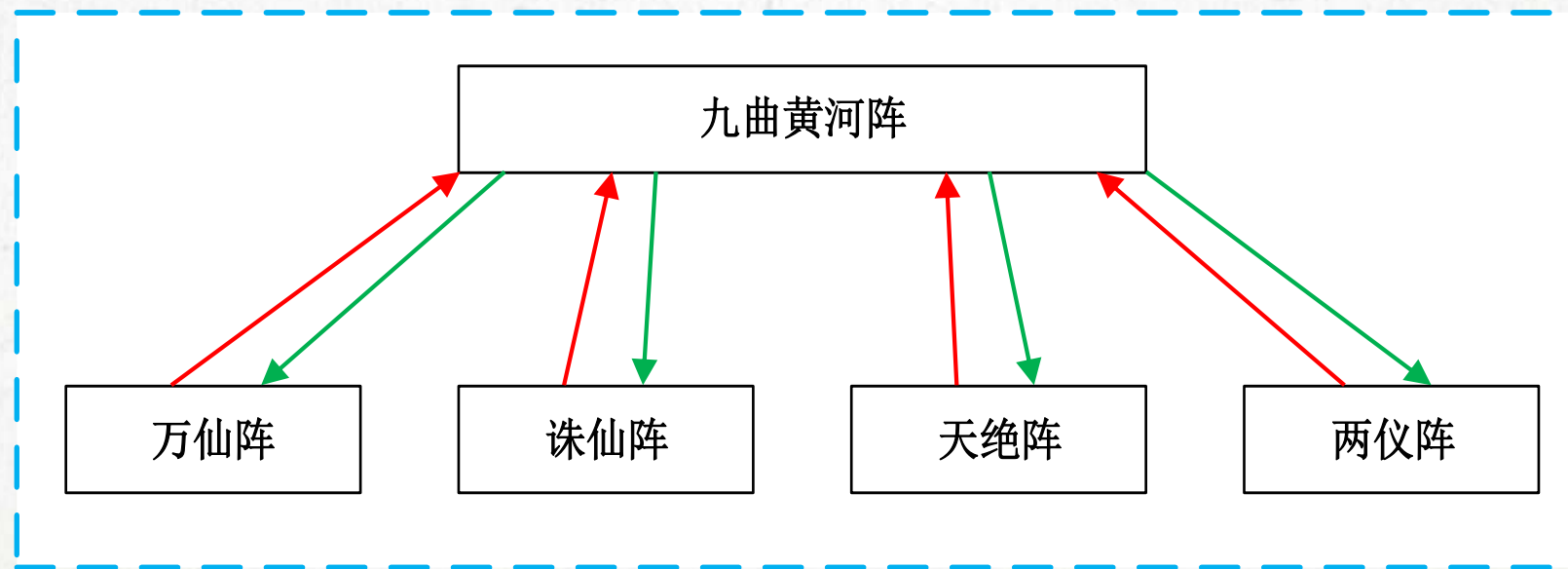
互动式体验：设置了多个难度适中的实景魔术场景、机关场景，游客在参观中游玩。

三

实施方案

主线体验流线

主线情节：



三

实施方案

支线体验流线



实景魔术 4



视觉错觉 4



光学投影 4



机关装置 1

四

分项介绍（以星型为例）

候场区



游客在购票进入后，在未进入九曲黄河阵阵场景前，了解玩法、场景内容的专用区域。面积约为42m²。

设置有玩法介绍，通关秘籍以及相应的《封神演义》神话故事。



示意图

四

分项介绍

万仙阵

通天教主截教号称“万仙来朝”，教徒众多。为了集合所有的截教力量，在钻研诛仙阵图之后，通天教主创立的一个阵法，叫做“万仙大阵”。万仙阵以通天教主为阵眼，阵中有阵，以截教教徒的法力为催动力量，端的是厉害无比。但是由于通天教主初次使用，配合不是很好，再加上阐教等人的策反等因素，以及太上老君、元始天尊、接引道人、准提道人四圣以及众多阐教门人的高深法术，导致了最后的失败。

西岐伐纣大军与殷商大军，阐教、截教封神最后一战。

以《封神演义》原著为参考依据，设置了“万仙阵”为主要展示场景。场景面积约为：42 m²。

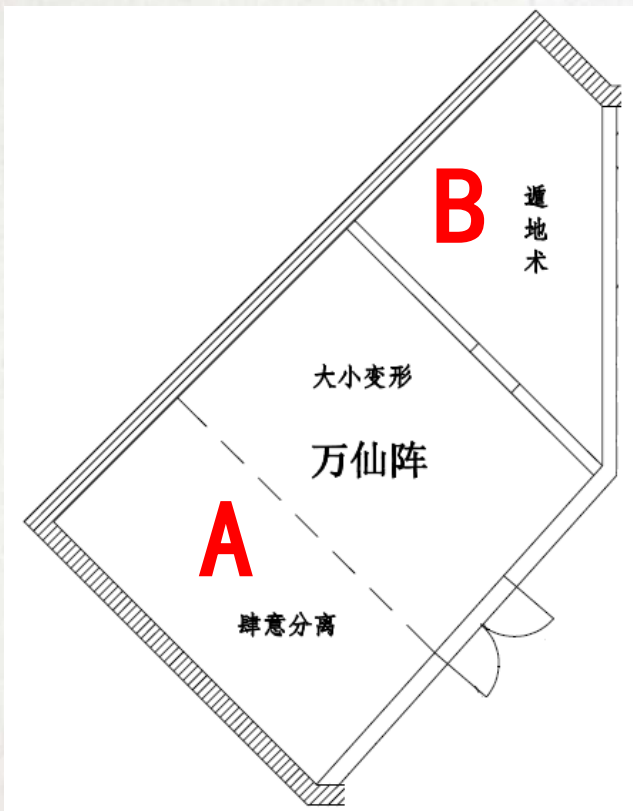
A房间

魔术类：肆意分离（人体分割）

错觉类：大小变形

B房间

装置类：遁地术



四

分项介绍



“大小变形”利用建筑线条视觉误差，一处将拍照人像放大，另一处将拍照人像缩小。

此场景供游客拍照体验，在此场景中游客如同封神神话人物吕岳、杨戬及准提道人等，可拥有“丈六金身”法术。在场景中忽大忽小，其乐无穷。

万仙阵：大小变形



示意图

四

分项介绍

万仙阵：肆意分离



“肆意分离”属于实景魔术，利用视觉误差及建筑距离，设置一个人腿道具，给游客以体验者上下半身分离切割的感觉。

此场景供游客拍照体验，在此场景中游客如同封神神话人物吕岳、杨戬及申公豹等，可拥有“金刚不坏身”法术。在房间中忽大忽小，其乐无穷。



示意图

四

分项介绍



为了便于更多的游客同时体验，即该场景的快速通过。同时设置3个遁地术场景。

此场景中游客如同封神神话人物土行孙、惧留孙等，可拥有“缩地术”、“钻地术”及“缩地成寸”等法术。

万仙阵：遁地术



示意图

四

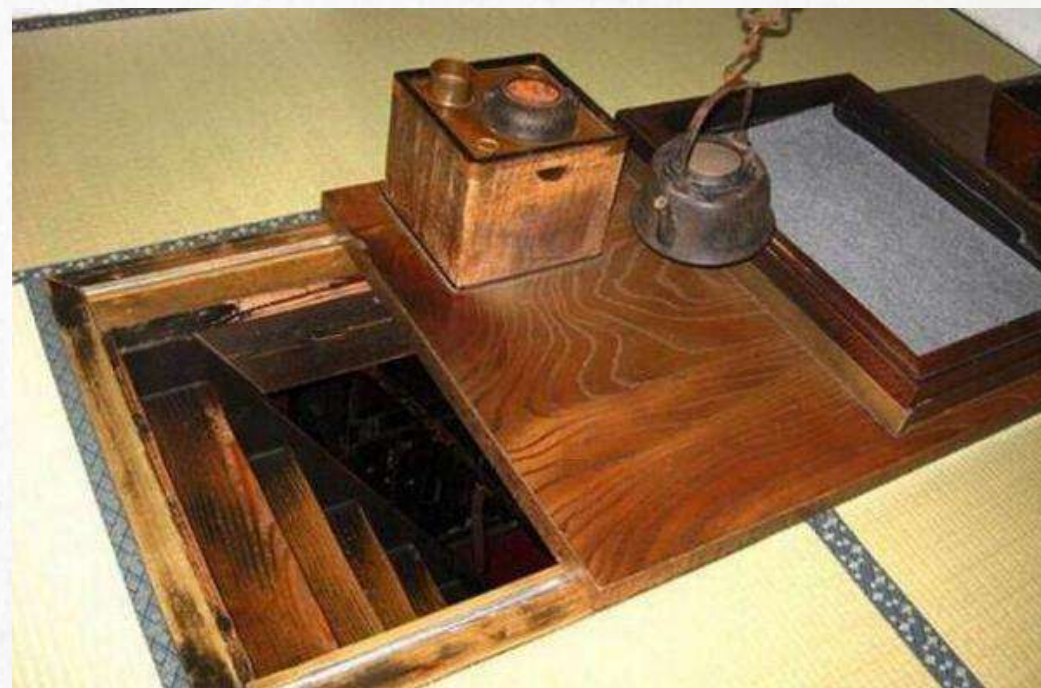
分项介绍



此房间设置齿轮机关，齿轮机关设置为三个大齿轮，分为三步打开机关，第一步，讲拉杆落下，出来固定杆，第二步，游客进入后寻找相应的齿轮固定到装置，第三步，转动齿轮打开地道口，遁地法术启动，游客进入地道口进入下一关。

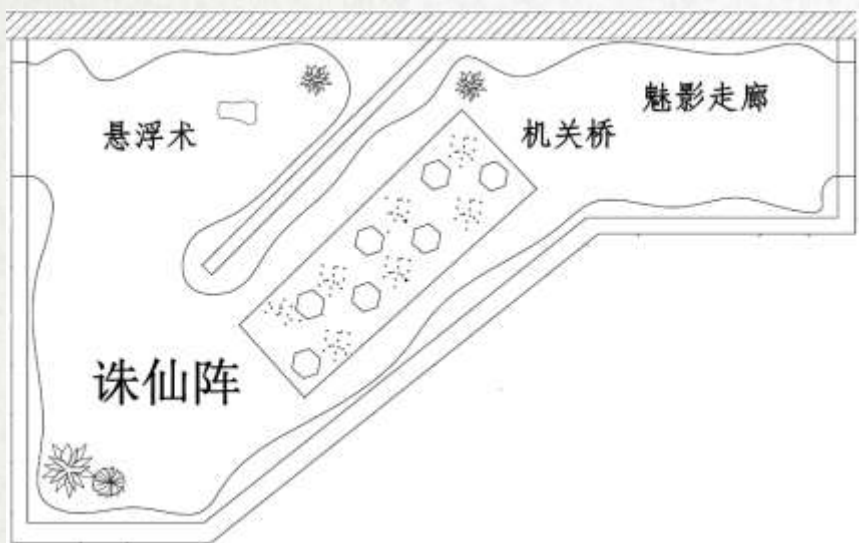


万仙阵：遁地术



四

分项介绍



诛仙阵

伐纣大军一路高歌猛进，将殷商余孽及截教众仙围困于朝歌城下。截教通天教主布下诛仙阵。诛仙剑、戮仙剑、陷仙剑、绝仙剑四剑连同诛仙阵图，组成盘古开天以来第一杀阵一诛仙阵。战事无比惨烈，截阐教众仙死伤无数，武王以圣人天子之躯携姜子牙请出元始，老子，准提，接引四大阐教始祖，与通天教主一战破阵。

场景以《封神演义》原著为参考依据，设置了“诛仙阵”为主要展示场景。场景面积约为：32 m²。游览路线长度约为：27米。

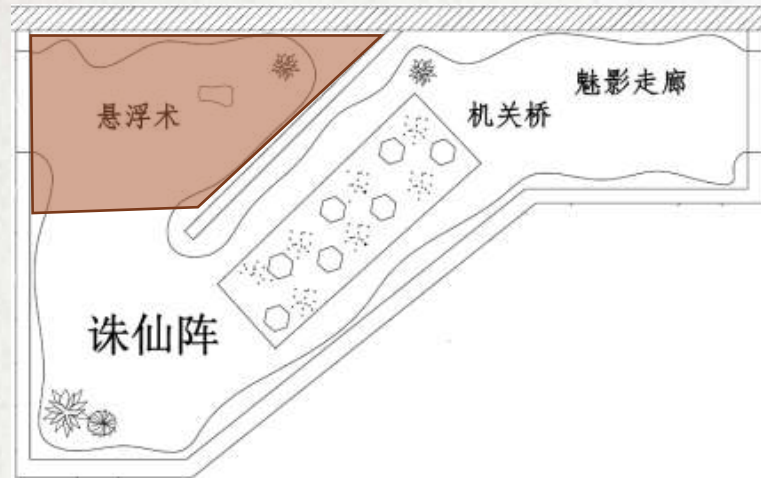
魔术类：悬浮术

装置类：机关浮桥

视觉类：魅影走廊

四

分项介绍



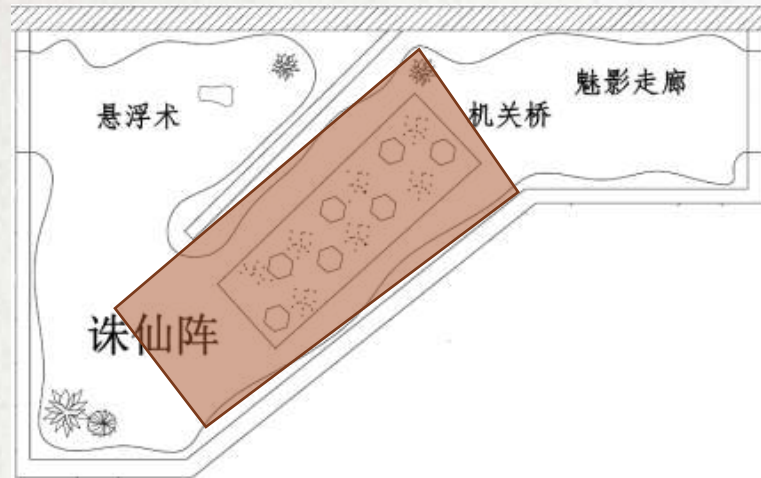
游客通过遁地术出来后，身处于山洞之中，通过室内到山洞的场景切换，感觉到达另一个时空。

诛仙阵



四

分项介绍



经过通道，游客被一处坑道挡住去路，经过破解机关后，桥面升起，游客通过。

诛仙阵-天坑



四

分项介绍

在山洞道路中设置3-4米长断路深渊，水汽缭绕，游客此时无法通过。

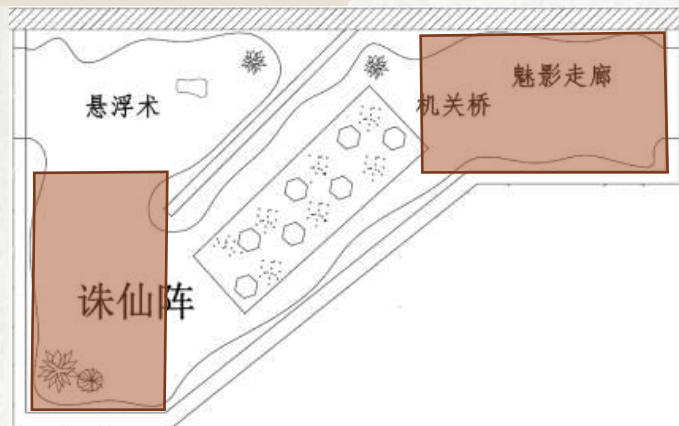
在得到提示后，游客经过一段踩踏触发机关后（鬼影迷踪步，此踩踏机关石块发亮提示），浮桥自动上浮，形成道路，可供游客通过

诛仙阵-天坑机关



四

分项介绍



通过天坑后，到达魅影走廊，长度约为20米，设置四组机关及多媒体投影场景。分别为：

机关暗门鬼怪，游客经过时，暗门突然打开，封神中鬼怪弹出，而后自动回初始状态。

喷火（仿真火）机关，在游客前行道路前方每隔距离设置火柱，间歇式喷火。

神仙投影，在游客前行道路前方突然出现封神中神仙来回飞舞。

仿真剑阵，在走廊拐角弧面处，设置裸眼3D投影，各种封神中兵器朝游客冲来。

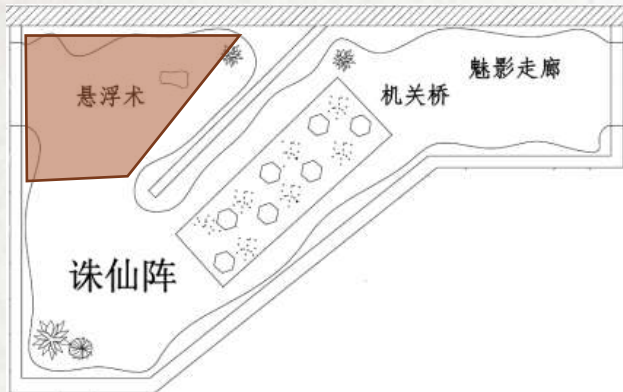
此场景供游客拍照体验，在此场景中游客如同置身于封神神话场景之中。

诛仙阵-魅影走廊



四

分项介绍



为了便于更多的游客同时体验，即该场景的快速通过。同时设置3个遁地术场景。

此场景为实景魔术，供游客拍照体验。

在此场景中游客如同封神神话中所有神仙一样，可拥有“飞行术”、“御空术”及“飞檐走壁”等法术。

诛仙阵-悬浮术



四

分项介绍

天绝阵



“天绝阵”是十绝阵中的第一座大阵，满阵霹雳，威力无穷，阵主为秦完。阐教邓华被霹雳杀死于阵中，后被阐教文殊广法天尊以法宝“遁龙桩”破阵杀死。

本场景以《封神演义》原著为参考依据，设置了“天绝阵”为主要展示场景。场景面积约为：32m²。游览路线长度约为：27米。

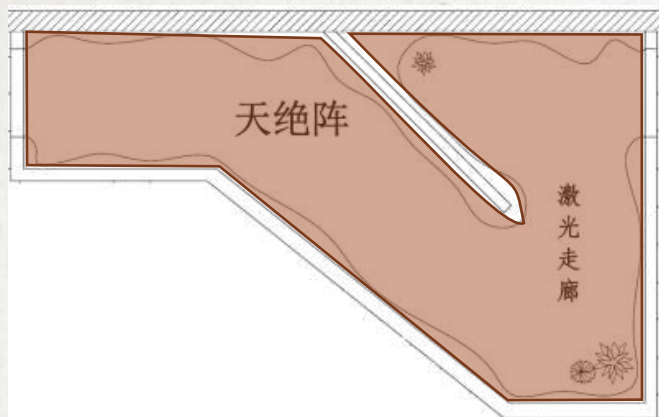
魔术类：穿墙术

投影互动类：激光阵

四

分项介绍

天决阵-激光阵



激光阵为“天绝阵”的重要场景。场景为乱石堆、山体或者石林，组成一条曲折的闯关密道。设置多组多色激光发生器，模拟神话中仙人法术、法宝的颜色、线条，激光发生折射、漫射、变色或者闪烁等。

游客体验穿越激光阵，当触碰到激光线条，声效提示闯关失败。



四

分项介绍

两仪阵

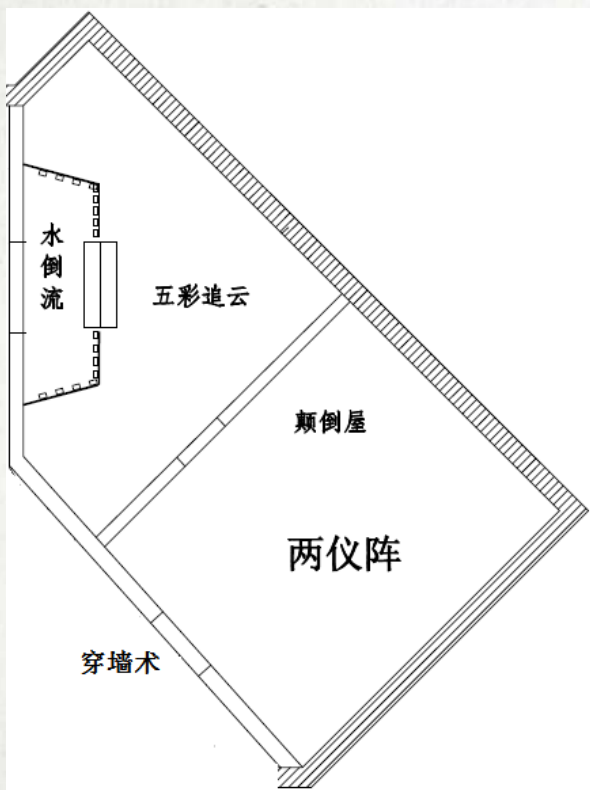
在突破商朝大军的重重包围之后，周武王、姜子牙率领阐教众仙及伐纣大军开始整备，誓师进发朝歌。期间，受到了以截教仙人申公豹、灵牙仙为首商朝大军的骚扰及冲击。灵牙仙设下“两仪阵”，一层颠覆地势，二层混乱阴阳，三层颠倒纵横。在一番苦战之后，“两仪阵”破，至此，武王伐纣开始进入反攻之势，大军一路高歌，杀向朝歌。

本场景以《封神演义》原著为参考依据，设置了“两仪阵”为主要展示场景。场景面积约为：42m²。其中室外场景20m²，室内场景22m²。

投影类：水倒流，五彩追云

错觉类：颠倒屋

实景魔术：穿墙术



四

分项介绍



打开石门后，游客如同封神神话中所处的仙境一样。洞口呈现出现一个瀑布，水倒流且不湿身，宛若“水帘洞”，颇为神奇。

此场景为雾幕投影，供游客拍照体验。

两仪阵-瀑布倒流



效果图

四

分项介绍



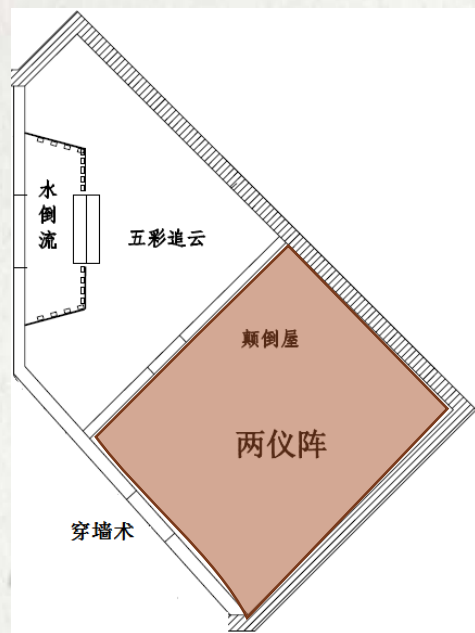
“两仪阵”场景入口为一户周朝风格的农家小院。游客从正常世界进入到颠倒世界，看到周围天地翻转，脚下为蓝天白云，头顶为土地农院，颠倒的假山、湖泊、瀑布水倒流，家禽，农具都在头顶。游客脚下的五彩云朵，飞鸟蝴蝶等均为互动投影，当游客脚踩上时，其自动游开，生动有趣，老少皆宜。

两仪阵-颠倒世界



四

分项介绍



“颠倒屋”的室内场景整个室内颠倒，西周人类的居住条件和物品，地板、桌椅等均倒悬于上方，而游客脚下为木制屋顶。

此场景供游客拍照体验，主要让游客体验上下颠倒带来的别样乐趣。

两仪阵-颠倒世界



四

分项介绍

两仪阵-穿墙术

房间另一侧游客如同封神神话中所有神仙一样，可拥有“穿墙术”、及“时空转换”等法术。

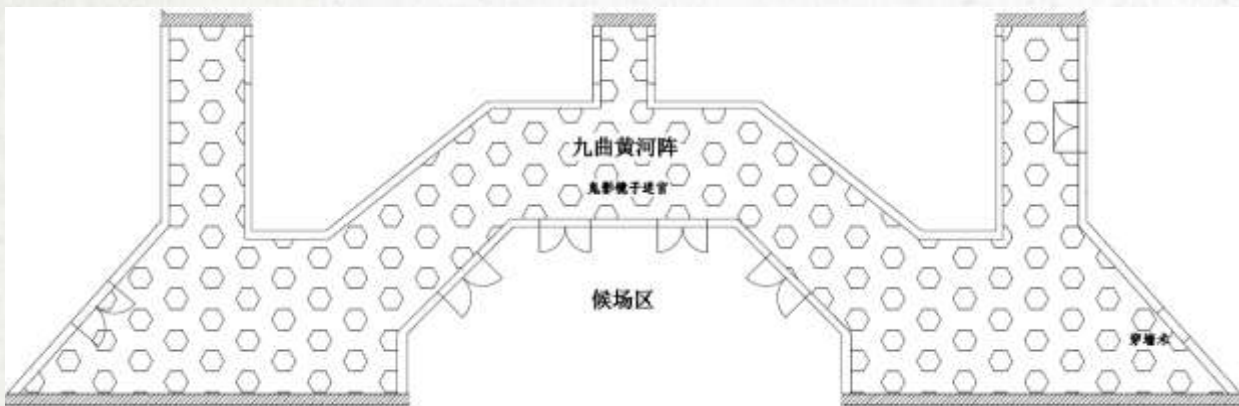
在制作山体时，通道口用硅胶材质覆盖，人从硅胶缝口中钻出。穿过墙体后又回到山洞。



四

分项介绍

九曲黄河阵



在周武王及姜子牙统领之下，伐纣大军及阐教众仙势如破竹，一路猛进至黄河边，殷商岌岌可危。在申公豹教唆哄骗下，三霄姐妹摆下九曲黄河阵。将伐纣大军围困在黄河岸边。其后，武王亲自披挂上阵，在阐教教主元始天尊与太上老君协助下，凭借圣人之躯合力破开九曲黄河阵，收伏云霄、碧霄、琼霄。

本场景以《封神演义》原著为参考依据，设置了“九曲黄河阵”为主要展示场景。场景面积约为：150m²。

错觉类：鬼影镜子迷宫

四

分项介绍

迷宫由多个相邻的六边形立方体栅格构成，每个立方体均由一面进口、一到二面出口、（岔路口为通道）镜子组成。底部、底面均为星空，游客反复身处于玄幻空间中，每个栅格内妆点LED多色灯及三基色射灯。

其中顶面与底面在灯光效果下，无数次反射成像后给游客以无尽苍穹、无底深渊的错觉。

九曲黄河阵-镜子迷宫



谢 谢！

Thanks for your advice and encouragement.