

轰

鸣

的

回

响





# PART1 案列调研

NS

《冒险幻峰 (Phantom Peak)》

沉浸式商业综合体



项目介绍 / 玩法介绍 / 商业分析 /

## 一个完全沉浸式的开放世界

冒险幻峰（Phantom Peak）是一个完全沉浸式的开放世界，让玩家仿佛置身于西部荒野中的一个蒸汽朋克矿镇。它融合了主题公园、密室逃脱和沉浸剧等多种元素，创造出一种独一无二的体验。它既是一款开放世界游戏，也可以被看作是迷你的“西部世界”。它在一定程度上解决了传统游乐场所缺乏差异化、用户粘性低、生命周期短等问题。

项目面积	约2800平方米
地址	英国伦敦里码头路加拿大街
开业时间	2022年8月
业态种类	餐饮、礼品、街机游戏、划船
演员数量	约25名
时长	4-4.5小时
营业时间	周五：18:00-22:00 周六：12:00-16:30 周日：12:30-17:00
票价	成人：£39.99-74.99 25岁以下：£24.99 16岁以下：£18.99
年龄要求	所以年龄段，16岁以下需要成人陪同
着装要求	鼓励朋克蒸汽服装

Phantom Peak的本质是“活的微型小镇”，玩家进入后无固定路线，冒险幻峰的任务系统采用的是非线性的体验设计，让玩家根据自己的兴趣和喜好来决定冒险路径。因此玩家可以自由地探索整个小镇。

任务类型：包括“主线解谜”（如破解飞艇事故真相）、“支线互动”（如帮助NPC寻找丢失的物品）、“探索任务”（如寻找隐藏的蒸汽朋克装置）



任务围绕小镇的“神秘起源”（如市长失踪、飞艇事故、JONACO公司的秘密）

自由度：玩家可自主选择任务顺序，甚至跳过任务，单纯探索小镇场景（如运河、瀑布、蒸汽朋克风格的商店/餐厅）

当任务完成时，玩家将获得独特的线索卡片，而每个季节都会新增卡片，为游戏提供持续的挑战与乐趣。

Phantom Peak通过季节性主题活动保持新鲜感，每年更新2-3次，结合节日或主题打造“限定剧情”

例如：2024年万圣节活动“Hallowed Peak”：推出“幽灵小镇”主题，玩家需进入“被诅咒的区域”，与幽灵NPC互动，破解“飞艇事故的幽灵秘密”，解锁隐藏谜团；

### “叙事驱动+场景渗透+体验闭环”

将商业功能深度嵌入解密玩法的每一个环节，实现了“玩中学、学中买、买中悟”的沉浸式商业转化。其本质是将“解密”从“娱乐工具”升级为“商业场景的连接器”，通过故事化引导、场景化消费、社交化传播三大维度，让商业行为成为解密体验的自然延伸。

## 以“叙事主线”为核心，将商业场景转化为解密“节点”

例如，玩家需在酒吧与NPC对话，获取“飞艇事故的证人证词”；或在咖啡馆购买“特色热饮”，获得“隐藏线索卡”（如杯套上的密码）。

## 以“角色互动”为纽带，将商业服务转化为“解密伙伴”

Phantom Peak的“角色互动”并非简单的“NPC对话”，而是将“商业服务人员”设计为“解密伙伴”，他们不仅是“背景板”，更是“解密线索的提供者”“商业服务的引导者”。

## 以“季节性更新”为引擎，将“新鲜感”转化为“商业复购”

Phantom Peak通过“季节性主题活动”保持“解密体验”的新鲜感，同时将“新剧情”“新任务”与“新商品”“新服务”绑定，刺激玩家的“复购欲望”。

A.F.A

上海A.F.A上海融侨中心（以下简称“A.F.A”）是位于上海市长宁区淮海西路570号的艺术商业综合体，前身为1956年成立的上海第十钢铁厂。A.F.A以“Art for Life, Art for All”（**艺术为生活，艺术为所有人**）为核心理念，**聚焦“历史、艺术、文化”三大要素**，致力于融合“生活购物、商务办公、艺文活动、绿色公园”四大功能，打造“宜人舒适的城市艺术公园”与“上海艺术商业新名片”。项目强调“共创共享”，既保留历史记忆，又注入现代艺术与生活元素。



保留历史肌理，延续城市记忆：项目前身为1956年成立的上海第十钢铁厂，2005年改造为“红坊”文化创意园，2023年起由融侨集团进行城市更新。过程中，项目完整保留了原钢铁厂的红砖外墙、高窗设计、单跨钢结构屋架等工业遗迹，甚至将“上海城市雕塑艺术中心”升级为ROJO艺文空间这种“**保留-修复-活化**”的模式，不仅延续了上海冶金工业的历史记忆，更让“老厂房”成为“城市历史的容器”

以“Art for Life”为魂，重构消费体验

通过“艺术赋能生活”的理念，重构了“商业-艺术-客群”的连接方式，形成了“有温度、有内涵”的消费体验。

艺术场景多元化，让商业“有文化”：

ROJO艺文空间作为“艺术引擎”，可举办先锋艺术展、时尚秀、音乐演出、市集等多元活动更让“购物”成为“艺术体验的一部分”

艺术活动常态化，让商业“有活力,让“艺术”成为“日常”，吸引了艺术爱好者、高端商务人士、周边高净值居民等多元客群,ROJO艺文空间举办“先锋时尚活动”，“中央花园”等

以“宜商宜居”为体，构建“产城融合”生态  
“全场景覆盖”的功能复合，通过“艺术、商业、办公、生活”四大功能的协同，  
构建了“宜商宜居”的城市综合体，满足了当代消费者“一站式、多元化”的需求。

A F A

东京沉浸式堡垒

IMMERSIVE FORT TOKYO



IMMERSIVE FORT  
TOKYO

IMMERSIVE FORT TOKYO是2024年3月1日在东京台场正式开幕的全球首个沉浸式主题乐园，由乐园依托维纳斯城堡原有的十八世纪欧洲街景主题，通过灯光、音响、场景重构等技术，将其改造为约3万㎡的全天候、全室内沉浸式体验空间，旨在为游客提供“从观众到参与者”的极致沉浸式娱乐体验。

---



与传统主题乐园“观看表演”的模式不同，「IMMERSIVE FORT TOKYO」拥有 12 个互动景点核心是“**让游客成为故事的一部分**”。乐园通过“大型漫游型游戏沉浸式剧场”“特工激战秀”“IP联动解谜”等形式，将电影、动漫、游戏中的“戏剧化事件”转化为可参与的体验，每个游客的行为都会影响故事走向，**形成“专属自己的剧情”**，游客具有强烈的身临其境感，不是作为旁观者或第三方，而是作为中心人物全程参与行动；

# 项目介绍-主要游乐设施与体验

## IMMERSIVE FORT TOKYO



开膛手杰克



第五人格



The Cabaret



名侦探福尔摩斯



东京复仇者

### 从“功能分区”到“世界观沉浸”，推动商业空间业态融合

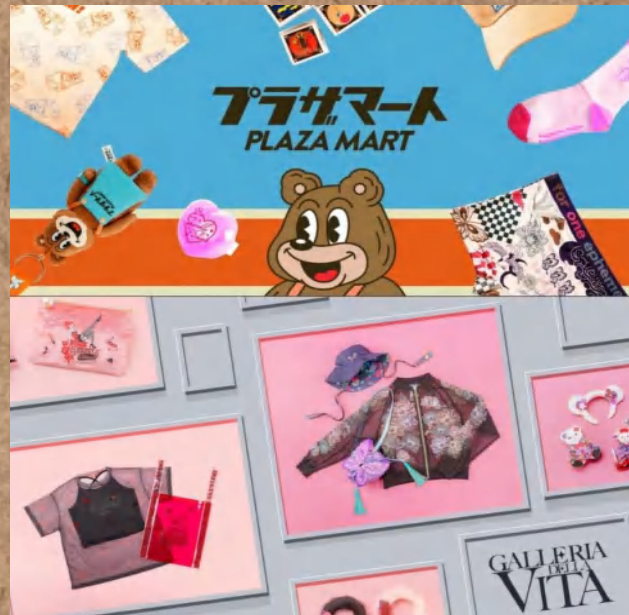
创新在于将传统商业空间的“功能分区”（如餐饮区、购物区、娱乐区）转化为“统一世界观”通过空间设计、细节营造与技术赋能，让游客从进入乐园的瞬间即代入“欧洲堡垒小镇”的角色，推动不同业态在同一空间内的无缝融合。

### 业态布局场景化

将游乐设施、餐饮、商店融入“故事场景”中，而非传统的“独立区域”。例如，《名侦探福尔摩斯》沉浸式剧场（娱乐业态）位于“贝克街”场景内，周边配套「沛罗尼之家」（意大利啤酒主题餐厅）与「PLAZA MART」（主题商店），游客在参与剧场体验后，可直接在场景内用餐、购买福尔摩斯周边商品，实现“娱乐-餐饮-购物”的闭环融合。




享受全新饮食体验的“沉浸式”餐厅，贝罗尼之家、卡巴莱、甜蜜生活、东京复仇者“繁花咖啡馆”。



集中出售与各主题相关的特产品和以店主为原型设计开发的趣味商品，各主题IP的特典周边。



东京复仇者世界的沉浸式咖啡馆，与人气动漫的联动打造的主题餐厅。



# PART2 方案实施



空间选址

Space Location



音乐 + 故事剧本

Music Story Script

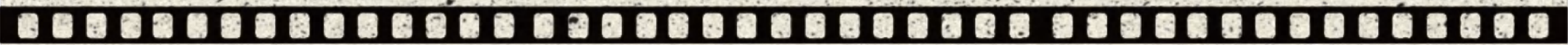


展览形式

Display Form



三个构成



空间选址

61号

故事在这里展开

展览主题

The image features a decorative border of musical notes on a film strip background. The notes are arranged in a wavy, circular pattern around the central text. The film strip has sprocket holes at the top and bottom edges. The background is a light, speckled grey.

# 「轰鸣的回响」

# 「轰鸣的回响」

——从“沉寂的废墟”到“永远鸣响的记忆场域”

「轰鸣」是它的第一生命——

那是车间里永不疲倦的节奏，是行车划过天际的呼啸，是管道中蒸汽的嘶鸣。这声音塑造了株洲的骨骼，也调频了数十万人的集体心跳。它曾如此喧嚣，以至于覆盖了所有个体的低语。

「回响」是它的第二生命——

当物理的轰鸣止息，精神的和声方才苏醒。高炉巨大的筒体成为声音的共鸣腔，生锈的管道成为记忆的传声筒，空旷的厂房成为时光的回音壁。那些曾经被轰鸣淹没的个人叙事、情感波纹、未被说出的骄傲与遗憾，如今正以更细腻、更持久的频率震荡出来。

# 策展符号

每个时代都有属于自己的音符  
这些音符，共同构成了一部名为“清水塘”的宏大交响曲



旧工厂时代的音符，是机器的轰鸣声  
是金属的撞击声

是钢铁洪流谱写的一部大地交响

那曾是这片土地最炽热的心跳最坚定的语言



# 「人群定位」

一起讲故事的人



01 OPENING

开 启

WAY

方 法



# 株洲清水塘的发展时间线



篇章一

工业纪元.铸响

篇章二

最后的齿轮

篇章三

新声纪.共振



## 工业纪元.铸响



火候初成



同频之日



声浪之颠

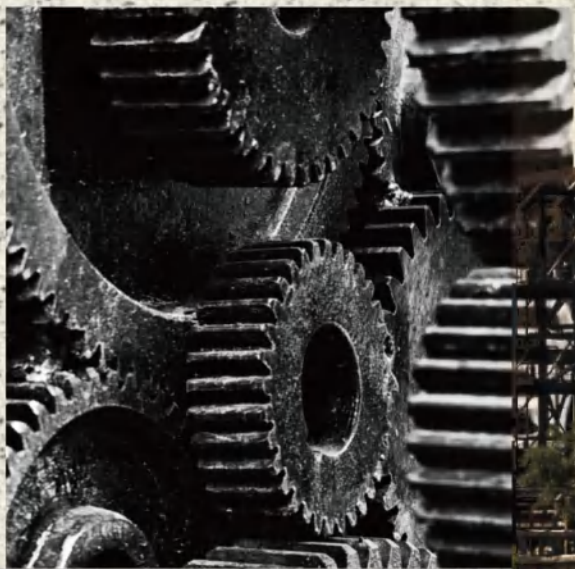
“声音如何被制造出来”的时代。

在清水塘的工业初期，声音第一次具有了明确的方向与目的。

机器的轰鸣不只是物理声响，而是秩序的象征、集体行动的节拍、城市开始运转的信号。

# 工业纪元.铸响

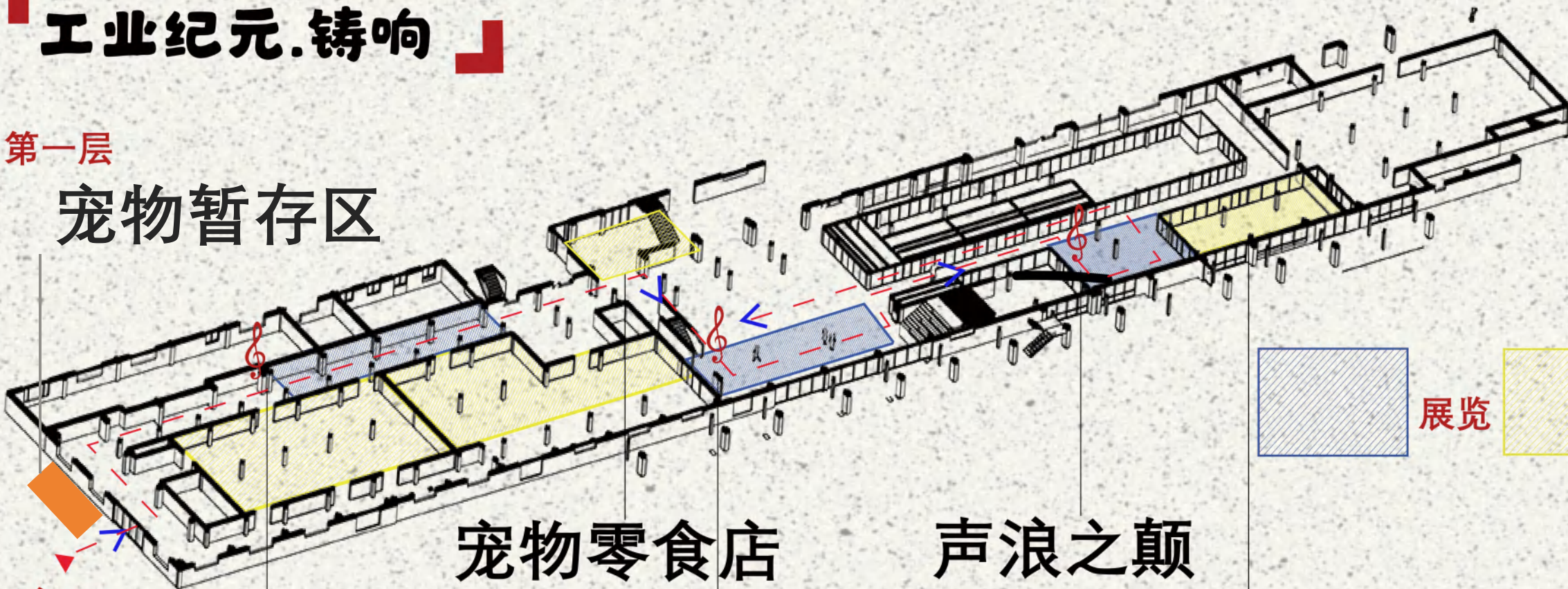
高温、喧嚣、充满金属的撞击声



# 工业纪元.铸响

第一层

宠物暂存区



入口

火候初成

宠物零食店

同频之日

声浪之颠

唱片店

展览

业态

# 工业纪元.铸响 视觉



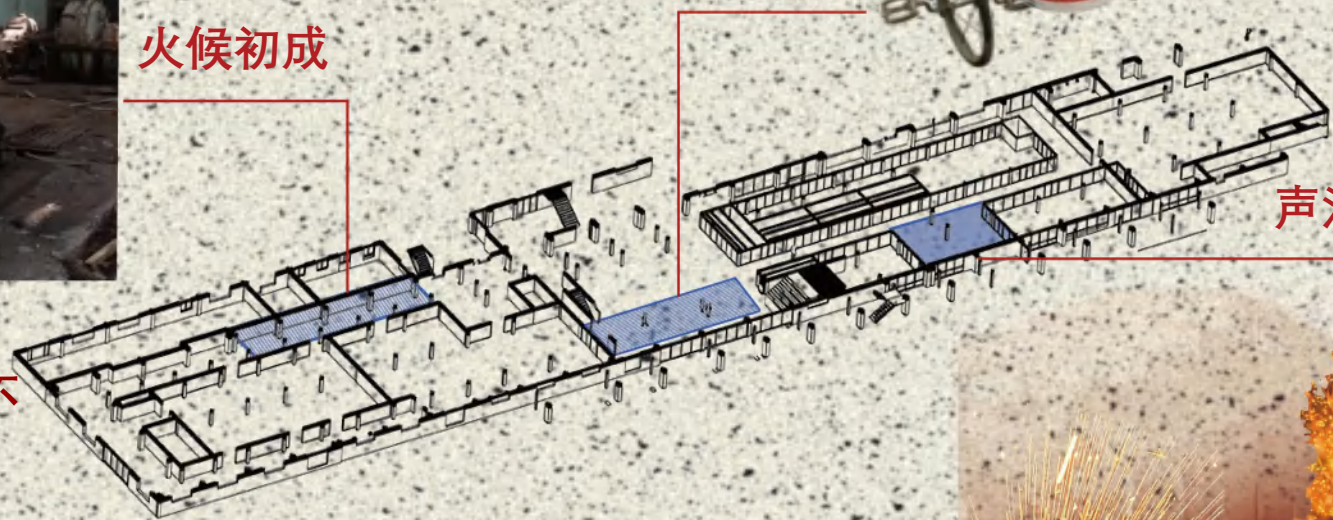
火候初成

- 工业不是一夜成型，而是不断试错、调校、累积的过程
- 这里的声浪还不响亮，但已经稳定、可靠
- 城市的“底层能量”正在形成



同频之日

- 人、机器、制度开始按同一时间运行
- 个体融入集体，生活被工业节奏重新定义
- 声音成为秩序和日常的象征



声浪之巅

- 工业达到最强输出状态
- 能量、效率、规模被无限放大
- 城市因工业而快速生长



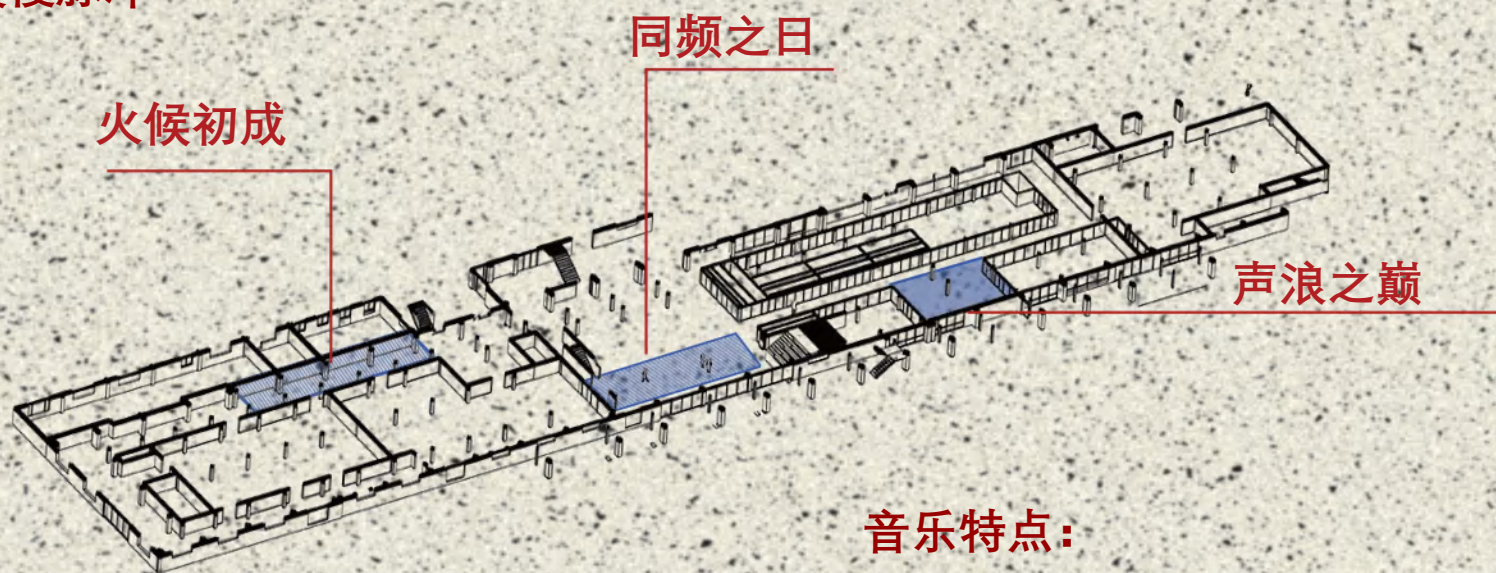
# 工业纪元.铸响 听觉

## 音乐特点:

- 声音类型: 低频持续音、缓慢脉冲
- 节奏: 极慢, 无明确节拍
- 音色: 厚、钝、偏暗

## 音乐特点:

- 声音类型: 重复敲击音、机械节拍
- 节奏: 稳定、等速、不变化
- 音色: 清晰、干净、偏中频



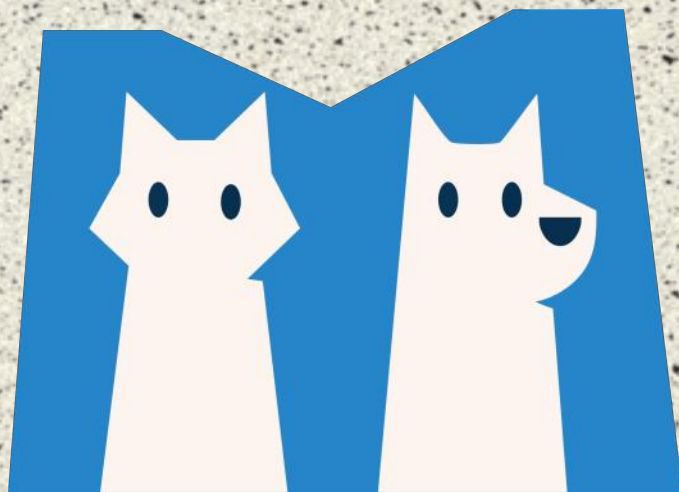
## 音乐特点:

- 声音类型: 密集层叠音、强节奏音墙
- 节奏: 快、连续、高强度
- 音色: 硬、亮、金属感强

# 工业纪元.铸响 业态

## 宠物零食店

aowu宠物零食店，不止是宠物美味补给站，更是看得见的安心乐园。打造透明开放式厨房拒绝添加、坚守鲜制，让毛孩子吃得放心；同时提供专业宠物洗护服务。



# 户外延伸

打造宠物友好休憩点-业态配套设施



# 工业纪元.铸响 业态

## 唱片店

- 唱片店的空间气质延续工业结构的原始状态，陈列方式呈现音乐本身的秩序感。
- 在商业功能之外，这里同时承担着声音文化传播与社群聚集的角色。小型试听会、音乐分享、声音档案展示，使唱片店成为一个不断生成内容的开放场所，让过去的轰鸣在新的媒介中持续回响。



## 最后的齿轮



杂音渐生



低处回响



声止之刻

这是关于“声音开始失衡”的时代。

当工业系统不断加速，声音不再只是秩序的象征，而逐渐成为一种压力。

噪声的叠加、环境的负担、身体的承受极限，让原本稳定的节拍出现偏移。

# 最后的齿轮

工厂的运行方式不属于这个时代  
出现故障，寻求拯救工厂的  
方法



# 最后的齿轮

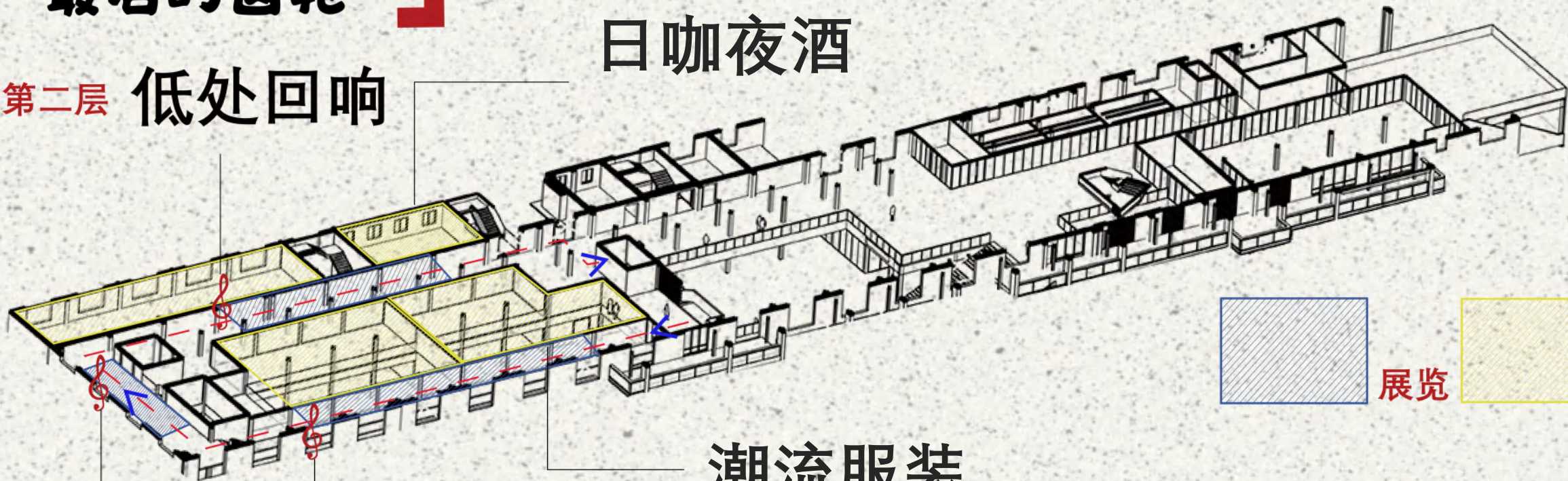
第二层 低处回响

日咖夜酒

潮流服装

声止之刻

杂音渐生



展览



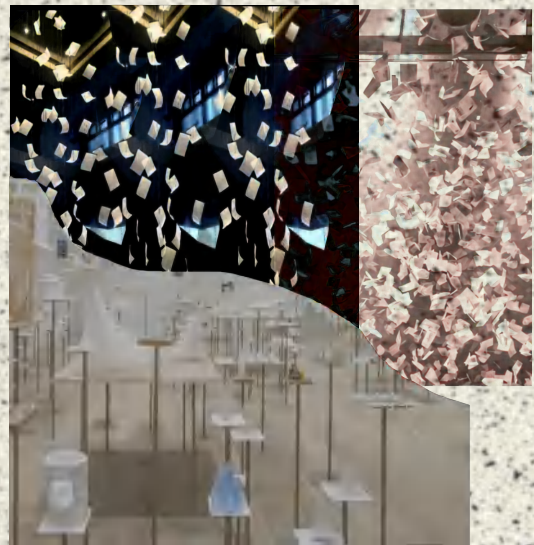
业态

# 「最后的齿轮 视觉」

- 被忽略的代价开始显现
- 环境、身体、健康发出微弱但持续的声音
- 有些问题已经无法被忽视



低处回响



声止之刻



杂音渐生



- 工业运转的突然终止
- 一个时代明确结束
- 空间与声音同时留下空白

- 原本纯粹的工业节奏开始被打扰
- 问题不是突然出现，而是慢慢累积
- 系统内部开始出现裂缝

# 「最后的齿轮 听觉」

音乐特点：

- 声音类型：接近无声，仅保留环境底噪

- 音色：极简、自然

声止之刻



音乐特点：

- 声音类型：极低音、远距离回声

- 音色：闷、暗、被包裹

低处回响

音乐特点：

- 声音类型：不规则噪音、失真音

- 节奏：断续、不稳定

- 音色：粗糙、有干扰感

杂音渐生

# 最后的齿轮 业态

## 日咖夜酒

一个以黑胶唱片和音乐文化为主题的日咖夜酒空间  
聚合了以爵士音乐和唱片文化为核心的  
复合空间。



# 最后的齿轮 业态

## 潮流服装

将场地直接变成一个巨大的收音机，空间陈列展示台是唱片转台，音乐元素被直观放大



# 「新声纪.共振」



旧声再读



与城同响

这是关于“谁在重新发声”的时代。

当机器的轰鸣退场，清水塘并未陷入真正的沉默。

相反，新的声音开始出现——

它们来自个体、来自创作、来自技术，也来自城市日常生活。

# 新声纪.共振

充满现代城市感、更多元、充满希望有多种可能

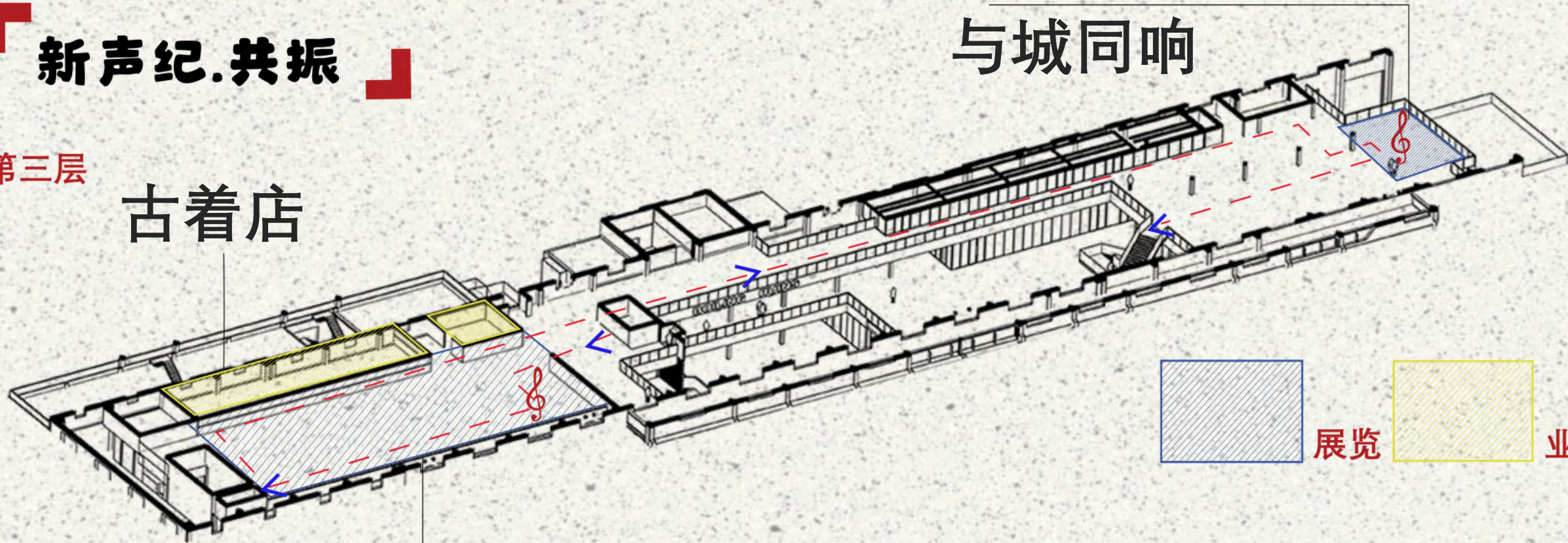


# 新声纪.共振

## 与城同响

第三层

古着店



展览

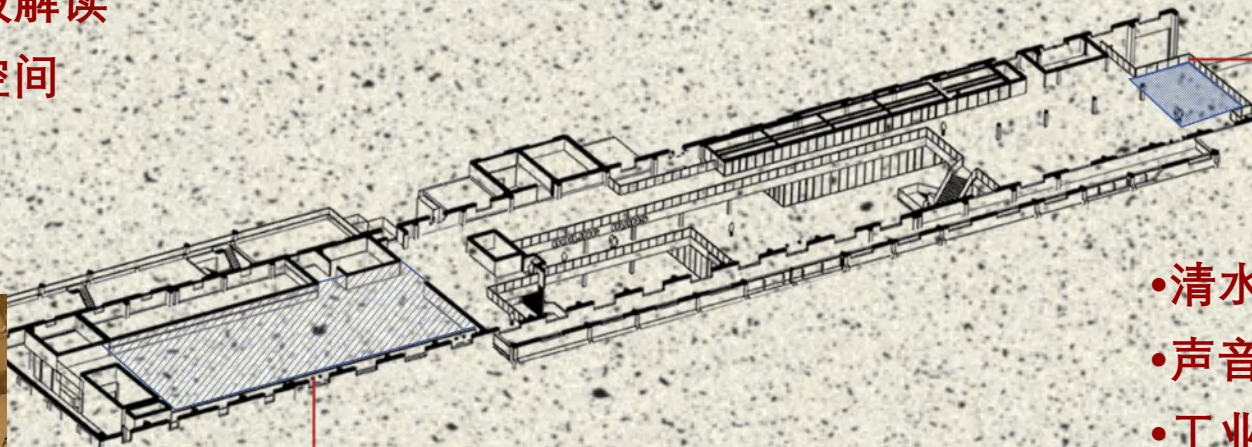


业态

## 旧声再读

# 「新声纪.共振 视觉」

- 工业遗产被重新理解和使用
- 过去不是被复制，而是被解读
- 新技术、新创意介入旧空间



与城同响

旧声再读



- 清水塘重新融入株洲的城市节奏
- 声音变得多元、开放
- 工业遗址成为公共生活的一部分

# 「新声纪.共振 听觉」



## 与城同响

- 声音类型：环境声、城市声、音乐融合
- 节奏：自然、不刻意
- 音色：开放、通透

## 旧声再读

- 声音类型：工业采样 + 现代电子音
- 节奏：松散、不强制统一
- 音色：新旧混合

# 「新声纪.共振 业态」 古着店

这里所呈现的服装并非来自当下的生产线，而是来自不同年代的生活现场。它们曾经被穿着、被磨损、被保留，像声音被录入磁带一样，被时间记录下来。



# 展览延伸

第一层



自然音乐厅

## 会发声的墙



# 「展览延伸」

第二层

手机贴一贴



D16



聆听清水塘的声音

# 展览延伸

第三层

## 多感官交互设计

JOURNEY TO THE MOMENTS



TRANSITIONAL SCENT OF THE GREEN FORESTS  
OVER TIME.  
SW19  
FRAGRANCE  
OF WIMBLEDON, LONDON

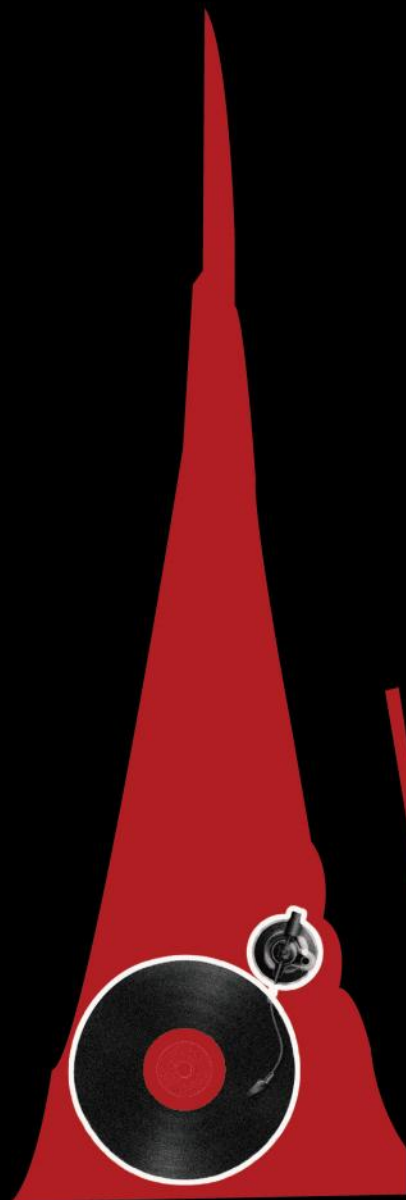
通过嗅觉，听觉感受不同的  
的气味氛围

02 OPENING

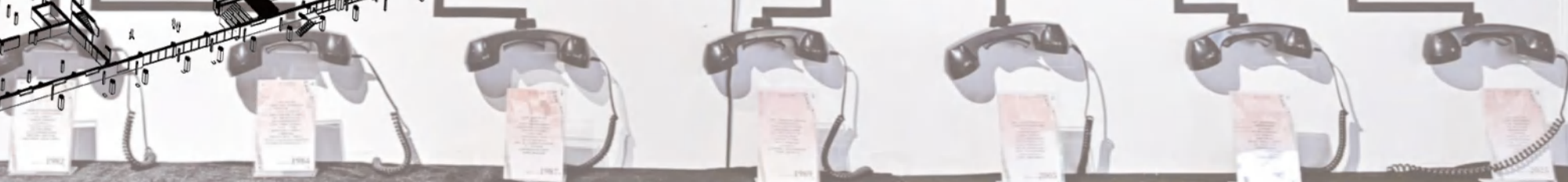
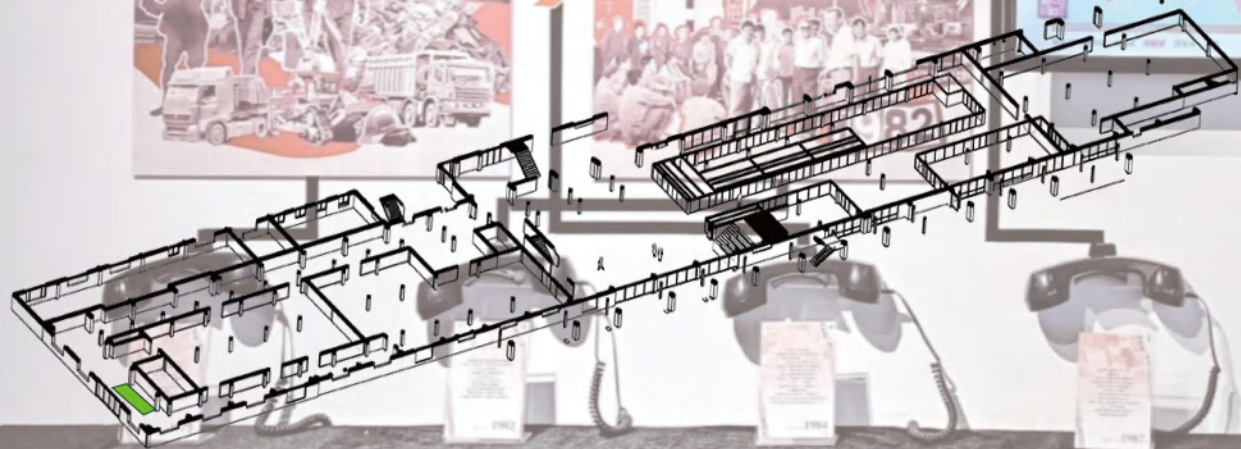
开启

WAY

方法



# 接听电话开启任意篇章

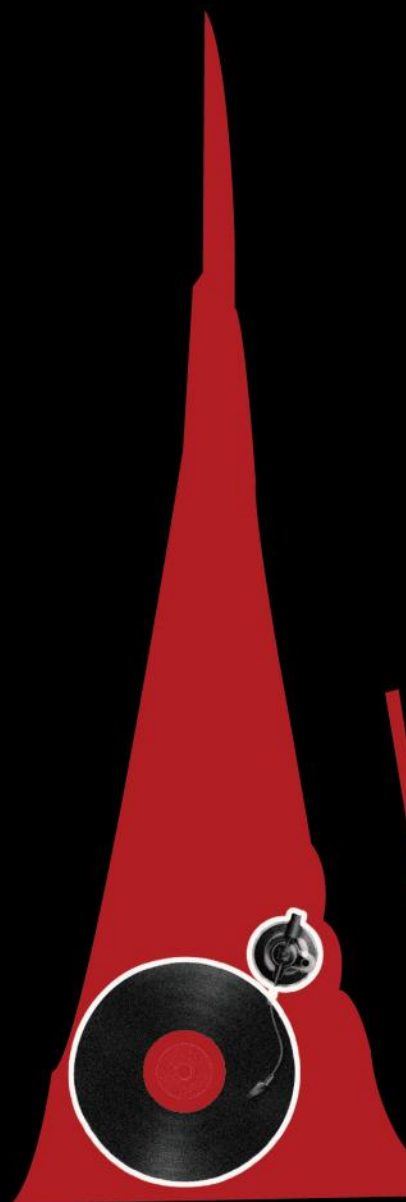



03 OPENING

开 启

WAY

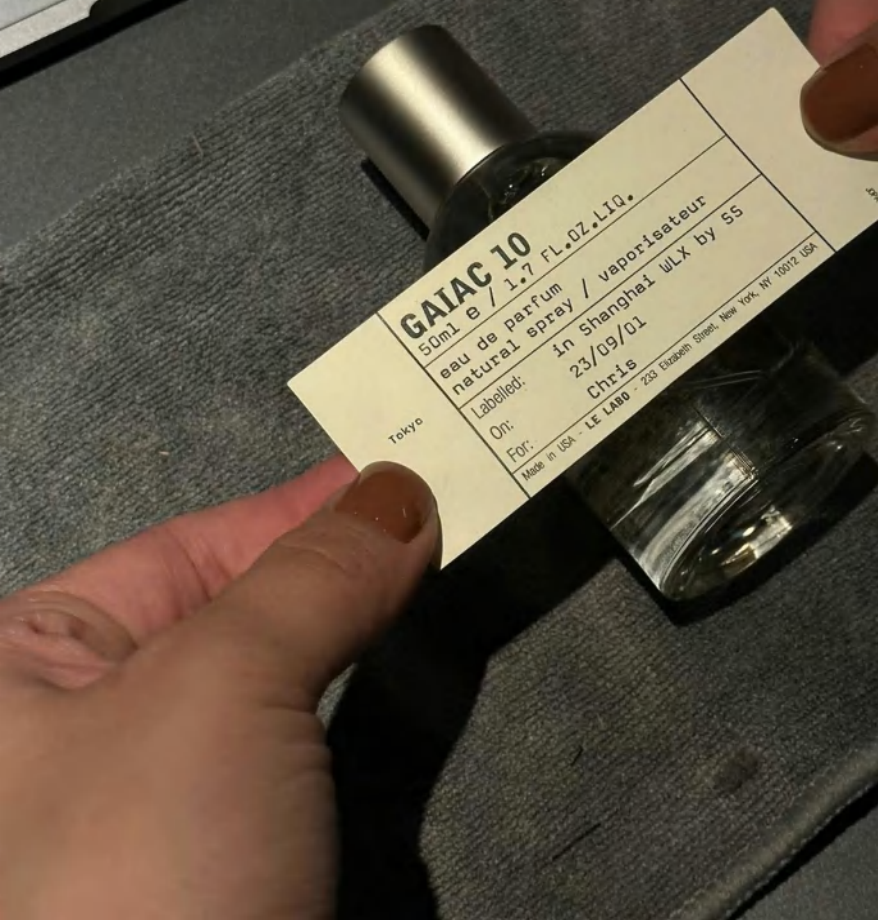
方 法





通过解密打卡机制，引导游客在指定店铺中获取关键信息，在完成谜题与领取福利的过程中，自然形成对商业空间的深度游览。

## 01 领取线索

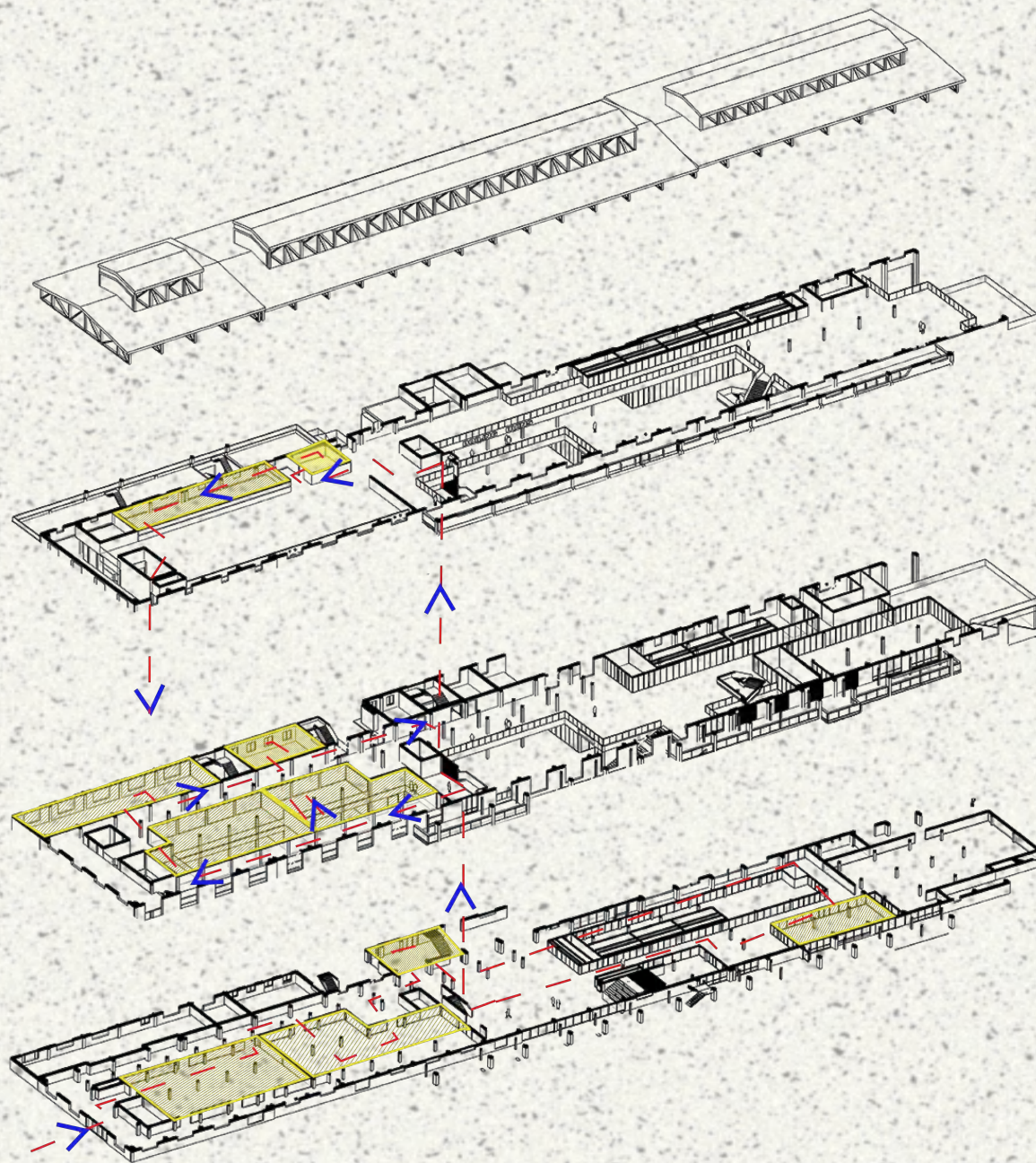


## 02 到指定店 铺获得提示

## 03 解密成功OR集章 获得礼物



# 解密路线

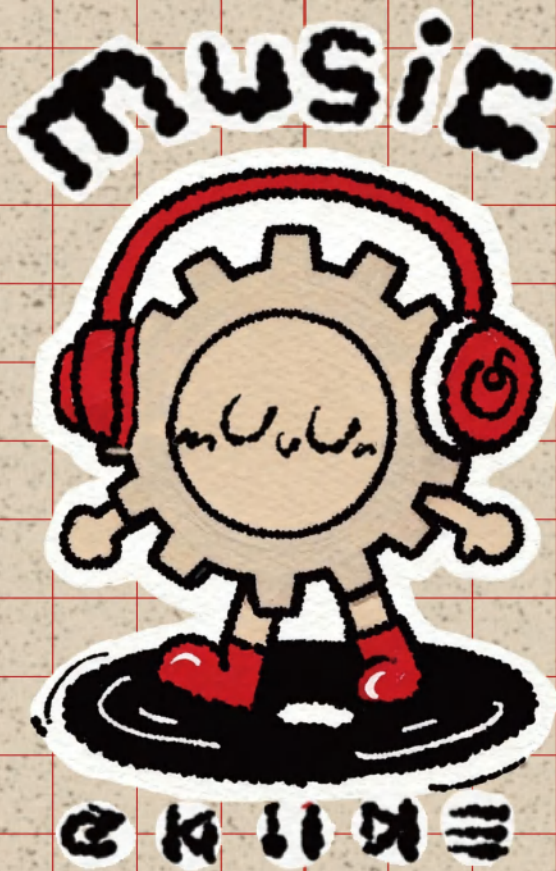


# IP 形象

IP名字: KaDa

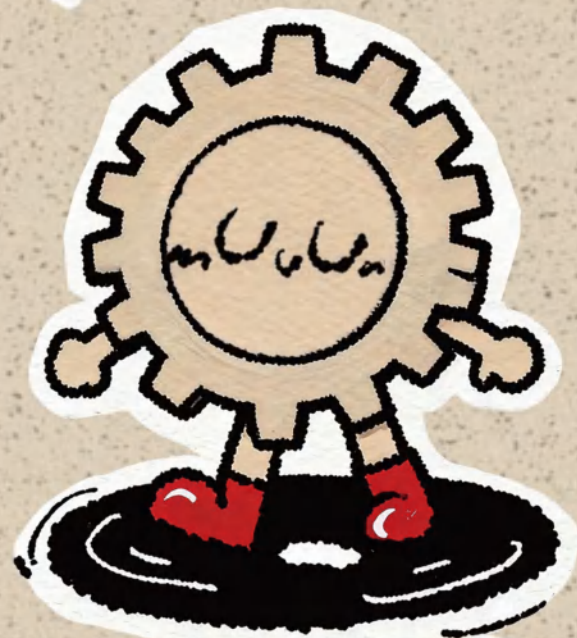
核心元素: 齿轮机械  
质感+吉他音乐属性

形象设定: 圆滚滚的  
身体嵌着一圈可转动  
的小齿轮, 脑袋戴着  
耳机平时最爱蹲在工  
厂的角落“弹唱”, 齿轮  
转动时会发出清脆的  
“咔哒”声。



IP展示

MUSIC



© K 11 2 3

MUSIC



© K 11 2 3

MUSIC



© K 11 2 3

「IP 延展」



MUSIC



© K I D S



# IP 文创

