

海上风华

妈祖

传承妈祖文化，守护文明遗产

用数字科技讲好妈祖的故事

1

项目概况

2

项目亮点

3

商业化运营

4

发行宣传

5

团队介绍

1 项目概况:

流传千年的文化底蕴
在XR大空间加持下，

重放异彩



● 项目背景:



我们计划从妈祖的故事中选择一些具有代表性和独特性的元素和桥段。通过最新XR大空间技术和现有的实体扫描的数字资产模型库结合，创作符合当下人审美的浸式大空间展演和数字博物馆展览。通过将观众全方位沉浸于体验，与文化真正发生交互，激发他们对文化的探索欲和好奇心，为历史和文化注入新的活力。

系列作品将持续更新和改进，形成可持续发展建设的IP品牌，培养用户忠诚度，在促使妈祖文化与观众产生情感共鸣和认同的同时，延展系列IP的跨界商业可能。



● 项目意义:



● 中国最具代表性和流传广泛的信仰之一

妈祖信仰在全球各个沿海地区有着深厚的历史和影响力，是中国民间信仰中最具代表性和流传广泛的信仰之一。

因此选择妈祖作为主题可以展现中国传统文化的独特魅力，促进妈祖信仰的传承和弘扬，让更多人了解和关注这一重要的民间信仰文化，推动传统文化的传统。

● 独特神话故事，极具旅游推广价值

妈祖有着许多神话传说和故事，这些故事充满神秘色彩和情感共鸣，适合用来打造沉浸式的虚拟体验，吸引人们的兴趣和参与。

同时妈祖信仰在一些地区是重要的旅游文化，选择妈祖作为主题可以帮助当地旅游业进行推广和宣传，吸引更多游客前来参观体验。

● 故事梗概

《妈祖：海上风华》

第一部曲：光芒诞生

妈祖以一束神秘的光芒诞生于海与天的交汇处，展现出神秘而伟大的起源。默娘在神秘海岛上度过童年，探索与自然的亲密关系，展现出她与神秘力量的初次接触和觉醒。

第二部曲：力量觉醒

少女默娘面对土匪的残暴，利用神秘力量教化土匪，展现出她的勇气和正义之心。妈祖与玩家踏上充满挑战的海上冒险之旅，面对海妖的威胁，通过试炼和启示，成长为一位真正的勇敢守护者。

第三部曲：守护与奉献

妈祖发现土匪和海妖的阴谋，与玩家合作化解危机，保护神力物品和海域的安全。在奉献与牺牲中，妈祖决定永远成为海上的守护神，将自己融入海天之间，永远守护海域和百姓的安全与幸福。

项目概要

时长：单集20-25min

本体格式：XR 大空间

首发标地：
中国福建

发行计划：
线上平台+线下展映

终端平台：
Meta, PlayStation, Steam, Apple,
Pico



形态调性：历史神话

宣发计划：
跨界出圈、衍生发行

目标受众：
VR精众、文化探索爱好者、
亲子家庭、妈祖文化爱好者、国创消费者

衍生产品：
国潮文创、跨界联名、数字馆藏

沉浸式演绎

在场地中搭建的实际场景中，真人扮演的NPC土地公向玩家介绍妈祖的故事

“孩子们！欢迎来到妈祖的世界，我是这片土地的守护者土地公。让我带领你探索神秘的海域和妈祖的传奇故事吧！”
通过以上的言语和表演，演员扮演土地公的角色可以引导参与者体验和探索虚拟世界，构成一个完整的体验。
增强互动性和情感共鸣，让参与者更深入地了解妈祖信仰和故事。

沉浸式演绎

玩家佩戴VR头显进入场景

土地公说此时玩家还身处21世纪，佩戴上特殊的法器即可穿越回到过去，亲历妈祖的一生。土地公为玩家佩戴上VR头显，玩家可以在场景中看到金色的土地公小人漂浮在空中，引导大家开启体验。

● 场景概念

诞生于神秘的光芒

玩家被带入一个神秘的空间，妈祖的声音响起，引导玩家在场景中学会交互，并强调注意事项。妈祖讲述了自己诞生，作为一束明亮的光芒从海与天的交汇处诞生，展现出她神秘而伟大的起源。

场景概念

神秘力量的觉醒

在这一场景中，玩家将被带入妈祖的童年时期，探索她与神秘力量的初次接触和觉醒。小女孩默娘在一个神秘的海岛上度过童年，与海洋、动植物和神灵交流。她的童年在几位仙人和一个土地公的陪伴下慢慢长大，玩家需要使用交互保护小默娘。

场景概念

试炼与启示

随着年龄的增长，默娘长成了一个亭亭玉立的少女，她隐藏着自己拥有神秘力量的秘密。在当时沿海地区土匪猖獗，百姓根本无力抵抗，有一天小默娘回到家中，见父亲和许多乡亲伤重。

场景概念

默娘深知乡亲们被土匪逼得活不下去，她决定要利用自己神秘的力量，于是她一个人独闯土匪的老巢——远海中的一个海岛，在玩家的帮助下，将土匪们击败，教化他们成为普通百姓。百姓们从此深信她能踩席渡海，护佑自己海途一帆风顺，于是尊敬她为“航海保护神”——妈祖。

● 场景概念

海上的渔民们对默娘说，最近出现了一个海妖，兴风作浪，伤害了不少百姓。

于是玩家将随着默娘踏上一场充满挑战的海上冒险之旅。

在这个旅程中，默娘将面临海妖带来的迷惑环境和暴风雨等危险，通过这些试炼，她将得到启示，成长为一位真正的勇敢的少女。

但是在这些灾难中，默娘意外失去了守护她成长的好伙伴土地公，她忍住悲痛决心一定要守护海域和亲人百姓的安全。

● 场景概念

面对危机

不甘心的土匪与海妖合作，计划利用海妖的黑暗力量来削弱默娘的神力，从而进行报复，他们把默娘抓到了海底的宫殿里。

场景概念

海上风华
场景概念

默娘意识到自己面临重大威胁。与土匪和海妖的手下展开激烈的对抗，保护神力物品不被窃取。玩家与默娘一起合作，利用神力和智慧化解危机，击败海盗和海妖的阴谋，恢复海域的平安与秩序。

● 场景概念

守护与奉献

默娘此时已经做好了决定，为了更好的守护百姓，她决定永远成为海上的守护神。默娘告诉玩家，原来玩家们代表的并不是什么神秘的力量，而是百姓对妈祖的信念和信仰，这份信念汇聚成强大的力量，支持着妈祖永远地守护着海域和百姓的安全和幸福。

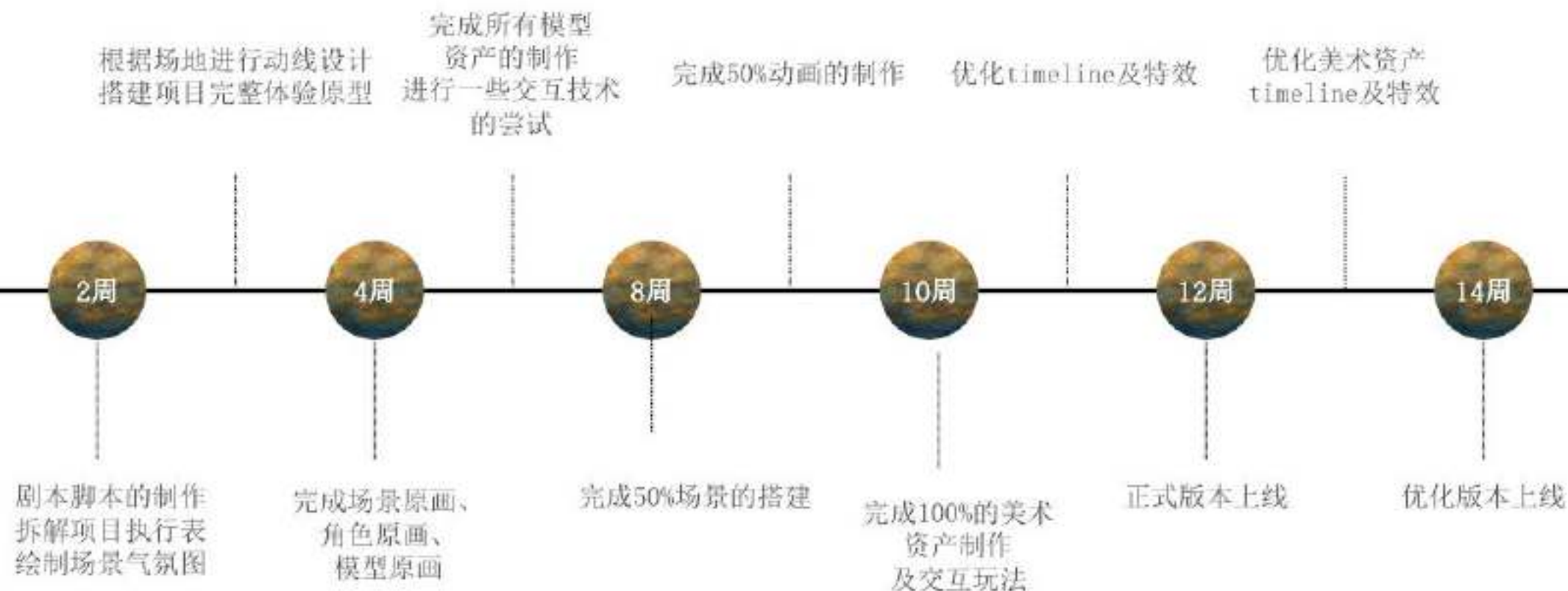
场景概念



默娘的肉身在她生命的最后一刻，消散成为金色的光点，化作海天之间的光芒，与自然融为一体。默娘消失之后，玩家却并没有消失，他们来到了千年之后的现代，自由探索了中国、东南亚等地渔民出海前祭拜妈祖的习俗、以及很多地方的妈祖雕像，深切感受到了妈祖信仰的强大。

项目节奏

项目整体工期3-4个月



2 项目亮点

信仰宝藏，当代共鸣

科技手段激活古老文化密码



● 体验形态与亮点



XR沉浸式探索体验

是一种大空间虚拟现实体验模式。得益于线下大空间娱乐（LBE）体验技术，成为区别于传统影院的下一代观影体验。

观众可以在空间内自由行走，用与现实生活中相同的方式游览奇幻绚丽的虚拟空间。沉浸式探索同时支持多人组队，一同在场景中前进，与剧情交互，与同行亲友交流互动，分享探索体验。



● 高承载量

沉浸式探索体验支持大量用户同时体验。

● 高收益

可以在最短的休整时间内快速完成全场观众轮换。

● 市场广阔

具有超沉浸感的新型Cinema为文旅等产业开拓了新的产品和机遇，为数字化转型和元宇宙场景落地提供了新的可能。

交互形态亮点



第一人称进入虚拟世界

与周围的角色进行丰富的互动

观众在虚拟环境中自由移动，并跟随剧情发展与人物互动。这种体验形式能够让观众更加身临其境地感受到故事的发展和情节的推进。

虚实结合打造视觉奇妙幻境

妈祖的精神力量具像化

整个体验中玩家都可以在场景内使用奇妙的力量进行交互，满足视觉和交互的双重震撼。同时几次事件转折都可以巧妙使用艺术手段进行过渡。

多感官刺激增强叙事体验

多感官交互促进场景内的元素

除视觉全方位沉浸外，观众还可以在场景内通过声音、手势、嗅觉例如与场景中的自然元素互动并获得反馈。使得体验整体的元素更加丰富。

● 运营优势



低难度运营辅助内容

合理动线设计
结合NPC剧情引导，
体验主体无需真人运营。



低成本搭建海浪全感沉浸

结合风扇、水雾装置等铺设，
打造低成本全感体验装置，
营造真实海上航行氛围。



定制化纪念助力宣传

定制艺术风格照片，
让体验者成为剧情一部分，
加强古今文化的情感连结。

● 项目价值

旅游促进

作为一项创新的旅游资源，
可以吸引游客来当地参观和体验，
促进旅游业的发展，
增加游客的流量和旅游收入，
提升当地经济的发展
以及当地文化的知名度和影响力。

文化传承

提供了互动学习和知识传授的功能，
使游客通过沉浸式体验
深入了解历史文化内涵，
促进公众对佛教文化的认知学习。

国际交流与合作

具有全球性的访问性，
作为文化推广的重要平台
可以吸引国内外游客来当地参观，
促进国际间的文化交流与合作，
推动旅游、教育、文化
等领域的合作与发展。

文化遗产保护

记录和展示珍贵的文物，
减少实体文物的风险，
为文化遗产的保护和研究提供数字
化的支持和资源。
推动遗产的保护、修复研究工作，
提升文遗保护方面的声誉和地位。



3 商业化运营

IP运营，跨界联名

系列规划，长久发展



● 展览空间设计



入场准备区

精美装置布展，制造打卡话题
可进行换装、拍照合影留念
沉浸式入场感

XR 体验区

大空间沉浸探索XR内容

出场打卡区域

精美陈设布展，制造打卡话题
打造回味悠长的离场感
领取合影，引发二次传播

周边衍生品区

鉴真文化ip相关
工艺品、联名商品販售

● 商业测算— 频效承载量

高频效的流动入场方式

将观众分为5-6人一组，可单人体验也可与亲友同行

每隔5分钟入场一组

翻场总时长为40分钟（包含体验时长30分钟，入场准备与离场回收设备时间10分钟）

每小时可承载60~72人

$$\begin{array}{ccccccc} 60 \sim 72 & \times & 10 & \times & 1 & = & 600 \sim 720 \text{人} \\ \text{人/场} & & \text{小时/} & & \text{小时/} & & \text{/天} \\ & & \text{天} & & \text{场} & & \end{array}$$

● 商业测算— 成本及收益

XR大空间沉浸展收益测算

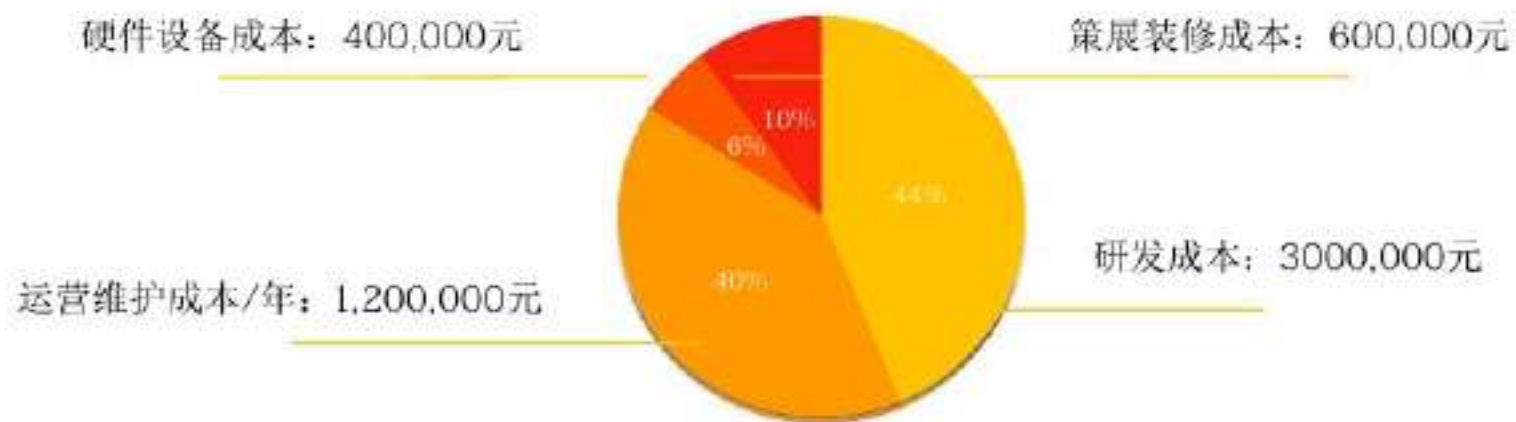
票价/元 × 单场人数 × 场次/天 × 平均上座率 × 营业天数/年 × 票务平台分成后

188 × 5 × 96 × 40% × 300 × 90%

每年商业收益/元

8,709,120

XR大空间沉浸展成本测算



首年成本/元

4,000,000

每年运营维护成本/元

1,200,000

● 落地与下沉结合：赋能行业 激活传统线下业态

在地文化

赋能在地文博产业
为博物馆带来更新颖有趣的展览形式
丰富当地人民的生活方式
深入了解背后的历史和文化。

文旅地产

充分利用在地文旅景区资源
发起“寻迹妈祖”运动
结合旅游季在当地文旅产业进行曝光
开拓新型引流形式。

合作空间

线下合作
《妈祖》系列主题展览
助力文化文创传播



4 发行宣传

首发国际一线节展

国际组织、专项基金曝光

多平台媒体矩阵宣传



● 官方媒体曝光与传播



新华社/中央电视台

结合国际荣誉事件
官媒牵头背书
带动大众媒体自发传播
提高事件普众影响力

大众媒体

结合官媒
扩大事件传播力
增强国民文化自信
促进跨界合作

文旅宣传部

结合媒体
拉动线下消费经济
带动旅游经济活动
助力非遗匠人

30+长期合作行业媒体

长期合作行业媒体
提高垂类影响力
扩大行业关注度
转化行业新合作
启发引导行业新方向



● 参与国内电影节展



砂之盒国际沉浸展



上海国际电影节



北京国际电影节

北京国际电影节



金鸡奖VR单元



西安国际XR电影周



国际虚拟现实创新大会



● 参与国际电影节展



威尼斯国际电影节



戛纳国际电影节



西南偏南电影节



富川国际幻想电影节



圣丹斯电影节



IDFA



瑞丹斯电影节



高雄电影节



釜山国际电影节



翠贝卡电影节



● 国际组织曝光 与 专项基金申报

国际组织曝光



Empowered lives.
Resilient nations.

联合国发展署
(UNDP)



UNITED NATIONS
Educational, Scientific, Cultural Organization

联合国教科文组织
(UNESCO)

专项基金及荣誉曝光申报

国家艺术基金(传播交流推广类)

非遗专项保护基金

北京市艺术基金

上海市文创资金

亚太文化遗产保护行动 (UNESCO)

中国数字博物馆
中国非物质文化遗产数字博物馆

中国民间文化艺术馆



● 新媒体曝光与传播

BiliBili

1.72亿月活用户
中国Z时代的聚集地
有最优质的新潮文化的发酵池
结合UP主定邀评测
结合VR画师UP主
产生二创
持续增温热度

小红书

与优质版主合作
传播文娱新生活方式
助力线下引流
将民族文创精修出图
促进周边零售
经营项目普众口碑
形成转化汇聚线下的虹吸效应

小程序

利用内容题材
结合内容本体衍生开发
辅助事件营销，提高二次传播
结合线下活动
以变相营销的方式促进线下销售

公众号

与优质媒体人合作
持续输出相关话题
制造长期话题



5 团队介绍

业内顶尖精英团队

丰富制作经验

优质内容把控



● 项目制作人

黄茂昌

毕业于纽约哥伦比亚大学电影研究所制片人组，在台北创办前景娱乐有限公司。他以题材跨域多元和发掘新导演著称，监制电影九度入选三大电影节。黄茂昌拥有多年欧亚合拍经验，经常受各大训练营、创投与电影节邀请，担任导师与评委工作。

最新监制作品《失明》入围2025年鹿特丹电影节金虎奖主竞赛单元

《水东游》入围2024年釜山电影节新浪潮主竞赛单元

合拍电影《刺心切胃》荣获卡罗维发利电影节最佳导演奖

AR纪录片《黑》获颁2024戛纳电影节最佳沉浸作品大奖

欧亚合制电影《虎纹少女》荣获2023年戛纳影展影评人周单元最佳影片

《郊区的鸟》入围2018年洛迦诺电影节青年导演竞赛单元

主导VR项目《贝壳岛》以及《巴黎舞会》团队合作大型MR项目《影子》



● 主创团队

CHRISTINA WU

CEO/制片人/导演



制片人，PMI认证国际项目经理，毕业于伦敦大学学院UCL沉浸式交互叙事专业。师从BBC金牌VR制片人Dinah Lammiman，了解三维内容制作的全流程管线，掌握大量国内外优质三维内容供应商资源，较强的商业资源整合能力。

XR大空间体验《秦潮觉醒》项目经理，XR大空间体验《万域敦煌：秘宝与黄沙》创意制片，VR交互动画《三体：远征》前期创意制片，元宇宙UGC创意娱乐平台《大千Vast》项目管理。

LUCAS CHEN

技术总负责人



前百度主程，在百度的元宇宙项目《希壤》中，从0到1开发核心功能模块，重构客户端框架，并推动敏捷迭代的高效发版，显著提升了版本质量和开发效率。在上海一谈，主导的《糖里项目》的Unity集成，优化打包和日志系统，提升了产品稳定性和用户留存率。

作为技术团队负责人，有丰富的人员管理经验，曾带领多个跨平台项目团队完成任务，优化沟通和开发流程，确保高质量交付。技术全面，领导能力强，是推动项目成功的重要核心成员。

RUI YANG

主美/3D艺术家



XR大空间体验《秦潮觉醒》3D美术，XR大空间体验《探星：0号计划》主美、产品经理，世界渲染大赛百通选手。

VR/XR概念美术设计师，GGAC概念设计师，视觉中国，网易，新片场签约摄影师，动画短片视觉导演。



SILVERY BAO

编剧/营销负责人

XR大空间体验《秦潮觉醒》编剧、新媒体运营，XR大空间体验《探星：0号计划》编剧、项目经理。

复旦大学汉语言文学专业毕业，舞台剧、话剧《九号秘事》《解忧杂货铺》《盗墓笔记》营销总负责人。



COCO HUANG

策展人/发行运营负责人

秒之盒沉浸策展人，北京国际电影节注目未来单元助理策展人，PMI认证国际项目经理。

VR实时交互戏剧《浮生一刻》执行制片人，作品入围2022年威尼斯电影节VR单元。研究生毕业于北京电影学院，学习期间专注于电影节研究。

● 以往作品



秦潮觉醒

“秦潮觉醒”是以“华夏文化”为核心的商业化运营大空间沉浸式探索项目。以文明古国、途远末世、科技蓝图、神秘探幽、异想世界五大风格迥异的空间为基础，在虚拟引擎上以史为据，还原秦始皇陵地宫原貌，打造新世界奇幻梦境。



参与身份：项目管理

把控制作团队生产质量，包括故事剧情、视觉效果、交互体验。

把控制作排期，2周一个版本形成快速迭代的模式，不断试错。

外包团队的筛选与管理，商务谈判，合作需求沟通。

● 以往作品



探星：0号计划

体验者从宇宙基地出发，踏上探索宜居星球的奇异之旅。不仅能够亲身体验虫洞穿越、深入观察和了解太空设施，还可以踏入未曾见过的奇幻星球、沉浸在地外探险的旅程之中。通过人类宇宙、虫洞穿越、宜居星球、地穴奇险、机械工厂等共计 10 个宏大场景，感受360°自由观测的视觉震撼，还能通过自主选择，揭开不同的故事结局，真正沉浸式感受到亲历冒险的独特趣味。

参与身份：创意制片

把控制作团队生产质量，包括故事剧情、视觉效果、交互体验。

把控制作排期，2周一个版本形成快速迭代的模式，不断试错。

为制作公司进行团队的组建，管理外包团队，进行合作方的资源整合，从而达到项目的顺利制作及运营。

● 以往作品



三体：远征

围绕“三体星”的叙事内容，讲述三体故事的缘起。在内容形态上，类似于一部宇宙文明视角下的纪录片。

对比动物世界，我们站在一个生命/文明观察者的视角，理解其他生命/文明之间的关系，并非站在某一阵营或以主观视角；

参与身份：创意制片/制片管理

根据作品的调性选择合适的导演、编剧、制作团队组建项目制作组，在过程中与制作团队的沟通对接；

定期把控制作团队生产质量，包括故事剧情、交互体验等方面。

● 以往作品



水书SHUI

《水书》将基于VR特性，以超现实的感官体验带领观众穿越时空，追寻远古文明足迹，领略水族及水书背后代表独特的历史和文化精神。

这不仅仅是一个关于传统非遗的故事，更是一次引领超现实VR体验的探索之旅。

参与身份：制片项目管理/创意制片

- 前期调研，与导演一起确定作品叙事内容、交互以及美术风格；
- 项目商业投资收益测算、投资回报分配比例制定；
- 外包团队的筛选与管理，商务谈判，合作需求沟通。

● 以往作品



大千VAST

大千基于最新虚幻5引擎打造，是一个集线上活动、线上展览、虚拟演出、沉浸体验空间等轻社交体验于一体的开放式娱乐内容聚合平台。

在大千的世界里，用户可以自由的畅游在纷繁有趣的虚拟空间之中，让足不出户一站式“刷空间”成为可能。



参与身份：美术项目管理

- 进行美术资产制作的排期，统筹资产数量；
- 采用敏捷管理的方式，定期开会调整需求，把控资产质量；
- 外包团队的管理，商务谈判，美术资产效果的需求沟通。

● 以往作品



上下五千年： 文成公主外传

一千三百余年前的一桩政治婚姻，使一位养尊处优的公主嫁往千里之外的陌生国度，却也使中原文化得以进入吐蕃。

在场景内探索获得文成公主的物品，进而了解文成公主的故事，这是一页唐与吐蕃的文化交流史，同时也是一个命运坎坷女子的婚姻悲剧。

参与身份：项目管理

- 前期组织团队进行游戏的故事背景、解谜关卡部分的设计策划；
- 制作过程中进行外包的管理以及定期的测试反馈；
- 上线过程中与Oculus平台、百度希壤项目组的沟通对接，并处理平台部署相关事宜。

● 以往作品



王朝盛宴

《王朝盛宴》解谜探索游戏属于是芒果TV【明侦剧本杀】旗下的的Pad版剧本杀，该游戏以PAD为载体，部分依赖声光电沉浸式体验技术、AR、VR、AI技术等，为玩家提供深度沉浸娱乐体验。



参与身份：项目管理

- 根据《王朝盛宴》剧本杀内容，对5个搜证环节的3D游戏、VR解谜游戏、AR搜证游戏进行交互体验的需求整理；
- 项目制作管理，项目制作结束后的测试反馈以及环境部署对接等工作内容。



● 以往作品



VR模拟飞行系统

本项目基于华为提供5G通讯技术及VR技术支持，为商飞C919客机打造的VR模拟飞行。

VR模拟飞行可以提供逼真的飞行场景，包括地形、天气、建筑物等元素。模拟飞行提供了逼真的飞行操控系统，体验者可以使用VR手柄、摇杆或其他控制器来模拟飞行器的操纵。

参与身份：项目管理

- 制定项目计划，包括需求文档、任务分工和时间表；
- 监控项目进展和绩效，进行调整和控制，确保项目交付的软件质量符合预期；
- 进行系统测试和用户验收测试。

● 以往作品



西行之路

由西北大学佛教研究所所长、玄奘研究院院长李利安教授口述的玄奘过往经历及精神改编而成的纪实动画。

玄奘之路，一段承载梦想与信仰的神圣之路，更是追求真理和智慧的王者征途。它蕴藏着无尽的智慧和启示。

参与身份：制片/美术

负责策划和组织整个纪录片的制作过程，包括预算管理、时间安排、团队协调等；

负责创作美术元素，如背景画面、角色设计、特效等。

● 以往作品



LOVE,COLOR,DESIRE

罗马尼亚裔英国画家Sorin在伦敦从事着装修的工作。几年前他爱上了一位来自中国的银行女高管，悬殊的社会地位和巨大的文化价值观差异使二人愈走愈远最终分手。Sorin开始用绘画来纪念这一段感情...



参与身份：制片/摄影

- 负责策划和组织整个纪录片的制作过程，包括预算管理、时间安排、团队协调等；
- 担任摄影师，使用Insta 360全景摄像设备进行拍摄，选择合适的拍摄角度、光线和构图，以展现纪录片的主题和故事。

● 以往作品

为企业和高校打造多个线上的虚拟现实/仿真系列产品



海上风华

妈祖