REVELATION · MINING ADVENTURE

《揭示录》

矿场大冒险

信息黑箱 · 数学推理 · 策略制订游戏

基于原创科幻电影项目《揭示录》世界观改编，精准面向高智商群体与数学推理爱好者

揭 示 录

矿 场 大 冒 险

单 人 自 战 模 式

难 度 模 式
数值谜雾 · 后期加速

每 日 小 挑 战
当日限定 · 速度挑战

多 人 联 机 模 式

世 界 观 说 明

时 间 涡 旋 · 矿 石 启 示

总能量 50,000　总矿石 0

第 1 轮

存活 5

退出　规则　世界观

· 行 迹 录 ·

第 1 轮 · 时之轮转，启程



明心　观微　守一　归元　怀远

剩余探查次数：2 次

◉ 搐 查 某 分 身（耗 100 能 量）

⌬ 虫 洞

现 在 是 明 心 的 ■ 合

◯ 不制造	◎ 微型时环	◉ 小型时环	✺ 超规模时环
只前进 · 增能量	耗 3~8 · 产 3~8	耗 30~80 · 产 30~80	耗 4000~6000 · 产 10000~30000

本轮进度：1 / 5　已选制造：0

上 一 位　下 一 位

科幻世界观

叠加态矿石 与 时环 彼此生成的闭环机制



"矿场大冒险"便架构于这一机制 —— 玩家在时环与矿石的生成闭环中，
于信息黑箱里推演时区、平衡能量、逼近终极彩蛋

一句话简介

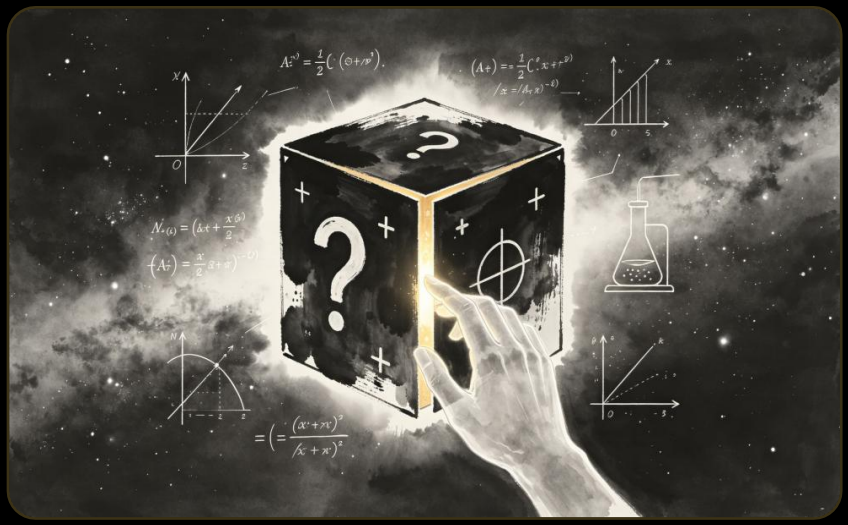
执掌5个分身却无法看清他们的时区进度,
造时环 生矿石 或仅前进,
信息黑箱中数学推演引爆30000数值彩蛋

游戏核心机制——

飞行棋底层构造的复杂化创新→
5分身 * 3时区 * 1黑箱 * 1虫洞的科幻想象
——信息黑箱数学推理与策略游戏







5个分身

玩家操控自己的5个分身，类似自己跟自己下棋
依次操作
每个分身各走60格时间涡旋棋盘
独特的"单人自对弈"玩法

3个时区

2快（每轮3格）、2中（每轮2格）、1慢（每轮1格）
时区随机分配且全程隐藏，需玩家自行推算
时间流速差是关乎核心创意理念的重要概念

1个信息黑箱

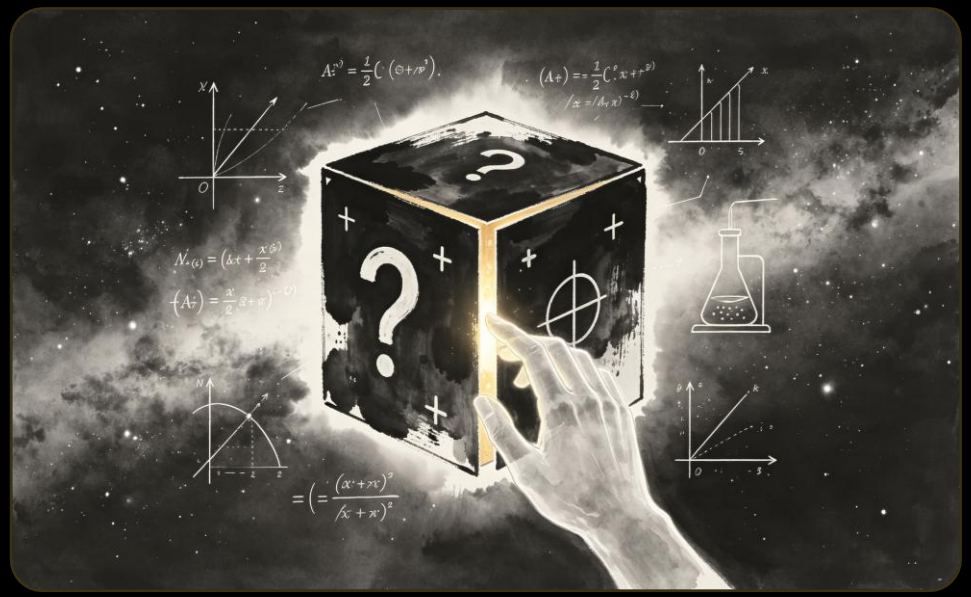
玩家仅见5个分身合计的总能量/总矿石
无法看到每个分身的时区、当前格数、个体数据
通过数学实验和推理破解黑箱

核心体验： 在信息黑箱中，通过设计实验、收集数据、数学推理 逐步反推5个分身的时区分布和个体状态，**最终达成数值彩蛋区间**

创作与立意阐述

时区隐喻 · 黑箱与混沌 · 虫洞迷思

这款游戏不仅是对科幻世界观的具象化，更融合了设计者对现实世界的思考。



“信息黑箱”的玩法融合了设计者对于现实中**“混沌理论”**的理解——

诸多因素彼此独立又互相连接，千丝万缕，
在社会与人性的理性规则之外，又存在难以预料的偶然性[所以游戏中时环制造的能量与矿石量影响均为量级数值区间而非确定的单一整数值]，这在大千世界的诸多规则中形成了诸多不确定性；
宏观统计数据在多大程度上能反映出微观个体的实际，更聪明的人是否真的就能顺利地在不确定性中预测世界的未来，这些都是有意思的问题；

创作与立意阐述

时区隐喻 · 黑箱与混沌 · 虫洞迷思

这款游戏不仅是对科幻世界观的具象化，更融合了设计者对现实世界的思考。

快中慢不同时区的设置，
以及**“难度模式”**中快中慢时区在10轮之后**步速差异的拉大**，

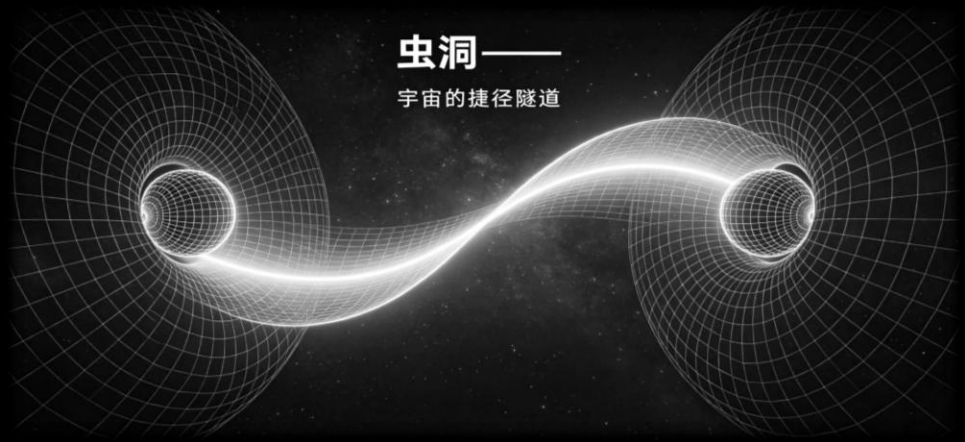
则融合了设计者对于现实世界中人的多维处境与资源分配状态的观察与理解——
来自同一校园、同一职场的个体，并不一定处于同一起跑线，可能一早就被设置了不同的“步速”；
人们拥有同样的平均寿命，但**有的人在人生中拥有更多制造时环与矿石的机会，**
有的人可能过于快速地已经抵达了终点。



创作与立意阐述

时区隐喻 · 黑箱与混沌 · 虫洞迷思

这款游戏不仅是对科幻世界观的具象化，更融合了设计者对现实世界的思考。



在世界观的层面，原作《揭示录》中，叠加态原石的存在，以及叠加态矿石与时间异形态（时环）彼此生成的机制，是高维力量的杰作；
“虫洞”作为一个经典的科幻概念——一种**超自然时空捷径**，同样是凌驾于人的高维神秘技术/力量的产物。**同时，“虫洞”在本游戏的设定中具有多义解读的空间——**

5个分身指代着现实世界时间线里的个体，**快中慢分区时间机制以及能量、矿石、时环之间的相互关系与生成规则，是凌驾于个体的宏观结构与力量；**
“虫洞”既是这种宏大结构的组成部分，同时又是打破固有结构的稀有工具，只是需要代价。

又由于考虑到“虫洞”的神秘色彩与超然于人的不可控性，其天然属于混沌理论的一部分，“虫洞”玩法中还设置了“掷骰子”模式可供选择。

选择该路径时，玩家进入时空波动的“系统随机”模式——
在5次机会以内、单轮内掷出3 个点数相同的骰子即为胜出；系统将随机倒退或前进至玩家当前轮次的±10轮间某一轮次（1≤n≤50），期间5个分身的时环选择行为也有系统随机选择——
宏大结构的随机性和不可控性，以及“上帝之手”与渺小个体力量的对比，由此体现。

终极彩蛋

30000~31000矿石区间 · 可规划可逼近 · 非纯赌运气

彩蛋触发条件

任意一个分身矿石量 30000~31000 且 能量值 ⩾ 0

为什么可规划、可逼近

· 每分身抵达终点时前进能量增益恒为3000
（60格×50能量/格，与时区无关）
· 总能量预算13000（初始10000+增益3000）
· 选定1个分身专门冲彩蛋
· 1次超规模（10000~30000）+小型时环微调
（30~80/轮，慢区有60轮操作空间）
· 探查可中途查看目标分身矿石量，动态调整
→把"盲猜"变成"带反馈的闭环控制"

彩蛋奖励机制

· 达成彩蛋后弹窗显示暗号
· 玩家发送邮件至指定邮箱对上暗号
· 站方联系发放彩蛋奖品
· 若玩家已猜出矿石与能量计算规则
可在邮件中说明，额外获赠"大聪明蛋"礼品
· 暗号仅在达成彩蛋时显示
规则说明中不提前透露
· 所有未死亡分身抵达终点时揭晓全部明细

核心玩法流程



玩家可见

- **5分身合计总能量值，各规模时环耗能数值区间；**
- **5分身合计总矿石量，各规模时环矿产数值区间；**
- 当前轮次、轮到哪个分身
- 有分身死亡时通知（不告知时区，可看到格数）

玩家不可见（信息黑箱）

- 每个分身处于哪个时区
- 每个分身的具体位置（第几格）
- 每个分身单独的能量值和矿石量
- 哪个分身已经抵达终点

命 名 五 身

为 你 的 五 个 分 身 命 名 · 他 们 置 身 于 不 同 时 区

游 戏 规 则 说 明

分 身 1 明心

分 身 2 观微

分 身 3 守一

分 身 4 归元

分 身 5 怀远

返 回

开 始 冒 险

揭示录矿场大冒险

总能量 50,000　总矿石 0

第 1 轮

存活 5　退出　规则　世界观



明心　观微　守一　归元　杯远

· 行 迹 录 ·

第 1 轮 · 时之轮转，启程

剩余探查次数：2 次　◉ 探查某分身（耗 100 能量）　虫洞

现在是 明心 的 ■ 合

○ 不制造	◎ 微型时环	◉ 小型时环	✺ 超规模时环
只前进 · 增能量	耗 3~8 · 产 3~8	耗 30~80 · 产 30~80	耗 4000~6000 · 产 10000~30000

本轮进度：1 / 5　已选制造：0

上一位　下一位

揭示录矿场大冒险

总能量 50,000　总矿石 0

第 1 轮

存活 5　退出　规则　世界观

本轮至少需要 2 个分身制造时环



明心　观微　守一　归元　怀远

· 行迹录 ·

第 1 轮 · 时之轮转，启程

剩余探查次数：2 次　◉ 探查某分身（耗 100 能量）　⬡ 虫洞

现在是 怀远 的 ■ 合

○ 不制造	◎ 微型时环	◉ 小型时环	✺ 超规模时环
只前进 · 增能量	耗 3~8 · 产 3~8	耗 30~80 · 产 30~80	耗 4000~6000 · 产 10000~30000

本轮进度：5 / 5　已选制造：0

上一位　下一位

揭示录矿场大冒险

总能量 50,000　总矿石 0

第 1 轮

存活 5　退出　规则　世界观

· 行迹录 ·

第 1 轮 · 时之轮转，启程



明心　观微　守一　归元　杯远

剩余探查次数：2 次　◉ 搀查某分身（耗 100 能量）　虫洞

现在是 明心 的 ■ 合

○ 不制造	◎ 微型时环	◉ 小型时环	✺ 超规模时环
只前进 · 增能量	耗 3~8 · 产 3~8	耗 30~80 · 产 30~80	耗 4000~6000 · 产 10000~30000

本轮进度：1 / 5　已选制造：0

上一位　下一位

时环系统

三种规格 · 区间随机数值 · 能量与矿石的博弈 · **数值在个位数~五位数不等的新型“飞行棋骰子”**



微型时环

能量消耗：3 ~ 8

矿石产出：3 ~ 8

低风险低收益
适合精细微调矿石量

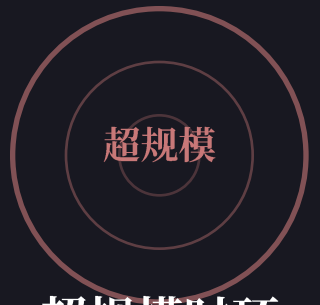


小型时环

能量消耗：30 ~ 80

矿石产出：30 ~ 80

中等风险中等收益
彩蛋区间逼近的主力工具



超规模时环

能量消耗：4000 ~ 6000

矿石产出：10000 ~ 30000

高风险高收益
连续两轮触发"时环的反噬"

信息隐藏与特殊机制

终点隐藏机制

某分身抵达终点后
系统继续询问其选择
但实际数值变化计为0

目的：
防止玩家通过"停止操作"
猜出该分身的时区

所有存活分身抵达终点
才揭晓全部真相

时环的反噬

单一角色连续两轮
制造"超规模时环"
触发反噬

扣除500~1000随机能量

不告诉玩家：
- 具体是哪个角色
- 具体扣除多少

终局揭晓时才公开

探查机制

花费100能量"探查"
某个分身

查看其：
- 矿石量
- 能量值
- 所处时区

全存活时：2次机会
有分身死亡后：1次机会

趣味玩法 · 案例一

【暴力解谜法】探查2个 + 反噬杀2个 + 行迹录反推时区

步骤1：探查2个

无死亡前有2次探查机会
直接获知2个分身的
时区、矿石、能量

步骤2：反噬杀2个

给任意2个未知分身
连续两轮选超规模时环
叠加反噬，能量必然≤0

步骤3：行迹录反推

死亡日志显示"陨落在第N格"
每轮格数=死亡格数÷轮次
3格=快 2格=中 1格=慢

步骤4：排除法

5个里已知4个时区
剩下1个自然确定
最快3~4轮锁定全部

“暴力破解”路径：“死亡”不是失败，而是信息获取的手段——行迹录中的死亡格数是反推时区的关键数据之一。

探查结果

明心

所处时区	快时区
当前矿石量	0
当前能量值	9,900
到达格数	0 / 60

知道了

探查结果

观微

所处时区	中时区
当前矿石量	0
当前能量值	9,900
到达格数	0 / 60

知道了

揭示录矿场大冒险

总能量 49,800　总矿石 0

第 1 轮

存活 5　退出　规则　世界观



· 行 迹 录 ·

第 1 轮 · 时之轮转，启程

探查 · 对 明心 进行了探查（-100 能量）

探查 · 对 观微 进行了探查（-100 能量）

剩余探查次数：0 次　探查某分身（耗 100 能量）　虫洞

现在是 守一 的 ■ 合

不制造
只前进 · 增能量

微型时环
耗 3~8 · 产 3~8

小型时环
耗 30~80 · 产 30~80

超规模时环
耗 4000~6000 · 产 10000~30000

本轮进度：3 / 5　已选制造：2

上一位　下一位

揭示录矿场大冒险

总能量 49,800　总矿石 0

第 1 轮

存活 5　退出　规则　世界观



· 行迹录 ·

第 1 轮 · 时之轮转，启程

探查 · 对 明心 进行了探查（-100 能量）

探查 · 对 观微 进行了探查（-100 能量）

剩余探查次数：0 次　探查某分身（耗 100 能量）　虫洞

现在是 归元 的 ■ 合

不制造	微型时环	小型时环	超规模时环
只前进 · 增能量	耗 3~8 · 产 3~8	耗 30~80 · 产 30~80	耗 4000~6000 · 产 10000~30000

本轮进度：4 / 5　已选制造：3

上一位　下一位

揭示录矿场大冒险

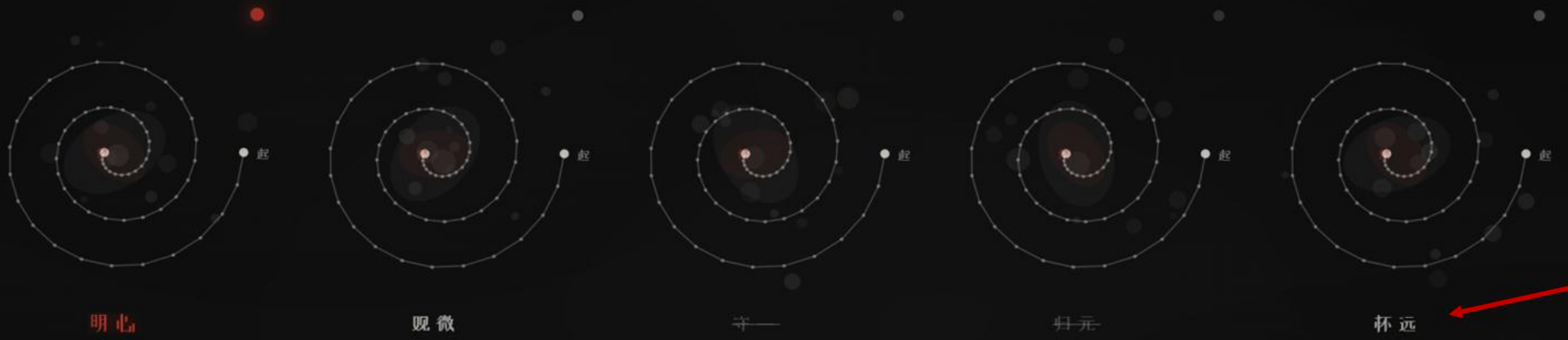
总能量 30,581　总矿石 23

第 3 轮

存活 3

退出　规则　世界观

归元 已陨落



· 行 迹 录 ·

探查 · 对 明心 进行了探查（-100 能量）

探查 · 对 观微 进行了探查（-100 能量）

第 2 轮 · 时轮续转

时环的反噬 · 有角色被扣除了能量值

守一 · 能量枯竭，陨落在第 4 格

归元 · 能量枯竭，陨落在第 2 格

探查权限降级 · 剩余探查上限变为 1 次

第 3 轮 · 时轮续转

在第3轮可知，守一为中时区，归元为慢时区；
又探查知——明心快时区，观微中时区；
→→知道怀远在中时区

剩余探查次数：0 次　◉ 探查某分身（耗 100 能量）　中 洞

现在是 明心 的 ■ 合

◯ 不制造	◎ 微型时环	◉ 小型时环	✺ 超规模时环
只前进 · 增能量	耗 3~8 · 产 3~8	耗 30~80 · 产 30~80	耗 4000~6000 · 产 10000~30000

本轮进度：1 / 3　已选制造：0

上一位　下一位

虫 洞 说 明

关 闭

成 功 奖 励

- **推理解题**成功后，可选择：倒退至你指定的任意前轮次（该轮次之后的历史将被标记为"已撤销时间线"），或快进至你指定的 ≤ 50 轮（玩家为每个存活分身预设固定行动后系统自动执行，规则与正常游戏一致，可能发生死亡或提前抵达终点）。
- **掷骰子**成功后，虫洞将通往随机时空，系统自动决定倒退或快进的轮次（当前轮次前后 10 格内，不超出第 1~50 轮范围），快进期间行动由系统随机选择。

失 败 后 果

挑战失败则不进不退，探查上限不变，回到原轮次。每局游戏虫洞只能使用 1 次，倒退后不可再次使用。

验 证 直 通

独立于上述两种挑战，每局可使用 1 次，可与解题 / 掷骰子叠加使用。选择后所有存活分身剩余轮次统一行动（不制造时环 / 统一制造某规格时环），直通到终点结算。不扣除能量和矿产。验证直通路径不受探查次数影响。

关 闭 离 开　　验 证 直 通　　进 入 虫 洞 异 空 间

虫洞任务模式 · 双路径

理性掌控 vs 混沌不可控 · 高维时空捷径

每局1次机会 进入[虫洞异空间]

每存活分身扣1000矿石+1000能量

路径一：推理解题

选择1个未查看的分身

输入推测的时区、矿石量、能量值

三项全对（误差＜1000）即成功

成功奖励：

倒退至指定前轮次 / 快进至指定≤50轮

（玩家预设固定行动，系统自动执行）

路径二：掷骰子

每次同时掷3个骰子

单轮内3点数相同即胜出

共5次机会

成功奖励：虫洞通往随机时空

系统自动决定倒退/快进轮次（±10格内）

快进期间行动由系统随机选择

虫洞 · 推理解题路径

理性掌控 · 验证推算 · 加速或纠错



成功奖励

- 倒退至你指定的任意前轮次
- 或快进至你指定的≤50轮（预设固定行动）
- 探查上限降为1次

失败后果

不进不退，探查上限不变，回到原轮次
每局虫洞只能使用1次

设计理念：虫洞解题模式是对玩家推算能力的验证——答案回应了玩家的思考，同时也可作为加速或纠错工具。
对完全理性玩家而言，虫洞是更高效达成彩蛋的省力方法。

推 理 解 题

选择一个未查看过的分身，输入你推测的时区、当前矿石量、当前能量值。
时区正确且矿石误差 < 1000 且能量误差 < 1000，三项全对即为成功。

明心 | 观微 | 守一 | 归元 | 怀远

时 区 ○ 快时区 ○ 中时区 ○ 慢时区

矿石量 请输入推测的矿石量

能量值 请输入推测的能量值

提 交 答 案

⌬ 挑战成功 · 时间操控 ⌬

你可以选择倒退至过去的轮次，或快进至指定轮次。

倒退至指定轮次

输入 1 ~ 当前轮次

执行倒退

快进至指定轮次（≤ 50）

输入 当前轮次+1 ~ 50

执行快进

虫洞 · 掷骰子路径

混沌不可控 · 随机时空 · 上帝之手与渺小个体



成功奖励：随机时空

- 系统自动决定倒退/快进轮次（当前±10格内，1≤n≤50）
- 快进期间5分身的时环选择由系统随机进行
- 可能发生死亡或提前抵达终点

失败后果

不进不退，探查上限不变，回到原轮次

每局虫洞只能使用1次

设计理念：掷骰子模式隐喻宏大结构的随机性与不可控性——"上帝之手"与渺小个体力量的对比。

对期待变化的玩家，随机快进后形成类似"残局"的新局面，存活分身数量、矿产能量都发生改变，需要重新分析局面，是烧脑过程中的喘息与娱乐。

掷 骰 子

每次同时掷 3 个骰子，单轮内 3 个点数相同即为胜出。

剩余机会：5 次

? ? ?

掷 骰 子

总能量 9,432　总矿石 100,252

第 9 轮

存活 3

退出　规则　世界观

· 行 迹 录 ·

第 1 轮 · 时之轮转，启程

虫洞挑战成功 · 时空开始随机波动



剩余探查次数：1 次　探查某分身（耗 100 能量）　虫洞

现在是 明心 的 ■ 合

不制造
只前进 · 增能量

微型时环
耗 3~8 · 产 3~8

小型时环
耗 30~80 · 产 30~80

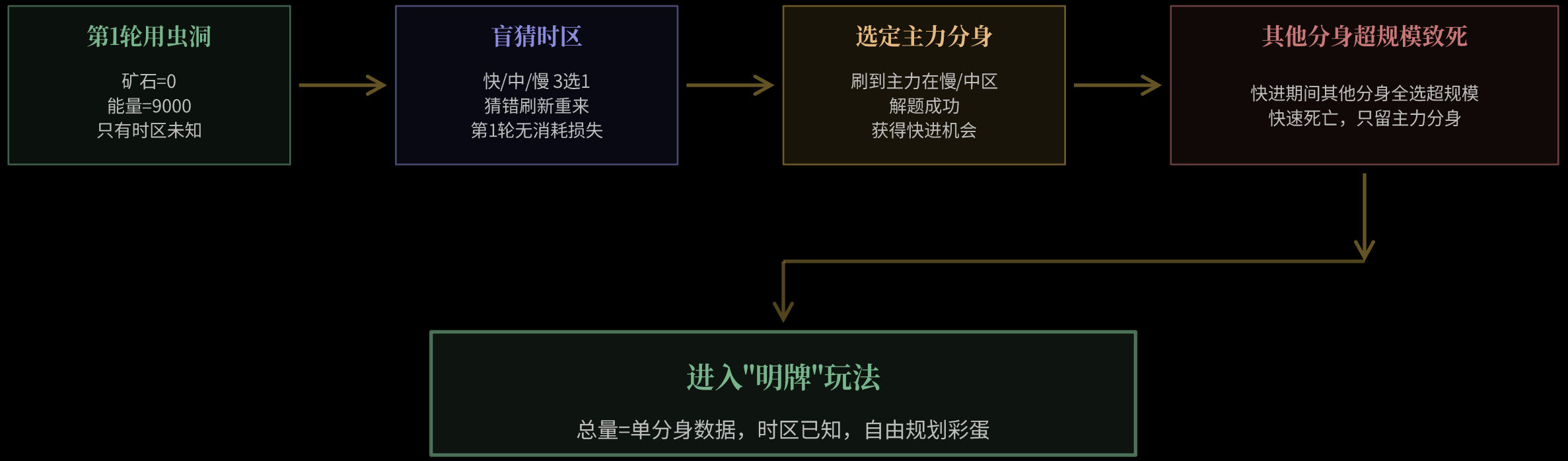
超规模时环
耗 4000~6000 · 产 10000~30000

本轮进度：1 / 3　已选制造：0

上一位　下一位

趣味玩法 · 案例二

虫洞玩法捷径 · 第1轮解题 → 明牌冲彩蛋



策略阐述：利用第1轮的信息对称性（所有分身矿石=0、能量=9000）以及虫洞解题机制，“时区三选一”通过刷新快速获得自己选定时区的分身（**任意分身多次刷同一时区，大概率5次以内必得玩家为其预设/选定时区**）；

用虫洞快进+其他分身超规模致死的组合，将5分身黑箱游戏简化为1分身明牌游戏，从而获得最大的彩蛋规划自由度。

这是对游戏规则“漏洞”的创造性利用——实验发现规则的边界，也可以是高智商玩家的乐趣。

总能量 17,569　总矿石 37,794

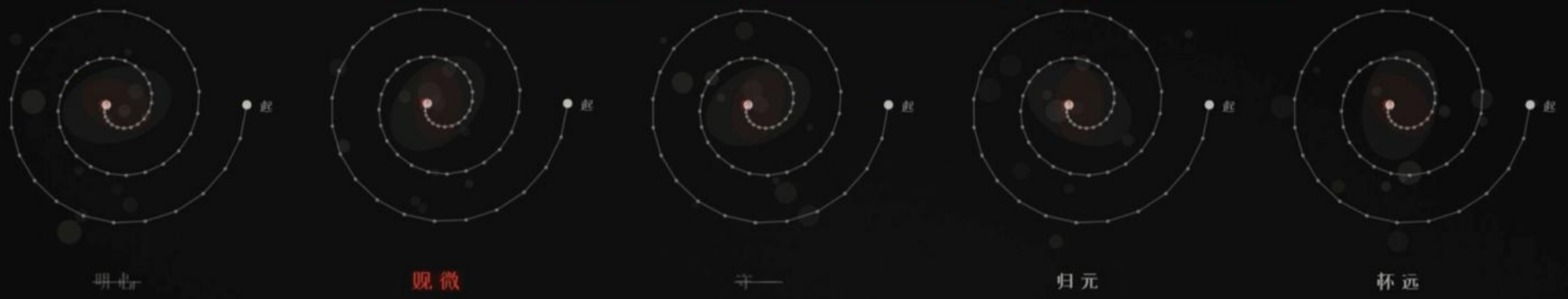
第 6 轮

存活 3

退出　规则　世界观

趣味“掷骰子”示例：

在第1轮虫洞掷骰子成功，系统随机快进至第6轮，
这时两个分身“死亡”，3分身存活，分身时区的确认产生了有趣的可能性——



· 行 迹 录 ·

第 1 轮 · 时之轮转，启程

虫洞挑战成功 · 时空开始随机波动

剩余探查次数：1 次　◉ 探查某分身（耗 100 能量）　虫洞

现在是 观微 的 ■ 合

○ 不制造	◎ 微型时环	◉ 小型时环	✺ 超规模时环
只前进 · 增能量	耗 3~8 · 产 3~8	耗 30~80 · 产 30~80	耗 4000~6000 · 产 10000~30000

本轮进度：1 / 3　已选制造：0

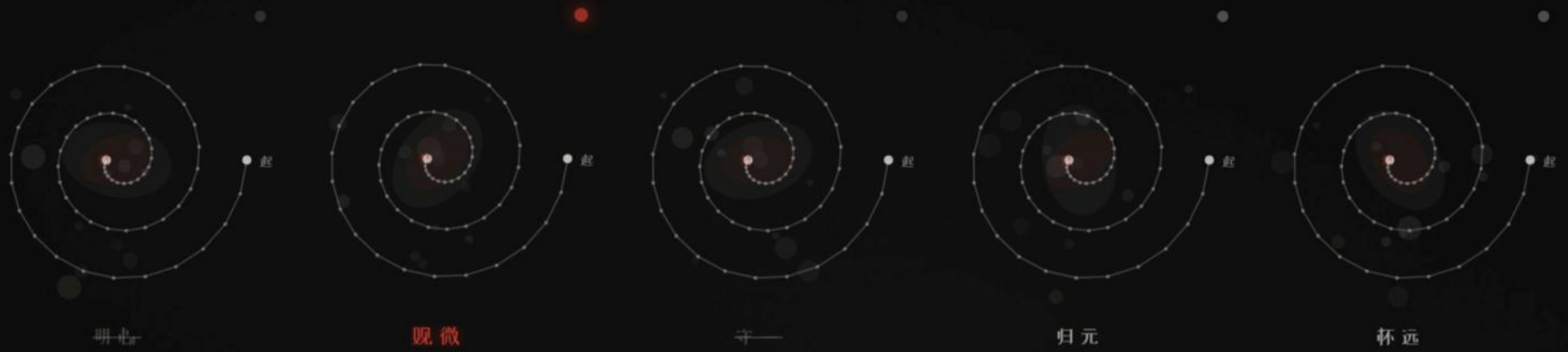
上一位　下一位

总能量 17,569　总矿石 37,794

第 6 轮

存活 3　退出　规则　世界观

3分身都不制造时环，以查看总能量增量



· 行 迹 录 ·

第 1 轮 · 时之轮转，启程

虫洞挑战成功 · 时空开始随机波动

剩余探查次数：1 次　◉ 探查某分身（耗 100 能量）　虫洞

现在是 观微 的 ■ 合

○ 不制造	◎ 微型时环	◉ 小型时环	✺ 超规模时环
只前进 · 增能量	耗 3~8 · 产 3~8	耗 30~80 · 产 30~80	耗 4000~6000 · 产 10000~30000

本轮进度：1 / 3　已选制造：0

上一位　下一位

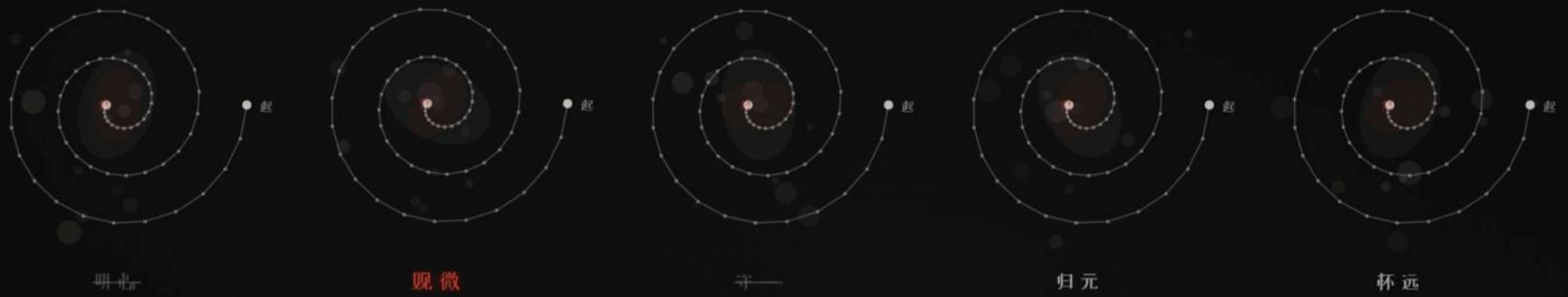
总能量 17,919　　总矿石 37,794

第 7 轮

存活 3

退出　规则　世界观

3人不制造时环仅前进，能量增加350。
已知慢时区每轮1格，中时区每轮2格，快时区每轮3格，可推理——
1慢1中1快 共6格 可能性不存在，因不能被350整除；
剩余可能性：1慢+2快；1快+2中 →



· 行 迹 录 ·

第 1 轮 · 时之轮转，启程

虫洞挑战成功 · 时空开始随机波动

第 7 轮 · 时轮续转

剩余探查次数：1 次　◉ 探查某分身（耗 100 能量）　虫洞

现在是 观微 的■合

○ 不制造	◎ 微型时环	◉ 小型时环	✺ 超规模时环
只前进 · 增能量	耗 3~8 · 产 3~8	耗 30~80 · 产 30~80	耗 4000~6000 · 产 10000~30000

本轮进度：1 / 3　已选制造：0

上一位　下一位

探查发现中时区分身，可能性只剩1种，另外两分身时区随之也得以确认——



虫洞[验证直通]模式

独立于[虫洞异空间]挑战
可与“解题模式”“掷骰子”叠加

不受“探查”次数影响

不扣矿产、能量值

设定各分身统一时环操作
直通终点的“时空捷径”



为自信提前达成彩蛋值区间的玩家 提供“及时响应”

验 证 直 通

选择所有存活分身的统一行动，系统将自动执行直到终点结算。

不扣除能量与矿产，时环反噬、死亡判定等正常触发。

不 制 造 时 环

只前进增长能量，不制造任何时环

统 一 微 型 时 环

每轮所有存活分身制造微型时环

统 一 小 型 时 环

每轮所有存活分身制造小型时环

统 一 超 规 模 时 环

每轮所有存活分身制造超规模时环

返 回

验证直通执行中…

恭喜抵达终点

明心	观微	守一	归元	怀远
中时区	慢时区	快时区	中时区	快时区
到达格数 60 / 60	到达格数 60 / 60	到达格数 60 / 60	到达格数 60 / 60	到达格数 60 / 60
矿石产量 189	矿石产量 314	矿石产量 104	矿石产量 147	矿石产量 111
剩余能量 12,841	剩余能量 12,665	剩余能量 12,890	剩余能量 12,840	剩余能量 12,882
抵达终点	抵达终点	抵达终点	抵达终点	抵达终点

全局矿石总产量：865 · 全局剩余能量：64,118

· 逐轮明细 · ▼ 点击展开

返回主菜单　再来一局

难度模式

规则已知数值未知 + 后期节奏突变 —— “黑箱”加码 隐喻纵深

数值隐藏

不公开：每格能量增幅、三种时环的能耗/产值区间

仅描述：极小 / 较少 / 极大 的消耗与产出

玩家需通过统计法反推数值区间

第11轮起步速加倍

第1~10轮：快3格/中2格/慢1格（与单人模式相同）

第11轮起：快6格/中4格/慢1格（快中步速加倍）

有分身抵达终点时同样不通知玩家

难度模式的“控制变量法”趣味推理示例：

① 5分身同选一种时环 → 总矿石增量=5个区间随机值之和 → 多轮取平均反推区间中心

② 1分身连续超规模致死 → 死亡格数÷轮次 确定时区 → 剩余分身不制造时环 → 计算每格能量增幅

数值未知 + 节奏突变 = 更高阶的数学推理挑战

趣味玩法 · 案例三

难度模式 · “黑箱”加码、信息更少？→ 控制变量法反推数值区间

方法A：同选时环统计法

1. 5个分身同选一种时环
2. 总矿石增量 = 5个同区间随机值之和
3. 多轮取平均值 → 反推区间中心和范围
4. 三种时环分别测试 → 获得全部数值区间

方法B：“致死”反推法

1. 让1个分身连续超规模致死
2. 死亡格数 ÷ 轮次 = 每轮格数 → 确定时区
3. 剩余分身都不制造时环
4. 计算每前进一格的能量增量

数值未知 → 实验反推 → 获得完整数值体系

难度模式的核心乐趣：从"未知"到"全知"的推理过程

策略阐述：难度模式把"数值"也变成了黑箱的一部分，玩家需要像科学家一样设计实验、收集数据、统计分析，最终推导出完整的数值体系。这是对高智商玩家的终极考验——不仅要推理时区，还要推理数值，双重黑箱叠加。相应地，实验破解“黑箱”的乐趣也得到叠加——

每日小挑战模式

轻量级数学笔算竞赛 · 联机版雏形 · 每局都有新挑战 · 数学爱好者益智小游戏 · 强化重复可玩性

核心机制：数值确定化 + 目标每局变

每天全区统一设置各规模时环矿产唯一值（微型X_1 / 小型X_2 / 超规模X_3，而非数值区间），5分身时区也在开局时公开；

每局随机生成彩蛋值$N = a \cdot X_1 + b \cdot X_2 + c \cdot X_3$

玩家通过5分身各轮次时环制造选择的搭配，以最快速度让总矿石量精确等于“当局彩蛋值”N

操作与验证

- 保留游戏主线相同场景，仅计算策略改为“灵活多变”轻量级
- 60轮前达成N → 点虫洞直达终点
- 验证：总矿石=N 且 每分身能量≥0即结束计时
- 按点击虫洞时间结算成绩

未来排名模式与激励

- 当天无限次练习，取最快一局
- 展示：当天最快时间 + 对应彩蛋值
- 个人界面：最佳成绩 + 全区排名
- 不同彩蛋值难度不同，供参考

24h

每日刷新

设计定位：从主线的“区间随机+信息黑箱”简化为“确定数值+精确目标”，降低推理门槛、提升计算乐趣

是未来联机排行榜模式的单机练习版之一；**增加同一世界观场景下、游戏形式与层次，通过灵活设置每局彩蛋值持续强化重复可玩性**

与主线相比：

主线追求“在黑箱中推理真相”的深度推理快感，**“每日小挑战”灵活多变、但难度降低，追求“已知规则下比拼计算速度”的轻量级益智性和刺激感**

两种模式覆盖相通但不完全相同的两组高智商玩家：深度推理爱好者 vs 计算竞速爱好者

未来规划 · 多人联机对抗模式

从单人自战到多人竞速 · 四阶段演进路径

1

当前 · 单机练习版

- 单人自战模式
- 难度模式
- 每日小挑战
- 验证核心玩法吸引力

2

阶段二 · 异步排行

- 每日挑战全区排行榜
- 玩家提交最快成绩
- 后端存储+排名服务
- 轻量实现，技术门槛低

3

阶段三 · 实时竞速

- 2~5人同时开局
- 每人操作自己的5分身
- 比拼谁先达成彩蛋
- WebSocket实时同步

4

阶段四 · 互动对抗

- 引入互动/干扰机制
- 跨域时环机制影响对手
- 探查窃取对手信息
- 深度策略博弈

核心创新：保留每人操作5分身的“单人自战”特色玩法，在多人场景下进行彩蛋竞速对抗

形式多样化 * 多人对抗 → 引入更多变量 → 重复可玩性的高效构建途径

技术路径：当前纯前端单文件架构 → 后端API+数据库（排行榜）→ WebSocket实时通信（竞速）→ 房间匹配+状态同步（对抗）

每一步都在前一步基础上扩展，不推翻现有架构，渐进式演进

心理学依据 · 八角行为分析法

核心驱动力：未知性与好奇心 + 创意授权与反馈 + 进步与成就感

黑帽驱动力

未知性与好奇心：哪个分身在哪个时区?
亏损与逃避心：彩蛋擦肩而过的遗憾

核心驱动力

创意授权与反馈
成就感与身份认同
未知性与好奇心

白帽驱动力

创意授权与反馈：游戏赋予玩家极大**“实验自由”**，提供严谨且隐蔽的**“即时反馈”系统**
成就感与身份认同：拿捏逻辑测试与数理难题
→ **高智玩家的游戏 • 深邃*哲思*隐喻 →不止于游戏**

不堆砌8种驱动力，而是将3种核心驱动力发挥到极致——《俄罗斯方块》只靠未知性+创意反馈成为永恒经典，本游戏同样聚焦"信息黑箱中的推理乐趣"

精准受众

- 数学爱好者、推理游戏玩家
- 策略游戏深度玩家
- 享受"不完全信息博弈"的核心受众
- "在信息黑箱中设计实验、反推真相"就是最大的乐趣

黑白帽平衡

- 黑帽（好奇心/遗憾）驱动开局和重玩
- 白帽（创意反馈/成就感）支撑过程
- 情绪配比平衡
- 多层次、多阶段游戏设计 切换核心驱动力：

心理学依据 · 心流模型

网络环境心流体验四要素：技能/控制 · 响应速度 · 重要性 · 挑战/激励平衡

技能/控制

- 玩家完全掌控5个分身的每轮选择
- 时环组合、探查时机、虫洞使用均自主决定
- 无随机强制事件（数值区间随机是规则）
- 技能越高，推理速度越快，彩蛋达成率越高

响应速度

- 每轮操作后即时反馈总量变化,猜出黑箱信息可即时验证，达成彩蛋值可直通终点
- 时环涡旋特效、前进波纹音效
- 纯前端单文件运行，无加载等待
- 操作-反馈闭环即时明确，维持心流不被打断

重要性（抓住目标受众及其痛点）

- 对数学推理爱好者而言，推理本身就是高重要性活动
- 彩蛋奖品激励 + 暗号对奖机制增强目标追逐驱动力
- 原创科幻世界观赋予游戏深层意义
- 不止于游戏，更是智力挑战仪式

挑战/激励

- 信息黑箱的挑战：别具新鲜感的游戏设计与立意阐释
- 彩蛋区间（30000~31000）不易达成但经验证可规划、可逼近
- 难度模式数值隐藏 + 第11轮步速突变：基础模式难度加码+玩法变化
- 难度模式+每日小挑战+未来联机对抗模式，**多模式适配多圈层玩家，技能、挑战与偏好、能力值匹配** → 进入心流状态

AI工具使用与技术亮点

AI协作模式

- 设计者独立完成：游戏设计文档、数值规则、全部玩法逻辑
- AI负责：前端代码实现、视觉风格生成、音效参数设计
- 设计者多轮迭代修正与功能增补
- 视觉参考图由创作者阐述要求后由AI生成

纯前端单文件架构

- HTML+CSS+JS+SVG+音效合成，单文件约80KB
- 无后端、数据库或外部依赖，双击即玩
- 便于部署与传播，适配电脑端与手机端
- 完整游戏状态机，每轮自动记录逐轮明细

SVG程序化棋盘

- 阿基米德螺旋算法实时生成60格路径
- 起点外圈、终点中心
- SMIL动画实现缓慢旋转的"未知光团"
- 隐喻玩家无法观测的具体位置

Web Audio合成音效

- 时环音效按规格区分音高
- 前进波纹音效统一音色
- 严格遵循"所有分身前进音效一致"
- 零音频资源文件，振荡器+增益节点实时合成

CSS动画反馈系统

- 时环制造触发0.2~0.3秒多层同心环涡旋特效
- 按微型/小型/超规模区分环数与尺寸
- 前进时所有存活/已抵达终点分身播放统一波纹
- 既提供操作反馈又严格不泄露时区与终点信息

项目独特性标签

5分身单人自战 X 随机“残局”→ 模式创新性

来自原创科幻电影的世界观立意、设定系统性、严肃科幻感与深邃的思考性

实验性思维游戏_“第九艺术”的艺术性与深度追求_不仅可玩、经典赏味性

精准玩家群定位 & 多重多变玩法 → 适配多圈层玩家，强化重复可玩性



【参考附件】：原创科幻电影《揭示录》项目书

影版PPT是游戏的叙事与创意基础，以及未来视觉效果上持续优化的对齐目标——

感谢阅读

期待合作

《揭示录》之矿场大冒险 · 信息黑箱数学推理与策略游戏
TapTap最新上线游戏主页【https://www.taptap.cn/app/943766?os=pc】

基于原创科幻电影《揭示录》世界观改编