# 鲸落结局

也许，等待另一只鲸的出现，需要的不只是时间而已

游戏设计 | Game Design：Dapao、BoringFish、Thirteen

音乐音效 | Music&SFX: DaPao、Thirteen

配音 | CV: Meredith、OliverK、Thirteen

程序 | Program: BoringFish

场景 | Art&Model: DaPao

文案 | PlayWright: Thirteen

指导老师 | Instructor：朱伟 WilsonZhu

图片0

/\*以上共耗时43秒，对应台词中的”一鲸落，万物生”\*/

图片1

图片2

图片3

你敬仰生命的美好吗？

你恐惧死亡的永恒吗？

生命很短暂，庞大如鲸鱼也会在时间的作用下衰老、死亡，没有谁是永恒的。

但我们有理由相信，因为是面对死亡而出现，生命一定有巨大的勇气，于是生命才能够在时间的无情当中挣扎，不断地成长。

所以，这样一首勇气的赞歌的结尾必定不会是恐惧，面对死亡，用漫漫时光当中积累的所有勇气去打破这面墙壁。

于是便能够看到，墙壁的另一侧有无数的生命在庆贺着，终于，又有一个生命完美谢幕。

所以，你知道吗？

让一首勇气的赞歌提前结束的，往往是杂音。

是那些悬浮在海水中或沉积在淤泥里的杂音。

我们不知道Alice最终的结局是怎样的，仅仅是预想出了这样的压抑。

如果在现实中做出改变，Alice会不会能够有力气，等到理解她的鲸出现呢？

Thank You For Playing

# 搁浅结局

也许，等待另一只鲸的出现，需要的不只是时间而已

游戏设计 | Game Design：Dapao、BoringFish、Thirteen

音乐音效 | Music&SFX: DaPao、Thirteen

配音 | CV: Meredith、OliverK、Thirteen

程序 | Program: BoringFish

场景 | Art&Model: DaPao

文案 | PlayWright: Thirteen

指导老师 | Instructor：朱伟 WilsonZhu

图片0

/\*以上共耗时52秒，对应台词中的” 这种垃圾一样恶心的结局！垃圾！说完”\*/

图片

也许长久的孤独，只是为了等待另一个同样的声音出现。

就算发出的声音谁都不理解，也依然活着，唱着，这份情感并非虚假。

本游戏所叙述的故事根据真实事件改编：

在现实当中，Alice的结局同样压抑——我们已经失去了Alice的踪迹，

不论是出于什么原因，是Alice死了，或是人类放弃了观察。

不知何时能相见是比无法再相见更加残酷的刑罚，

这个孤独的歌唱家再也没有听众，

但我们都知道，她依然会唱着。

于是我们希望Alice不是孤独的，我们希望大海的仙境只是美好与浪漫。

我们已经做了太多出格的事情。

我们对大海倾泻着不该倾泻的物件，于是大海回报我们不那么美好的故事。

鲸歌也许难以解析，但我们都明白一点：

如果不能够停止对海洋的肆意迫害，我们终将无法再听到这神秘空灵的歌声。

Thank You For Playing