不孤旦

严肃游戏应用与设计 Application and Design of Serious Game

15300110076 蒋依伶

一**.**游戏设计灵感



1）《Chore Wars》：将生活与游戏结合起来，将真实的生活场景作为展开游戏的平台，线上、线下同时进行。

2）ESP Game（老师在本学期第二堂课中提到的游戏）：通过搜集游戏里，玩家操作产生的大量数据，达到严肃目的。

二**.**游戏设计目的

我设计“不孤旦”的初衷源于初入大学时的两个困惑——“与谁同行”和“去向何方”。



1）与谁同行：如何在偌大的大学校园中找到真正与自己志同道合的人。

2）去向何方：如何在众多人生可能性中，选择适合自己的选项，并最终到达。

通过简单的路访以及与同样刚步入大学的同学交流，我发现自己的这两点困惑并不是个例。（以下为我在社交平台上看到的两类情况截图。）

三**.**游戏目标人群

复旦大学全体在校学生。

学生在大一入学之初为宜；其他年级学生亦可注册。

四**.**游戏进行方式

1）手机、电脑同时下载游戏后，通过学号完成账号注册，生成一个属于我们的游戏角色。这个游戏角色同我们一样初为大一新生，六项属性的初始值均为0.这六项属性体现、包含我们大学时间分配的六个主要方面：1.学习；2.社交；3.健康；4.饮食；5.娱乐；6.睡眠。

2）如何实现这六个属性能力的提升，让游戏中的角色更加强大呢？我们主要通过现实中的时间投入，来实现游戏中相应属性值的提升。

A.学习：

a.课程学习：由于账号为学号注册，课表的导入十分便利，上课的时间将自动被计入学习指数。为防止逃课等“作弊”情况的出现，每节课前，游戏将把选择同一节课的注册玩家随机配对，玩家通过各自手机相互确认对方的出席，如未获得确认，本堂课的时间将不计入“学习”板块。

b.自习室自习：游戏设定了常用自习场所（随着用户的不断增多，系统将收集用户提供的新的自习场所的信息，核对后，添加到游戏内），譬如：文科、理科图书馆、三教通宵自习室、光华楼小圆桌等。每一位率先抵达自习场所的玩家可申请成为该场所（大型场所将划分分区）的NPC，NPC将负责确认进入该场所积累学习指数的玩家，同时NPC本人同一时段将获得双倍积分。

c.寝室自习：寝室自习的监督模式借鉴APP“我是学霸”。当我们选择进入学习状态，开始积累学习指数时，本游戏将自动对手机进行锁屏，直至学习模式结束。

B.社交：

a.社会活动：社会活动包括志愿者服务、社团活动、博物馆参观等一系列团体活动。参加完相因活动后，我们手动输入活动时间，系统将把确认信息发送给同样参加此次活动的两名同学。彼此完成验证后，方可获得相应的数值积分。

b.恋爱：玩家只需将恋爱对象的账号与自己相匹配即可。利用微信中，面对面创建讨论组的原理，两人在一起时，输入共同的数字完成验证，即可成功获得相应加分。

C.健康：

a.运动：本游戏与手机上的计步器相绑定，当我们进行运动时，“不孤旦”将自动把我们的活动时间累加，计入健康值。

D.饮食：

a.吃饭：吃饭前，手动点击“开始”，用餐完毕后，手动确认“结束”即可。

E.娱乐：

a.此处提到的“娱乐”区别于之前提到的“社交”，“不孤旦”所指的娱乐活动是玩家独立进行的活动。例如：打游戏、追剧、逛淘宝、刷知乎等。这些极其普遍的娱乐活动均通过电脑、手机进行，正如前面所说，这款游戏需同时下载电脑和手机上，游戏将在下载之初，把我们所有的软件截图（在保护个人隐私的情况下，玩家可以手动屏蔽涉及个人隐私的软件，同时玩家的身份也不会泄露给其他玩家）传送给另外几位校内注册玩家，由他们界定这些软件为学习软件或娱乐软件。如对分类结果有异议，玩家有三次机会向系统提交重新检测申请。我们需在“不孤旦”中按要求输入被界定为娱乐软件的基本账号信息。当我们再次使用相应软件时，使用时长将被自动纳入相应数值。

F.睡眠：

a.入睡：初次使用时，游戏会要求我们输入我们通常入睡的时间（可以根据实际情况）不断修改，当到达该时刻时，手机界面会跳出询问。例如“亲爱哒，你睡了吗？”未处于睡眠状态的我们点击“否”即可。游戏将每隔十五分钟询问一次，直到连续两次未收到回复，此时，玩家将被确认为“进入睡眠”。

b.醒来：当我们的手机计步器记录到我们的第一步时，游戏将判断：玩家已经醒来。用醒来的时刻减去玩家入睡的时刻，差值将被计入睡眠值一栏。

3）游戏进行一个月，游戏角色各项属性的积分累积达一定程度时，用户可通过分析自己各项目耗时，自动选择其中两项属性进行改善、优化：

例如选择：A.学习 与 D.饮食 ，然后再选择我们对二者的期待趋势，例如：我们希望前者“升高”，后者“降低”。

这样的设定将每月一日进行一次，玩家可根据自身情况的改善不断调整期待。

4）每周一上午七点三十分，“不孤旦”将根据自己上周搜集的数据，分别对六个项目的玩家进行排名，系统将分别公布这六个项目中耗时最多的前三名和耗时最少的前三名（玩家可选择匿名）。上榜玩家将获得系统颁发的电子纪念证书，证书内容将每期更新。例如“学习”板块的前三名玩家，可能会获得“旦旦屠题狂魔”、“酷炫狂拽的旦旦大学神”、“旦旦学萌”等称号，这些电子纪念证书印有该时段具有复旦特色的标志，例如：落叶缤纷的校内小路、贴了秋膘的“校猫”大黄、某场关注度极高的校内讲座海报等。

其余玩家，系统亦将每周随机抽取100名，奖励不同的纪念卡片。

5）游戏进行期间，我们可以在账号内添加“好友”，为隐私保护，好友彼此并不能看到对方各项属性的具体值。系统将在我们的好友名单自动找到该月，与我们选择了相同改善项目（趋势一致）的玩家进行匹配，当得到双方或多方的同时确认时，会正式达成匹配。在匹配的一个月内，每周一上午七点三十分，将对上周玩家该两个项目的数值进行比对排名，除第一名玩家外，其余的玩家将依据排名先后领取不同程度的惩罚，惩罚分为“线上惩罚”与“在线惩罚”两种，玩家可根据与参与者的熟悉程度进行选择。

惩罚项目可在每周开始前由玩家们共同商议好，录入系统内；也可由系统根据其他玩家的历史记录，随机提供给玩家一组惩罚。实际上，是将当下流行的“真心话大冒险”游戏中的“大冒险”部分引入游戏。系统会提示，希望玩家设置与PK项相关联的惩罚措施。

我们以“运动”为例，假设共有四人在该月内达成匹配，并决定开展“线下惩罚”。第一名无需接受惩罚。第二名：中午在食堂大门前做二十个蹲起。第三名：在光华楼前做一套现代少儿广播体操中的伸展运动。第四名：在参加体育刷段中的八百米跑时，跑前跳一段小苹果，并自行唱歌配乐。

我们再以“社交”为例，假设共有三人在该月内达成匹配，并决定开展“在线惩罚”。第一名无需接受惩罚。第二名：在常用社交账号上晒出九张指定造型的自拍，可打上马赛克后传递给另外两名玩家验证。第三名：参加一场由一、二名指定的近期校园活动，如校园歌手大赛或健美先生，活动后，将活动照片传送给一、二名进行验证。

6）“不孤旦”的游戏终点设置在玩家毕业的那个清晨。每一位玩家毕业后，将自己的去向，如就职单位、深造院校填入，即可。本游戏将不获取其他涉及玩家隐私的信息，如姓名、年龄。系统将提供一份玩家使用以来，在各个项目上的花费时间与进步的电子证书，以作为纪念。

五**.**游戏人物、场景设计

1）人物设计：

a.生理特征：玩家自定义游戏中的个人形象。玩家通过“脸萌”，完成对个人形象的设计。玩家可按照需要和喜好，选择与真实身份相似的形象或设计一个异于现实生活中的形象。

b.成长特征：当玩家的属性值积分达到升级要求时，更多形象和与形象相搭配的饰物将解锁，玩家可自主选择，进行再次设计。

“不孤旦”将为角色提供具有复旦校园文化的衣物，例如：经典的复旦棒球服、带有各书院代表色的书院衫。“一二·九歌会”等大型活动上，各个班级选择的服装也会被即时加入选项。“不孤旦”中的人物服饰将随季节不断更新，以增强游戏的现实感。



2）场景设计：游戏的背景为复旦大学校园内的各景观。玩家漫步于校园时，可以选择隐藏其他玩家，此时，玩家无法与其他玩家交流，同样也不会被其他玩家打扰；当选择显示其他玩家时，我们便能看见其他玩家，点击后，可进行交流，然后还可进一步添加对方为好友。

场景分为两种风格，玩家可根据个人偏好，自主选择。

a.现实主义+唯美印象派：



b.现代主义+狂野暴漫派：



六**.**游戏性体现

1）成长性：游戏中的人物将与玩家共同成长，玩家从游戏人物的成长与变化中获得积累的快感。“不孤旦”是一款不会让人在体验中产生负罪感的游戏，这款游戏不仅仅关注游戏角色的成长、不仅仅意味着时间的消耗，更能促使玩家自身的成长。玩家将在没有心理负担的状态下进行完美的游戏体验。

2）真实性：与处于同一个校园内的其他玩家（相仿的年龄、认知成熟度、学习背景）共同竞技，通过周积分对比，开展线下或在线“大冒险”，以增加游戏的趣味性和积极性。相较于其他游戏，“不孤旦”中玩家在真实场景中亲身完成各项任务、获得积分，与身边的玩家相互竞争，这种真实性也将增加游戏的趣味性和竞争的激烈程度。

3）自由性：游戏形象由玩家自定义，这将使玩家产生一种身份认同感，能让游戏玩家表现出更强的自我意识及沉浸感。同样，游戏的背景风格亦由每位玩家自主定义，符合玩家审美需求的游戏背景将增强玩家对游戏的兴趣。

4）纪念性：“不孤旦”会每周通过排名颁发各类带有校园印记的奖状证书，玩家可保存，作为校园生活的见证。而且“搜集”的快感将激励玩家持续使用。



（灵感来源：膨化食品生产商菲多利公司2000年时，在其旗下的零食“奇多”中，每包放入一张三国演义的纪念卡片，刮起一阵“集卡热”，“奇多”因此大销。一套完整卡片（约50张）的售价被炒到300余元。）

七**.**严肃目的体现

1）自我提升：“不孤旦”主要关注玩家六个方面的能力。通过游戏的进行和玩家之间的PK环节，玩家将改善这些生活领域的时间分配，使自己的生活方式向更积极、健康的方向发展。游戏的进行将促进玩家同游戏角色共同成长。

2）交友结伴：“不孤旦”在达成玩家匹配的同时，将与玩家短期目标相同的其他玩家推荐给玩家。这些人与玩家有同样的身份背景：复旦大学在校生（由于学号注册，因此可以削减普通网络交友可能带来的各种风险），更重要的是，有共同的目标。玩家可以对这些系统筛选、推荐给自己的好友进行了解，然后决定是否进一步交往。这个过程中，也许我们就能遇见我前文中提到的“同行者”。

3）生涯规划：这也是“不孤旦”作为一款严肃游戏最为重要的价值。每一个玩家从入校到毕业的课程选择和每一天的时间分配都会被收集并保存。每一届有数千名学生毕业，年复一年系统将收集到大量真实可信的具体数据。经过数据处理后，较为庞大的数据使学生在校的成长方式和毕业后的发展呈现一定的规律。

当新生入校后，新生可以输入自己对四年后发展的初步期待（未来可不断调整），例如“保研”，然后输入自己的专业这一基本信息，例如“外国语言文学”。那么系统将自动搜索到曾经就读于本校外国语言文学专业并成功保研的玩家账号信息，将这些符合条件的玩家均选择过的通识教育课程推荐给新生，并将他们大学期间在每一个项目上每周的平均用时反馈给新生，作为参考。这些真实数据，能有效指导学生进行课程修读的规划和时间分配计划，减少初入大学校园的新生的困惑与迷茫。

八.总结

简单的文字和配图并没有办法完全阐释我对“不孤旦”——这款模拟类游戏的构想与期待。“不孤旦”的名称来源是一个期待：在复旦，不孤单。我希望一款游戏不仅仅是对玩家时间的剥夺，更是对玩家自身的一种塑造与完善；我希望每一个“不孤旦”玩家在游戏的过程中不断遇见更美好的自己、不断结识有共同目标的朋友、不断脱离曾经的迷茫，靠近直至实现自己初入校园时的梦想。

【参考文献：】

·基于Thinking+Worlds的严肃游戏设计与实现 程元元

谢谢老师的审阅！