**严肃游戏设计——Choice**

13300110035

邱雨婷

**游戏名称：**Choice

**游戏类型：**角色扮演类

**游戏目的：**借助心理学、社会学、博弈论知识及相关著名实验，通过代入式场景模拟，达成社会调查与对玩家的心理测试，让玩家思考相关哲学命题，同时锻炼逻辑推理能力。

**游戏对象：**15岁以上，具有健全意识，具备一定心理承受能力

**游戏特性：**沉浸式代入感

**游戏工具：**PC端/电视与游戏主机、虚拟现实头盔（类似PS4 VR头盔）及相关配套设备（如遥控杆等）、动作捕捉设备（如微软Kinect）

**游戏模式：**多副本多人在线，同一副本最多容纳20~25人

**游戏流速：**与现实一比一，支持快进（可自主选择是否使用）

**游戏背景：**3025年，距离“终焉之日”已经过去100年，在经历了一个世纪的“大灾变”之后，人类数量已经锐减至4亿，国家概念早已不复存在，取而代之的是“人类联盟”。“人类联盟”为了抵抗“终焉之日”后产生的变异动植物，在“安全区域”——人类剩余活动地建立“掩体”以接纳幸存人类，然而奇怪的是，每个掩体似乎都有一些特殊规定……？

**游戏行动：**玩家可以通过遥控杆进行走动/跑动，遥控杆上按钮切换走路/跑步模式；头盔支持选择问答（如点头、摇头），不支持语音；动作捕捉支持拿放、攻击、防御、攀爬、挥手、拥抱等简单动作。

**游戏流程：**玩家在进入游戏后会进入角色选择页面，角色模型分男女、老少（年龄从15~85不等），选择完毕后，系统会在角色性别匹配范围内随机抽取姓名，角色“创建”完成后，玩家会被随机投放至地图某一处，可以打开大地图确认自己所在位置，并在“保护时间”结束前进入“掩体”，否则会开启逃杀模式。进入掩体后，根据掩体限定条件活动，达成条件或到达时间脱出，最后会有数据反馈。

**游戏结局：**分为【完成】与【未完成】两种，【完成】即在规定时间内达成限定条件，【完成】后给出测评反馈；【未完成】则根据掩体情况选择进入【观看模式】或者结束游戏并获取反馈

**游戏特色：**玩家在进入游戏时不会被告知游戏目的（会有注意事项列出以确保具备游戏能力），在游戏过程中，游戏会借助代入感、互动性营造“真相探索”式游戏体验——单机类游戏体验。同时游戏平台也是一个支持多人在线的交互平台，交互性是未知的，这一点通过NPC建模，仿真人行动（不同角色模型匹配不同性格——性格与模型匹配可随机组合，对应不同环境有不同选择）以及所有角色无法语音、文字交流实现。在游戏中当玩家选取性别和模型后，系统会随机抽取名字，由此玩家进入“角色扮演”，玩家与NPC建模相同，每次进副本的NPC都为随机抽取，这意味着当玩家进入游戏时并不会知道同时在一个副本中的除自身以外的剩余玩家人数（可能一个副本只有一个玩家，也可能玩家人数达到上限），这也就让单机模式的故事情节充满变数，让玩家不可通过“攻略”体验游戏，以便于更真实考察对象和得出结论。当然，沉浸式头盔和动作捕捉等虚拟现实技术的运用会使玩家更有代入感，更容易营造“环境”场。

**游戏说明：**

**1、【终焉之日】**

2025年，格尔木一场原因不明的大地震所带来的冲击波彻底撕开了这个平和的世界，拉开了历时弥久的大灾变的序幕，后世称这一日为“终焉之日”

**2、【大灾变】**

格尔木大地震造成的冲击波很快就产生了各种效应：暴露在空气中的食物迅速腐烂，动植物很快产生变异，开始适应这个已经面目全非的地球，只有人类仿佛被自然淘汰般毫无变化。在恶劣的环境、凶猛的动植物双重围攻下，人类数量被迅速削弱，这场宛如要灭绝人类一般的灾难被称为“大灾变”

**3、【人类联盟】**

在长久的战斗中，为代替已经行将就木的各国机关，一部分人类精英重新组织的“人类重建计划联合组织”，后不知为何此名称逐渐简化为“人类联盟”。“人类联盟”深受人们信赖，或者说依赖，尽管其实大多数人并不了解其真实架构，甚至连总部所在地也众说纷纭

**4、【掩体】**

 “人类联盟”为了保护幸存者而设立的无数基地，散布在各个安全区域，内部自成一体系，水、食物等皆为人工自主生产并循环利用，相当于一个小型村落或小型城市

**5、【性格设定】**

玩家创建角色时会选择角色性格，性格有多种分类，热情、冷静等等，由于玩家无法通过文字和语音交流，游戏进程中，系统会根据性格分类从对话库中抽取条目以便角色应答

**6、【保护时间】**

刚进入游戏时会有十分钟保护时间，在此时间内，玩家角色相对于游戏为“隐形”状态，变异动植物无法发现玩家，环境也无法影响角色。

**7、【逃杀】**

玩家在保护时间结束时未及时进入“掩体”，则保护消失，角色周围会迅速出现嗅到气味而来的变异动植物，甚至会有沙尘暴等恶劣气候出现。此时默认开启“逃杀模式”，此模式下玩家被允许利用各种已有环境（包括攀爬等）进行自主逃生，以最终进入“掩体”为【逃杀】结束，同时进入掩体也是副本开启条件，否则副本挑战失败，立即进入反馈。

**8、【安全等级】**

不同掩体会有不同安全等级，安全等级越高，掩体内气氛、环境越平和，所要达成的限定条件也较容易，安全等级越低，掩体内气氛越紧张，限定条件越难达成，且更容易触发【观看模式】

**9、【初始状态】**

每个掩体都有一个设定的初始状态，即玩家刚进入掩体时掩体的情况，分为新建、老旧、建设中三种

**10、【限定条件】**

玩家要【完成】副本必须达成限定条件，限定条件在进入副本时未知，靠玩家自身判断摸索出，且限定条件可以有多种，即不止一种方法通向结局

**11、【观看模式】**

 当掩体本身带有强剧情，且剧情未进展完玩家便被迫脱出（【未完成】结局）后，玩家可选择是否以上帝视角继续观看剧情直到结束，处于上帝视角时可以分辨哪些是玩家哪些是NPC

**12、【规则】**

每个掩体都有一个特殊规则，凡是进入掩体者必须遵从

**13、【执行者】**

掩体中负责规则的机器人，当有违背规则者出现则执行处决

**副本设定：**（可以无限扩充，给出几种示例）

 根据不同规则展开

**【掩体001】**

 初始状态：老旧

 安全等级：危险

规则：人种

在这座掩体中，每个人都被划分为不同肤色的人种阵营，阵营区域分割，彼此相互对立，各种资源分布不均。

【完成】

1、获得15人以上的人物好感，成功和其成为朋友

 2、为自身阵营争取足够多的物资

 3、帮助自身阵营消灭敌对阵营

 4、化解阵营对立，打破规则（本副本支持规则打破）

【未完成】（支持【观看模式】）

 1、限定时间内未完成任务

 2、被杀死

**【掩体002】**

 初始状态：老旧

 安全等级：安全

规则：语言

在这座掩体中，语言交流被设置为有障碍，甚至有些人会处于无法【发声】状态

【完成】

与10人成功交流并合力完成任务

【未完成】

 限定时间内未完成任务

**【掩体003】**

 初始状态：建设中

 安全等级：危险

规则：颜色

在这座掩体中，每个人都被划分为不同颜色的两个阵营，阵营区域分割，使用不同的钥匙开启大门，走不同的路线，彼此接触十分有限，一方阵营无论是建筑、物件、环境皆为红色，另一方则皆为蓝色，物资分布均等

【完成】

1、与敌对阵营10人成为朋友

 2、在阵营争斗中带领本阵营获胜

【未完成】（支持【观看模式】）

 1、限定时间内未完成任务

 2、被袭击或杀死

**【掩体004】**

 初始状态：建设中

 安全等级：安全

规则：性别

在这座掩体中，男女之间被设定为不可随意对话，男女相遇需要注意回避，男性、女性的所有路线、物品都界限分明，性别意识分明

【完成】

1、和对方阵营的5人建立感情

 2、直到时间到达，不与另一性别的任何人对话、交流

【未完成】

 1、限定时间内未完成任务

**【掩体005】**

 初始状态：新建

 安全等级：高危

规则：服从

在这座掩体中，需要选举出监督者，监督者有宣布【规则】的权利，每一任监督者卸任时都必须有一个人进入监督办公室的地下密室中充当牺牲品【祭品】，否则执行者将自动处决所有居民。

【完成】

1、存活至时间结束

 2、所有人一致同意不交出【祭品】（支持打破规则）

【未完成】（支持【观看模式】）

 限定时间内未完成任务

**【掩体005】游戏流程猜想举例**

**原型：斯坦利·米尔格兰姆的服从权威实验**

你是一个新手玩家，现在你戴上了头盔，手握遥控杆进入了游戏。

界面首先跳出了各种注意事项和确认是否进入游戏，你大概看了一遍随后便点了确认。

接着跳出了“角色创建”，你选择了一位女性，样貌不俗，年龄在20岁左右，性格为“冷静”。

创建完人物，眼前一黑，你发现自己进入了世界，你的周围气候非常恶劣，黄沙漫漫，建筑物残破不堪。系统提示你打开地图，你于是发现在距离你200米、500米处各有一座【掩体】，其余相距较远。这时解说插入，关于故事大背景和你现在的大致情况，你浏览完后明白了现在有两个选择：就近进入掩体，或者在恶劣气候和变异动植物的追杀下寻找其他掩体。

作为一个新手，你觉得没有必要冒着风险去寻找其他掩体，于是你选择了200米的掩体，根据系统指引的方向，切换到跑步模式，操作遥控杆达到指定地点后，你发现了一个向下的井盖，你伸手拉起了井盖，然后向下走去。这时系统提示：恭喜玩家成功进入【掩体005】，本掩体初始状态为新建，安全级别为高危，会有较为刺激的情节如死亡、暴力等发生，请玩家确认自身身体情况，判断是否中断游戏，如需退出请点头，否则摇头。

你想居然这么倒霉，一上来就是高危级别的掩体，不过想到自己心理承受能力也还行，你还是没有选择退出。于是游戏继续进行。

再次睁开眼时，你发现自己已经进入了掩体。眼前的景色让你松了一口气，因为景色并没有想象中的那么恐怖，相反，这里空气宜人，有着十分现代化的建筑，虽然空间不算很大，大概就像一个小型村落，但是基础设施齐全，掩体的墙壁也贴心地做了绿化装饰，营造出了空间感，这与刚刚恶劣的气候形成了鲜明的反差。你想“人类联盟”真是一个神奇的组织，有机会真想亲眼看看。

你此时突兀地出现在了大街上，但是路过的人却并未有什么反应，你想这大概就是系统设定了，那么现在要做些什么呢？因为并未有任务提示，你有些茫然。看着路过的行人，你想，不管是玩家还是NPC，接近看看？

于是你靠近了一名路人，果然，在你接近时，路人身边出现了一个淡蓝色光圈，你几步走上去踏入了那个蓝圈，眼前出现提示：是否向其打招呼？

你点头确认了。于是你看到你的人物拍了拍对方肩膀，开口说道：“嗨，你好？”，对方转过身来，怪异地瞥了你一眼，然后……转身走了。你目瞪口呆，想：这肯定是玩家不是NPC吧？！

尴尬的你正不知如何是好时，突然警报声响起，你发现眼前出现了提示，让你前往监督大楼前方空地。你本想调出地图看一看路线，但你发现人流都在往一个方向汇聚，于是你便跟着他们到达了空地。

你看到台上站着一个戴着眼镜，体格健壮的男人——他似乎很有威严，你想他便是那个监督者了。男人此刻脸色苍白，他的声音甚至有些颤抖，但还是竭力说道：“大家，我现在要说一个十分糟糕的消息，我们之前只知道这个掩体需要选出一个监督者管理秩序，然后每隔一定时间轮换，但是现在我发现了一个惊人的秘密，一个监督者真正存在的原因——监督者需要组织所有居民选出【祭品】！

“祭品？！”“那是什么，说清楚。”你知道大家都发出了质疑，因为你的眼前也出现了提示：是否选择质疑？你想了想，最后摇了摇头，还是决定看事态发展，毕竟现在不了解的信息太多了。

台上的男人继续说道：每一轮的监督者卸任时都需要选出一个牺牲者送到监督大楼的地下室——献祭，否则全部居民就会被处决。

献祭——这个词充满了不详，或许大家都已经预感到了什么，台下一下哄闹了起来。你看到周围角色脚下都亮起了蓝圈，这是可以对话的意思？你走过去踏入了一个蓝圈，提示出现了：是否询问意见？你点头，然后人物开口道：“喂，你怎么看现在的情况？”对方是个年轻女性，不过她似乎有些慌张，“天哪，这是什么该死的规则？从来没有听过！我就不该进来这里。”你又询问了其他人，发现大家情绪大都在慌张和愤怒中。

这时，又有提示提醒：是否选择质疑监督者？你想了想，虽然不知道质疑的到底是什么，不过推动下发展？于是你点了点头，然后发现人物大声说道：“我们要怎么相信你说的话？”这一声让大家都安静了下来。监督者面色沉重地说：我不知道怎么证明……但是你们或许可以去入口处看看，没猜错的话，大门应该已经打不开了……

这时，你看到一些人快速地冲向了入口，一些人则犹豫地留在了原地，你也收到了提示：是否前往入口？你想了想，还是摇头选择留在原地静观其变。不久，巨变就发生了，先是警报大声响起，然后是人的尖叫声，接着整个掩体的墙壁迅速翻起，在顷刻之间便从绿意盎然的涂料变为了泛着冷光的金属墙，最为关键的是——墙上密密麻麻的黑洞洞的枪口。毫无疑问，它们可以在瞬间将所有人射成筛子。

现在，即便你知道这只是一个游戏，也还是被惊出了一身冷汗，你想：怪不得这个掩体是高危，真是太吓人了。

前往入口的人很快便返回了，带着惊恐、绝望、憔悴，还有一些人身上明显的血迹——大家似乎都明白了什么，毕竟回来的人明显少了几个。这时，即便墙壁已经回到了原本绿意盎然的清新画面，但谁也不敢去欣赏了，现场所留下的只有惊恐的静默，即便只是一个游戏，你似乎也开始惶恐不安。

这时，提示又出现了：是否选择提问？这次你摇头拒绝了，前一次质疑的后果还在你心头徘徊，让你有些恶心难受。但是很快，还是有人用沙哑的声音问道：“怎么选出……【祭品】？”

……

……

……

后来又发生了许多事情，因为游戏时间十分漫长，你分了好几次才通关，虽然【完成】的字样显示在界面上，但是你却丝毫没有愉悦感，其后紧随而来的【报告】更是让你的心情跌落到了谷底，你又回想起后面发生的，混乱的一切。

监督在宣布完多数抉择的决定后，人群开始暴动，在最初选择牺牲者时，你甚至想这只不过是个游戏，将自己选为了牺牲者，然而单纯的你完全没有考虑到这不是一个人的决定，而是一个整体，最终在多数人的怒火下，监督被暴怒的人民推进了地下室，这个可怜的人在临死前大声诅咒：“没有希望了，没有希望了！你们都会死，谁也逃不过！”虽然最后证实监督恐怕在这之前已经疯了——因为他完全隐瞒了监督本身便是祭品的消息，一心以为投票结果可以改变自己将死的命运。

然后，巨变开始了。人群之中很快分出了各种派系，【选择祭品/监督者】开始被人们所操纵——通过人数和选票势力。在亲眼目睹了一个“不合作主义者”被强制送进地下室后，你也投靠了其中一个势力，通过各种操作证明了自己的价值——你懂得一些化学知识，参与了武器的研制。在这里，你还目睹了许多利益交易——金钱、武器，甚至是性，幸运的是你投靠的派系足够强大，让你在游戏时间结束前没有丧命。

但是这真的是HE？你怀疑到。如果游戏没有时间限制，恐怕早晚是要……这一点在你看到评测报告时更加确定了，报告上这样写：您是一位理智冷静的人，在初期，没有贸然选择更远的掩体……面对危机时没有慌乱选择……您还是一位富有同情心的人……但是从选举开始后……最后结果证明人类本性中有服从权威的特性，在特殊情境下，人们会背叛自己一直以来遵守的道德规范，听从权威人士去伤害无辜的人……

你觉得非常不舒服，甚至有种冲动想要再进去一次，然后改变结局。但当你再次进入游戏时，你终于想起自己遗忘了什么——每次进入的地点都是随机的，第二次你降落的地点是丛林，完全找不到之前掩体的方位。

就这样，你通过了许多个副本，但你始终想要再回到最初那个充满遗憾的副本中去再试一次，在寻找的途中，你甚至开启过数次“逃杀模式”。

你的努力没有白费，机会终于来了，你得以再次进入【掩体005】。这一次，你不再甘于被摆布，你努力地扰乱选择机制，当然，这使得你成为许多人仇视的对象，你被选为了【祭品】，但这一次你通过长时间的思考终于发现了漏洞——祭品与监督的双重身份特性，于是你以监督的身份发布了命令——祭品/监督不再由投票选出，而是系统随机抽取。通过这一命令，你让所有势力都从内部瓦解了，当然你最终【死亡】，你选择了【观看模式】继续观察接下来的走向。

然而你没有想到的是混乱却也刚刚开始，每个人都想让新监督取消这一命令，然而监督又意味着牺牲，这样一个死循环让所有人都混乱了，流血冲突也开始出现，最终，在自相残杀和不断的祭品牺牲中，游戏迎来了尾声，最后剩余的3人终于绝望了，他们已经意识到自己的末路，然后放弃挣扎，选择不交出祭品一起死亡。在这样的情形下，掩体的大门却开启了，系统发出祝福：恭喜存活的人保留住了人性的灿烂光辉。其实只要所有人拒绝交出祭品，大门便会开启，人们可以选择前往其他地方。听到这讽刺性的话语后，3人中的2人选择举枪自杀，剩下的一人则离开了掩体，不知去向……