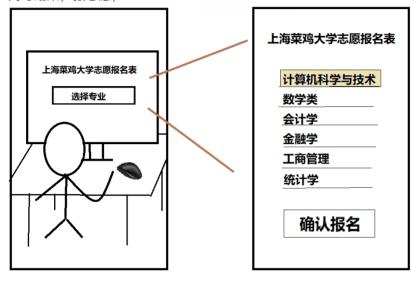
内容设计

开始

• 方案1:

高考结束,报志愿,



过程

大一

入学英语测试

【游戏方案一】红绿灯:

start时,快步走,red light或stop时,要立刻停住;yellow light时,减速走两步再停住; green light时,继续快步走。走到规定地方就获胜。

【游戏方案二】拼写英语单词:

随机抽取一个单词,将字母打乱呈现给用户,用户输入正确的单词则表示过关,得分并记录。示例:程序随机选取一个单词如"sample",打乱呈现给用户"apslem",让用户输入单词,若用户输入"sample"正确,得分+1.

设置4个随机单词,若用户全部拼写正确(100*100%分),则"告诉"用户,入学成绩优异,英语等级考试为A级,3个拼写正确(100*75%分)对应B级,2个拼写正确(100*50%分)对应C级,1个(100*25%分)或0个(0分)拼写正确对应D级。为用户输出英语等级。,

大一选课

选修(艺术,体育,思政)

凭借打中地鼠数增加相关属性值

设置地鼠的总数

【游戏】"打地鼠":将地鼠换成必修课(数学,专业)和热门选修课程(),设置红色地鼠代表必修课,必须打中两个红色地鼠(即选中两门必修课)才能过关,没有过关则需要继续游戏。其他颜色地鼠为热门选修课程。游戏结束后为用户生成并展示课程表,打中的地鼠就是用户的课程。因为选课与上课两部分内容直接相关,这两部分最好实现一个联系(比如用课程表相连)。(加快地鼠闪现频率)

开学典礼

一个随机程序,显示表演的项目

【游戏】音乐: 钢琴块

【游戏】舞蹈: 类似跳舞机, 屏幕上有几个格子, 哪一个亮了, 点击哪一个(但感觉和钢琴块)

开学第一天

• 内容要点:每日行程安排可以参照大富翁,不同的落点干不同的事情。

1.起床

【游戏】(类似)"找你妹游戏":在混乱的寝室(背景设定)中在规定时间内(有倒计时,没有在规定在规定时间内找到洗漱用品则游戏失败,为了更符合现实,可以请求延时)先找到闹钟(快速找到并关掉,不然会一直响铃)牙刷、洗脸盆、毛巾,洗漱完以后出门吃早饭(进行下一个吃早饭的游戏)。规定时间内找到所有东西,代表用户作息规律,有良好的生活习惯(输出给用户?可选)则加分(分值暂时不知道怎么设定比较好,暂且随意设置),未在规定时间内找到则得负分。

2.吃早饭: 没有吃过大学的早餐,每一种都想吃,触发一个小游戏来决定早餐,类似"连连看",最终哪一种早餐消灭的数量多,吃哪一种早餐,

3.上课:

【游戏】"找教室"(大一开学不熟悉学校,找教室应该是大家都经历过的吧)4399接水管小游戏的变形,水管的终点是教室,将水管接通则表示成功找到教室。成功找到教室,得正分,未找到,得负分,因为用户缺课了,虽然没有直接影响成绩,但是算作一种权重较低的习惯分间接影响总成绩。

数学: 24点

体育:反弹球/投篮艺术:黑白块/钢琴块

思政: 课堂划水小游戏(加入答题环节,课堂时间限制,被发现回答问题,否则继续划水)

专业:贪吃蛇(生成带字母的块,依次吃块,直到输出hello world,游戏通关)

大一: 课程5选2+地图

大二: 3选2+地图 大三: 1课程+创业

大四: 实习

专业课: python 贪吃蛇

数学课:

选修课:电影中的哲学思辨:三个有关电影的问答题。

4.吃午饭

让阿姨减少抖勺的游戏,类似叠叠高,画面中存在目标点与游走的勺子,玩家需要点击勺子让其停留到目标范围内,三次成功即为通过。

(疫情网课)

激活课外活动(体育馆,图书馆,艺术中心)

大二

(小游戏设想)

参加社团:

大三

大四

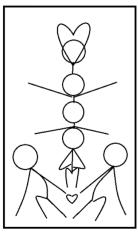
1.室友参与实习、上课、刷二课、考研、写论文,很难聚在一起吃个饭,设计不规则拼图游戏, 拼图为各个同学的空闲时间,增加推理题。

2.毕业剧情(支线:追女生/陪朋友)

结尾

• 方案1

结束后黑屏,再出现一个实拍视频:上司站在主人公面前说:怎么睡着了? 主人公反应过来是一场梦,低头看看办公桌/电脑屏上的合照,合照再慢慢变大直至铺满整张手 机屏



• 方案2

结束后黑屏,先是一阵闹铃声,接着画面逐渐清晰,一个人从梦中醒来,发现是一场梦,床边相 册逐渐铺满全屏