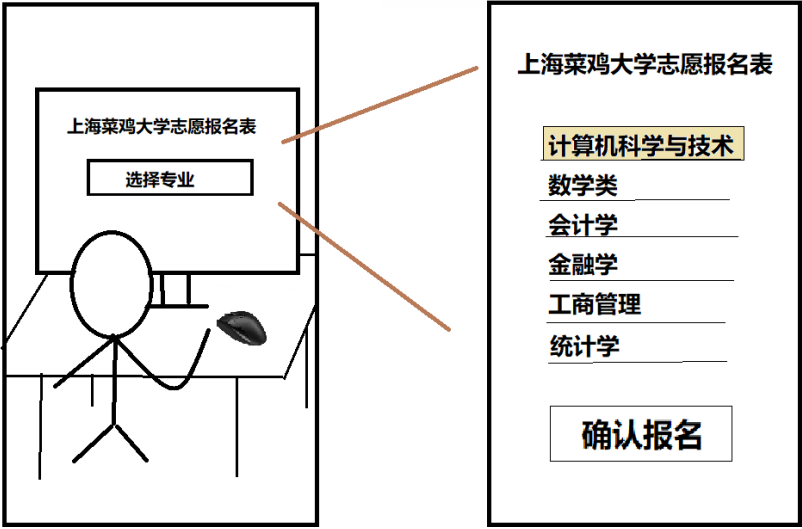


内容设计

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，没有在规定时间内找到洗漱用品则游戏失败，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。

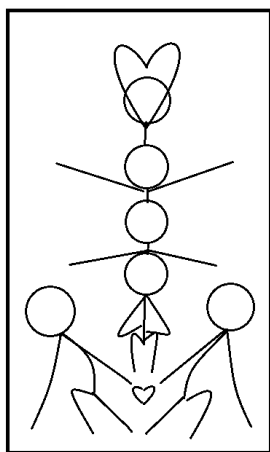
2.毕业剧情（支线：追女生/陪朋友）

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