广东东软学院

学生实验报告

**实验课程名称：游戏策划与设计**

**实验项目名称：游戏社交系统设计**

**实验类型：综合性**

**指导教师：杜晓辉**

**实验日期：2024年 10 月 8日**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **学生姓名** |  | **学号** |  |
| **班级** | **21软件X班** | **专业名称** | **软件工程** |
| **实验组**  **其他成员** | **XXX、XXX、XXX** | | |
| **实验地点** | **A203** | | |
| **实验成绩**  **（教师签名）** |  | | |

|  |
| --- |
| **实验目的与要求**  **目的：**   1. 深入了解游戏兴趣曲线以及不同人群的特征 2. 深入了解游戏中的社交行为 3. 在了解特定人群特征以及社交行为之后，应用上述知识进行设计   **要求：**   1. 1~3人组队完成 2. 找一款本团队经常体验的多人游戏，分析该游戏主要的人群特征 3. 梳理该游戏其中某个玩法或者系统的兴趣曲线 4. **【核心要求】**为该款多人游戏补充设计合适的社交系统或社交玩法 |
| **实验原理与内容**  **原理（原理部分，自己找些ppt或者教材内容抄吧）：**   1. 人群特征   1）年龄特征，教材P122~P124  2）性别特征，教材P124~P130  3）心理特征，教材P131~P135   1. 兴趣曲线   1）时刻：预接触、初接触、核心接触、末接触、外接触等时刻  2）好的和不好的兴趣曲线，教材P288~P290  3）兴趣的构成：内在兴趣、美学、投射   1. 游戏中的社交   1）产生社交的原因，教材P404~P407  2）营造社交氛围的若干建议，教材P410~P423  **内容：**   1. 多人游戏主要的**人群特征**与**社交动机（≥1000字）** 2. 某玩法或培养系统的**兴趣曲线（≥1000字，带曲线图）** 3. 介绍该款多人游戏的主要社交系统或玩法，并为此作出补充设计。设计时说出**设计目的**与**大致方案（≥1000字）**   **####################特别说明：“实验原理与内容”中的红字部分，提交的时候要删掉，如果看到，直接打回重做########################################** |
| **实验设备与软件环境**   1. PC、手机（无特殊要求，能玩到所研究的游戏，能写文档即可） |
| **团队分工** |
| **实验总结**  小组中每位同学独自写。可以谈谈写实验报告的感受，前3周学习的反思，或者玩其他游戏时的感受。**（≥500字）**  **#######################特别说明：“实验总结”中的红字部分，提交的时候要删掉，如果看到，直接打回重做###########################################** |
| **评语（指导老师批改时填写）:** |