

遊戲名稱：監獄建築師(Prison Architect)



遊戲背景：

舊監獄在兩年前發生過暴動和大火，導致原監獄的執行長查爾斯華萊士下落不明，舊監獄即將被拆除，市長把建造新監獄的任務交給玩家，玩家選擇一名典獄長來設計及管理新監獄。

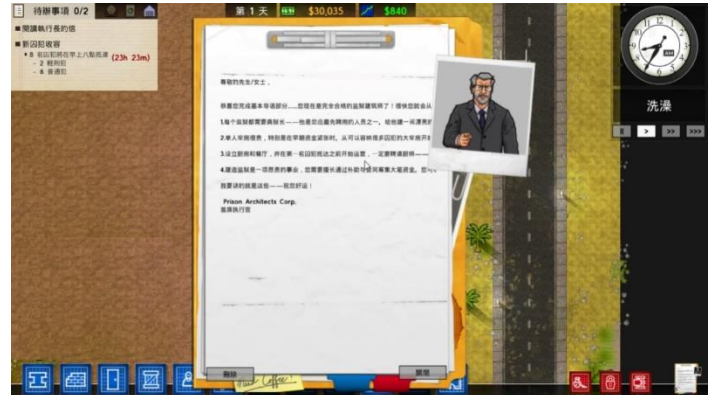
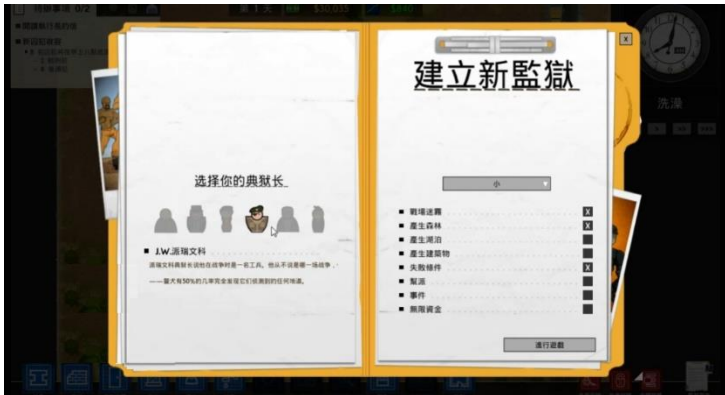
遊戲介紹：

監獄建築師，是一款模擬人生/角色扮演遊戲，玩家可以透過扮演典獄長來管理監獄，當中包括：地方規劃、設備需求、人員分配及財務管理等，從無到有並根據囚犯滿意度、監獄需求和財務情況等來設計監獄。



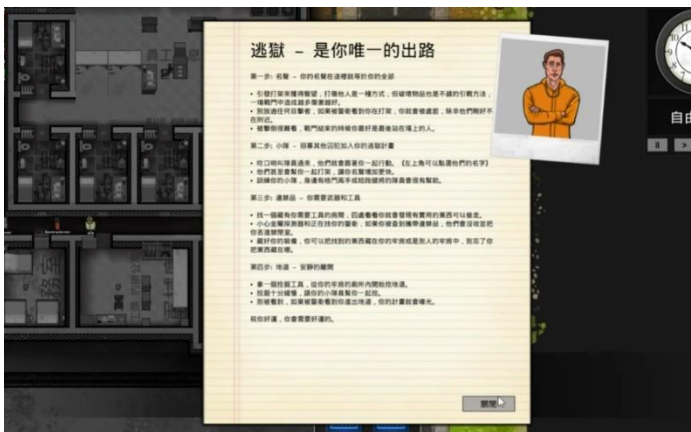
遊戲玩法：

玩家可以通過遊戲的新手教程來了解如何建造和管理監獄，在玩家選擇不同的典獄長(角色)和遊戲難度後，遊戲將正式開始。前期市長會有金錢補助讓玩家建立最低要求的監獄，之後玩家就要依賴囚犯工作，補助或銀行貸款來賺取建造監獄所需的資金。



失敗條件(選擇性)：

如果監獄狀況太差(暴動、破產、太多死亡或逃獄等)，典獄長會被解雇，遊戲結束。否則會被判刑，成為獄犯並以逃獄為目標。



分析：

幻想：讓玩家融入體驗不同人生，通過玩家模擬成為典獄長來管理監獄。

動作：通過簡單的地域劃分、設備擺設、人員分配來滿足囚犯所需。

經濟：透過滿足囚犯所需，促使囚犯工作賺取工作或完成階段性的建設取得補助並用以建造更完善的監獄來滿足囚犯或管理所需。

世界：管理兩年前舊監獄的典獄長，因為囚犯的暴動導致的大火事件中失蹤，市長命令玩家成為典獄長。

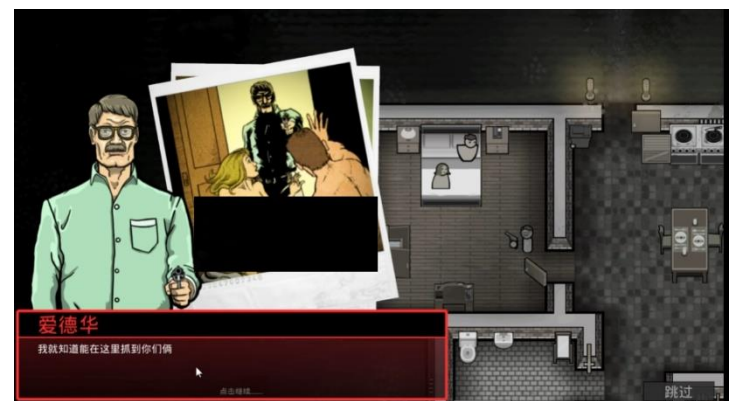
故事：玩家將成為新任的典獄長，來建造和管理新的監獄，避免暴動、逃獄、人員死亡情況發生。

遊戲可以做的補充：

遊戲整體上做得挺完善，通過建造監獄→滿足囚犯和監獄的需要→從囚犯的工作和建造的補助取得金錢→建造更完善的監獄(循環)。當中亦會發生一些事件令遊戲變得有趣和更具挑戰，在設計監獄的過程中亦包含了許多的考量需要，例如：地方大小、地域劃分(廚房和食堂的連接和距離)、水電和監控的網絡連接、人力財力分配等。遊玩過程中，提升玩家的素養。如管理失敗後，亦會將玩家由典獄長變成囚犯以逃脫為目標，亦能令玩家自行尋找監獄的漏洞，以另一個角度了解自己建造的監獄有何不足，可以足夠體驗監獄長管理、設計和囚犯的模擬體驗，是一個挺完整的遊戲。

若真的有何不足，可能是以下幾點：

1. 新手教學時的舉例不太適當，用親吻或擁抱取代親密的動作較為適合。



2. 可以在囚犯罪和定罪的故事上著墨更多，在遊戲中的描述多加一點，令玩家多點反思罪與罰的因由、法律的定義。
3. 多人遊玩的元素(這個好像最近有加上了)，增加玩家能令遊戲有更多的樂趣和不確定性。
4. 承上，在多人遊玩上可以加入囚徒玩家，令遊戲更富豐，體驗到更多不一樣的過程。
5. 增加不同級別的設施來增加囚犯滿足度的難度。
6. 增加不同級別的圍欄來增加逃獄難度的級別。
7. 增加不能管理的時間，因為現實上典獄長亦無可能一直監察監獄。

在教材理論概念上可以做的補充：

1. 遊戲場景不能無限擴充，永續遊戲方面沒有做得很好，或是難度上可以隨時間增加，可以令遊戲有結束的點，不會玩到後面沒完沒了，結束不了。
2. 遊戲上的情意不夠明顯，可以增加一些視覺上的表情符號等，可以用來直接反應囚犯的滿足度。
3. 透過多個玩家遊玩，從而創造出他們自己專屬的故事。
4. 增加(死刑後)觀禮者對玩家說的一些話，可以讓玩家多一點反思。
5. 增加更多令玩家反思或感動的情境，如市長來視察監獄提出一些意見或對監獄的設計覺得滿意。
6. 增加可以切換囚徒視角體驗，讓玩家可以切換不同的福祉。