

《沟通域》游戏核心概念构建表		
项目要素	填写	补充
玩家角色	学生（特殊教育专业大四实习生，二级专业为听障）	<div>1. 课程包含：IEP（个别化教育计划）、听力学、言语障碍以及PT（物理治疗）等。</div> <div>2. 实践经历：聋校教学见习、参与孤独症研究项目、影子老师的机构兼职。</div>
核心玩法	<div>1. 评估：“用情绪配对”游戏测客户的障碍类型</div> <div>2. 定制：组合“沟通符号”做关卡</div> <div>3. 成长：追踪“沟通力”数值提升</div>	<div>1.评估环节：在“听力小站”游戏区域，玩家操作虚拟仪器给客户进行气导测试，屏幕上显示不同频率的声波图案，客户通过点击相应图案来反馈是否听到声音，以此判断听力情况。在“语言挑战岛”，设置词语拼图、句子接龙等小游戏，依据黄昭明语言发育迟缓检查法的标准，根据客户完成情况和语言表达准确性来评估语言能力。</div> <div>2.定制环节：根据评估结果，从“沟通符号库”中选取如动物图标、颜色卡片等，搭配不同音效，为客户设计专属关卡。</div> <div>3.成长环节：随着客户完成关卡，“沟通力”数值提升，游戏中的诊所场景会解锁新区域，如更丰富的康复训练室，同时客户与玩家角色的互动表情和方式也会更丰富。</div>
故事转折点	客户拒绝使用“语音卡片”，询问过往发现其曾因发音不准被嘲笑	在游戏进程中，当玩家与客户的信任积累到一定程度，准备进入进阶语言训练关卡时，客户面对新出

		<p>现的“模拟社交广场”场景，突然变得极度不安，拒绝参与任何互动。玩家通过回放前期游戏记录，发现客户曾在过往“学校活动回忆”相关关卡中，因使用语音卡片交流时发音不清，被其他虚拟角色（同学）无意嘲笑，从此对类似的公开场景产生心理抵触。这一转折点促使玩家重新规划关卡难度与场景氛围，从“强迫适应”转为“渐进引导”，先在“温馨小屋”等私密场景巩固客户信心，再逐步过渡到开放场景。</p>
独特价值	把“AAC 沟通板”转化为：玩家技能树”，临床逻辑可视化	<p>不仅将 AAC 沟通板转化为玩家技能树，实现临床逻辑可视化，还融入特殊教育中的个性化教育方案理念，根据每个客户的评估结果和成长进度，动态调整技能树分支，如针对听力障碍客户重点强化视觉符号相关技能；在游戏过程中，结合医学上的康复进程记录方式，为玩家提供详细的客户“康复日志”，以图表形式呈现沟通能力各项指标变化，让玩家清晰看到每一次关卡操作对客户康复的影响，这种将医学、特教与游戏深度融合的方式，在游戏行业中具有创新性和不可复制性。</p>