

世界观设定

在一片神秘的领域中，特殊教育以科技与人文交织的方式蓬勃发展。这里存在着许多专为沟通障碍人群打造的康复之所，专业的特教人员运用言语疗法、心理疏导等手段，助力他们成长。然而，这些康复环境分布不均，部分区域资源稀缺，且传统环境形式有限，缺乏足够吸引力与互动性。于是，“沟通域”这一虚拟世界应运而生，它将带来全新的康复体验。

沟通域里的智慧城堡，是进行语言能力训练与评估的关键区域。城堡内设有层层关卡，如‘词汇迷宫’关卡，玩家引导客户在众多词汇卡片中找出符合特定语境的单词。这种通过趣味游戏进行评估的方式，模拟了临床语言评估的逻辑，能精准找出客户语言能力短板。

而沟通域的情感花园其特色在于花朵会根据玩家与客户的情感互动改变形态色彩。玩家与客户交流时，若客户能准确表达情感，花朵会绽放得更加绚烂，反之则萎靡，此互动模式是交互系统的重要体现，也呼应了现实中情感沟通对康复的影响。

术语库

游戏术语名称	现实原型	设计目的
沟通域	融合虚拟与现实的特殊教育康复空间设想	构建游戏主场景，提供康复训练环境
听力小站	医院听力检测科室	以游戏化对玩家进行听力评估
语言挑战岛	语言康复训练课堂	通过关卡游戏提升玩家语言表达能力
沟通符号库	实际沟通辅助工具中的符号集合	为定制个性化训练关卡提供元素
情绪配对拼图	心理评估中的情绪识别	辅助评估玩家情绪理解

	测试	与表达障碍
康复日志图表	医疗康复记录档案	让玩家直观看到沟通能力提升进程
信任值系统	现实中患者与治疗师的信任关系	影响游戏进程和训练方案调整
技能树	特殊教育中的 AAC 沟通板	将专业化康复工具转化为游戏成长体系
模拟社交广场	真实社交场景	训练玩家在社交环境中的沟通能力
词语拼图室	语言学习中的词汇练习	针对性训练玩家词汇运用与组合能力
情感花园	心理治疗中的情感认知训练	帮助玩家识别和表达自身情感

核心系统清单

一、评估系统（示例）

操作：玩家在“听力小站”通过操作设备发出不同频率声音，客户点击对应图标反馈是否听见（操作→若点击错误或长时间无反应，提示听力可能存在问题）；在“语言天地”关卡，客户按要求拼词语或句子，（操作→完成质量差、速度慢，提示语言表达或组织能力有障碍）。

临床逻辑：模拟专业医疗评估手段，利用游戏化场景与互动，快速定位客户在听力、语言表达等沟通能力方面的障碍点，为后续康复计划提供数据支撑。

二、协议编辑系统（示例）

操作：玩家依据评估结果，从符号资源库挑选如表情符号、物体图案等元素，在编辑界面设置关卡任务，比如规定客户按特定顺序点击符号（操作→若元素组合与客户障碍情况不匹配，提示协议设计不合理）。

临床逻辑：借鉴临床个性化康复方案思路，让玩家能根据客户个体差异，组合游戏元素形成针对性训练协议，确保康复训练的精准性与有效性。

三、交互系统（示例）

操作：玩家与客户在“模拟社交场景”中互动，玩家发送语音或文字指令，客户通过选择预设符号或语音回复（操作→客户回应明显偏离指令，提示沟通理解存在问题）。日常互动中，玩家可通过赠送虚拟小道具提升客户好感度与信任值（操作→赠送后信任值无变化，提示赠送方式或道具选择不当）。

临床逻辑：仿照现实中医患或特教人员与患者的互动模式，通过游戏内的交互情况，进一步观察客户在实际沟通场景中的表现，同时良好的交互关系也有助于提升客户配合训练的积极性，符合临床康复中的心理干预逻辑。