**基于虚拟现实技术的**

**严肃游戏《第二语言》的概念设计**

|  |  |
| --- | --- |
| 学院： | 数字艺术与设计学院 |
| 专业： | 数字媒体技术系 |
| 班级： | 数媒技术16005班 |
| 姓名： | 尹才妮 |

目录

[1.简介](#_Toc23813_WPSOffice_Level1) [3](#_Toc23813_WPSOffice_Level1)

[2. 基本概念介绍](#_Toc32407_WPSOffice_Level1) [3](#_Toc32407_WPSOffice_Level1)

[2.1游戏类型](#_Toc32407_WPSOffice_Level2) [3](#_Toc32407_WPSOffice_Level2)

[2.2虚拟现实技术](#_Toc13421_WPSOffice_Level2) [3](#_Toc13421_WPSOffice_Level2)

[2.3游戏功能](#_Toc504_WPSOffice_Level2) [3](#_Toc504_WPSOffice_Level2)

[2.2.1趣味性](#_Toc32407_WPSOffice_Level3) [3](#_Toc32407_WPSOffice_Level3)

[2.2.2交互性](#_Toc13421_WPSOffice_Level3) [3](#_Toc13421_WPSOffice_Level3)

[2.2.3沉浸感](#_Toc504_WPSOffice_Level3) [3](#_Toc504_WPSOffice_Level3)

[3.需求分析](#_Toc13421_WPSOffice_Level1) [4](#_Toc13421_WPSOffice_Level1)

[3.1游戏背景](#_Toc13088_WPSOffice_Level2) [4](#_Toc13088_WPSOffice_Level2)

[3.2目标人群分析](#_Toc23932_WPSOffice_Level2) [4](#_Toc23932_WPSOffice_Level2)

[4.娱乐性设计](#_Toc504_WPSOffice_Level1) [4](#_Toc504_WPSOffice_Level1)

[4.1游戏的可玩性](#_Toc17242_WPSOffice_Level2) [4](#_Toc17242_WPSOffice_Level2)

[4.2游戏美学](#_Toc18332_WPSOffice_Level2) [4](#_Toc18332_WPSOffice_Level2)

[4.3故事性](#_Toc11059_WPSOffice_Level2) [4](#_Toc11059_WPSOffice_Level2)

[4.4风险和回报](#_Toc14728_WPSOffice_Level2) [4](#_Toc14728_WPSOffice_Level2)

[4.5游戏进展](#_Toc1196_WPSOffice_Level2) [4](#_Toc1196_WPSOffice_Level2)

[5.总结](#_Toc13088_WPSOffice_Level1) [4](#_Toc13088_WPSOffice_Level1)

[6.文献引用](#_Toc23932_WPSOffice_Level1) [4](#_Toc23932_WPSOffice_Level1)

**1.简介**

本次设计文档将从游戏基本概念介绍，游戏需求分析，游戏娱乐性设计这三个方面去对本次游戏高概念设计进行阐述。游戏基本概念介绍将介绍此款游戏的类型，虚拟现实技术和此款游戏的功能。游戏需求分析将会介绍此款游戏创意来源和对游戏玩家分析。游戏娱乐性设计将介绍此款游戏所具备的娱乐特性。

此款游戏将虚拟现实技术应用到教育类游戏中，使语言学习的过程更加具有成浸感和趣味性，可作为语言教学课堂的辅助教学工具。并且在设计理念上采取极简主义，所谓极简主义就是在游戏设计过程中会剔除多余冗杂的部分[13]。

1. **基本概念介绍**

2.1游戏类型

类型属于严肃游戏，其表现形式是教育类游戏，能够达到隐形学习的效果。

2.2虚拟现实技术

虚拟现实技术是一种将计算机技术，多媒体技术，网络技术，仿真技术等多种技术结合在一起的技术。虚拟现实技术在实际应用中能够以模拟的方式为人 们营造一个虚拟性的环境,让用户能够得到视觉、听觉、触觉等等感知能力的体验。

2.3游戏功能

游戏功能主要通过有以下几个方面进行阐述，分别是游戏的趣味性，游戏的交互性，游戏的沉浸感

2.2.1趣味性

通过模拟日常生活需要语言进行沟通的情景，让玩家体验语言学习的乐趣。通过在游戏情节设定上增加用户的愉悦的情感体验。

2.2.2交互性

通过设计人机交互的形式和内容来体现游戏的交互性，其中包含对游戏手柄的操作方式，游戏视觉风格设计，游戏音频设计。提高玩家在触觉，视觉，听觉上的交互体验。

2.2.3沉浸感

通过模拟语言习得的自然语言环境，让玩家尽可能身临其境地去使用所学语言，增加玩家的心流体验。

**3.需求分析**

3.1游戏背景

虚拟现实技术能够增加玩家的沉浸感，而语言学习的过程离不开语言情景，如果将两者进行有效的结合，能够帮助玩家更好得学习新的语言。

3.2目标人群分析

游戏目标人群主要集中在具有语言学习需求的学生和社会人士。

**4.娱乐性设计**

4.1游戏的可玩性

4.2游戏美学

4.3故事性

4.4风险和回报

4.5游戏进展

**5.总结**

**6.文献引用**

1. 孙囡.从符号学角度探索游戏设计领域[J].群文天地,2011,(14):89.
2. 蔡莉,刘芳妤.对外汉语教育游戏设计模型的研究和应用[J].电化教育研究,2011,(4):91-95.
3. 李磊,王璇.儿童语言教育游戏中的心流体验设计原则研究[J].装饰,2017,(2):82-84.
4. 李念峰.故事化交互式康复游戏设计研究[J].科技展望,2015,25(34):133. DOI:10.3969/j.issn.1672-8289.2015.34.122.
5. 陈欢.基于翻转课堂的教育游戏设计研究[J].才智,2016,(31):184-185.
6. 裴蕾丝,尚俊杰,周新林.基于教育神经科学的数学游戏设计研究[J].中国电化教育,2017,(10):60-69. DOI:10.3969/j.issn.1006-9860.2017.10.009.
7. 王芷.基于情感化交互理论的移动游戏设计研究[J].艺术与设计(理论),2017,(007). DOI:10.16824/j.cnki.issn10082832.2017.07.019.
8. 刘博.教育游戏设计方法探究[J].美术教育研究,2014,(14):141-141. DOI:10.3969/j.issn.1674-9286.2014.14.122.
9. 陈乐.任务驱动式教育游戏设计初探[J].扬州职业大学学报,2013,17(2):32-35. DOI:10.3969/j.issn.1008-3693.2013.02.008.
10. 文洁.少数民族学生语言学习类教育游戏的设计研究[J].现代教育技术,2015,(10):26-32. DOI:10.3969/j.issn.1009-8097.2015.10.004.
11. 李旻昊.泰国幼儿词汇练习的游戏设计——以玛利亚学校为例[J].亚太教育,2016,(1):8-9.
12. 黄瑞祺.游戏设计过程中的交互设计技巧策略探究[J].中国新通信,2017,19(8):147-148.
13. 晋铮,章立.游戏设计中的极简主义风格研究[J].包装工程,2016,37(14):161-164.
14. 覃京燕,刘碧雨,张盈盈.游戏设计中声效应用对于用户交互体验的影响研究[J].包装工程,2011,32(22):23-26.
15. 郭丽丽.职场英语课堂游戏设计策略分析[J].英语广场（下旬刊）,2016,(4):99-100. DOI:10.3969/j.issn.1009-6167.2016.04.052.