**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](#_Toc31911_WPSOffice_Level1) [3](#_Toc31911_WPSOffice_Level1)

[2. 游戏基本概念介绍](#_Toc14361_WPSOffice_Level1) [3](#_Toc14361_WPSOffice_Level1)

[2.1游戏类型](#_Toc14361_WPSOffice_Level2) [3](#_Toc14361_WPSOffice_Level2)

[2.2虚拟现实技术](#_Toc1047_WPSOffice_Level2) [3](#_Toc1047_WPSOffice_Level2)

[2.3游戏功能](#_Toc30858_WPSOffice_Level2) [3](#_Toc30858_WPSOffice_Level2)

[2.2.1趣味性](#_Toc14361_WPSOffice_Level3) [3](#_Toc14361_WPSOffice_Level3)

[2.2.2交互性](#_Toc1047_WPSOffice_Level3) [3](#_Toc1047_WPSOffice_Level3)

[2.2.3沉浸感](#_Toc30858_WPSOffice_Level3) [4](#_Toc30858_WPSOffice_Level3)

[3.游戏需求分析](#_Toc1047_WPSOffice_Level1) [4](#_Toc1047_WPSOffice_Level1)

[3.1游戏创意来源](#_Toc4188_WPSOffice_Level2) [4](#_Toc4188_WPSOffice_Level2)

[3.2游戏设计背景](#_Toc11802_WPSOffice_Level2) [4](#_Toc11802_WPSOffice_Level2)

[4.游戏娱乐性设计](#_Toc30858_WPSOffice_Level1) [4](#_Toc30858_WPSOffice_Level1)

[4.1游戏的可玩性](#_Toc5940_WPSOffice_Level2) [4](#_Toc5940_WPSOffice_Level2)

[4.2游戏美学](#_Toc32534_WPSOffice_Level2) [4](#_Toc32534_WPSOffice_Level2)

[4.3故事性](#_Toc24395_WPSOffice_Level2) [4](#_Toc24395_WPSOffice_Level2)

[4.4风险和回报](#_Toc13003_WPSOffice_Level2) [4](#_Toc13003_WPSOffice_Level2)

[4.5游戏进展](#_Toc26850_WPSOffice_Level2) [4](#_Toc26850_WPSOffice_Level2)

[5.总结](#_Toc4188_WPSOffice_Level1) [4](#_Toc4188_WPSOffice_Level1)

[6.文献引用](#_Toc11802_WPSOffice_Level1) [4](#_Toc11802_WPSOffice_Level1)

[（有格式问题需要问老师解决）](#_Toc5940_WPSOffice_Level1) [4](#_Toc5940_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和此款游戏的功能。游戏需求分析将会介绍此款游戏的背景及创作来源。游戏娱乐性将介绍此款游戏的娱乐特性。

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。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. **游戏基本概念介绍**

2.1游戏类型

本游戏类型属于严肃类游戏，其表现形式是教育游戏，具有教育的实用价值。

2.2虚拟现实技术

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

（如何正确排版问老师）

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，主要在游戏环节的设定上增加用户的情感体验。

2.2.2交互性

通过设计人机交互的形式和内容，包含游戏手柄的操作和玩家视觉，听觉，触觉的交互模式。

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.游戏需求分析**

3.1游戏创意来源

3.2游戏设计背景

**4.游戏娱乐性设计**

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**

**（有格式问题需要问老师解决）**

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.