

选题方向一：

基于科幻小说《三体》的游戏/交互体验设计

Option 1: Game/Interactive Experience Design based on *The Three-Body Problem*



TONGJI UNIVERSITY
COLLEGE OF DESIGN AND
INNOVATION
同济大学设计创意学院



沉浸式体感仿真实验室
Immersive Simulation Lab



数字动画与
数字娱乐实验室
DIGITAL ANI. AND ENTMT. LAB



雨果奖 银河奖 星云奖



叶文洁与红岸基地



秦始皇的人列计算机



水滴团灭地球军团



章北海的太空猎杀行动



四维空间与水滴末日

《三体》中还有不胜枚举的“名场面”

- 创造“智子”
- 古筝行动
- 面壁计划
- 饕餮海
- 人类文明博物馆
- 三体游戏
- 黑暗森林法则
- 思想钢印
- 超光速与黑域
- 小宇宙
- 地球三体组织
- 人类黄金时代
- 阶梯计划
- 二向箔
-





创作目标

- 选择任意一个能够激发你想象力的剧情桥段或概念
- 基于《三体》原作或自行二创剧本（对于交互体验而言）
- 将文本内容转化为游戏（强调可玩性）或交互作品（强调体验）
- 根据创作目标选择合适的技术平台：电脑、手机、VR/AR/MR、网站等
- 独立完成全过程创作：剧本/策划→概念美术→数字资产→程序开发

基本要求

- 热爱科幻文学，想象力丰富、创作欲强烈、有恒心、有毅力
- 若你选择设计游戏，需要有对游戏机制的理解和良好的编程基础
- 若你选择交互体验，需要有精彩的编剧和出色的三维美术能力
- 有充分的时间保障（如无特殊情况，每周至少三天在实验室推进创作）
- 具备Unity或UE引擎使用经验者优先
- 有意向的同学请将简历和作品集发至43679229@qq.com

Contact

联系方式

 <http://www.daelab.cn>

 43679229@qq.com

 wingeddreamer



TONGJI UNIVERSITY
COLLEGE OF DESIGN AND
INNOVATION
同济大学设计创意学院



沉浸式体感仿真实验室
Immersive Simulation Lab



数字动画与
数字娱乐实验室
DIGITAL ANI. AND ENTMT. LAB

10号世界

设计虚构与交互体验

本课题邀请你创建一个虚构世界，为“平行宇宙”而设计。在此项目中，请以交互叙事为主要形式进行创作，但也不排除游戏机制创新、交互等体验形式的可能性。

fiction

“The future is a safe, sterile laboratory for trying out ideas in, a means of thinking about reality, a method.”
— Ursula K. Le Guin

你自己设定：

可能的虚构的情境

#可能的：不一定是主流必然发生的

#非现实的：不一定是当下立刻会发生的

科技的发展

< 数字虚拟技术/医疗/生物... >

思考这些科技对生活的影响

现实的思考

< 社会现象、文化、人文 >

项目最终能够回应现实、现在

有理有据地

推测

想象

胆大妄为地

从现实中来

洞察

思辨

反观现实

Design Fiction

以设计为手段，呈现一个虚构情境。

推测、设想未来可能发生的情境，

构建该情境，为其做设计，帮助观众

想象这样的未来，以反思当下的

现实。

虚构叙事



架空历史是一种文学和艺术形式，关注历史事件的假设性变化。它通过改变某些关键事件的结果，探讨这些变化如何影响历史的发展。另类历史通常基于现实历史背景，但对某些事件进行改编，从而引发对现实历史的反思和探讨。

例如，如果拿破仑在滑铁卢战役中取得胜利，世界历史将会如何演变？

替代现实是一种设定在与我们所生活的现实世界不同的平行世界的虚构类型。这些平行世界通常遵循一定的逻辑和规律，但与现实世界存在显著差异。替代现实关注与现实世界不同的设定和情境，旨在激发想象力和思考。

替代现实可以涵盖科幻、奇幻、超自然等多种元素，如设定在具有魔法力量的世界、外星文明存在的宇宙等。

另类未来是指对未来发展的一种或多种假设性设定，通常用于探讨人类社会、科技、政治等各个领域的潜在发展路径。它旨在通过展示不同的未来可能性，引导人们对现实中的选择和决策进行思考。

另类未来通常出现在科幻作品、预言性的非虚构作品和设计虚构中。

现实到虚构的推演

✓ 你们熟悉的设计推演方法

现实连接/为什么发生

- 有什么现实的现象指向这样的未来？如何说服观众？
虽然是虚构的，但是是情理之中的，可共鸣的

用户/人群/谁

- 用户是个体的个案吗？是一个群体吗？谁会有共鸣？用户有什么需求？

功能/作用/怎么使用

- 这个设计对象具备什么样的功能，它能带来什么？
它的形态是意料之中的吗？
如何体现？
它出现后，系统会出现什么变化？

未来想象/发生什么事

- 假如这个新的设计对象在你所虚构的情境中出现，会出现什么意料之外的后果，发生什么事？

创作目标

- 产出媒介:

请以交互叙事为主要形式进行创作，

但也不排除游戏机制创新、交互等体验形式的可能性。

- 该世界可以是平行现实、虚构历史或幻想未来，充满想象力
- 应与现实的技术或社会具备某种相关性，使观众能与之共鸣
- 将文本内容转化为游戏（强调可玩性）或交互作品（强调体验）
- 根据创作目标选择合适的技术平台：电脑、手机、VR/AR/MR、网站等
- 独立完成全过程创作：剧本/策划→概念美术→数字资产→程序开发

基本要求

- 热爱虚构创作，想象力丰富、创作欲强烈、有恒心、有毅力
- 若你选择设计游戏，需要有对游戏机制的理解和良好的编程基础
- 若你选择交互体验，需要有精彩的编剧和出色的三维美术能力
- 有充分的时间保障（如无特殊情况，每周至少三天在实验室推进创作）
- 具备Unity或UE引擎使用经验者优先
- 有意向的同学请将简历和作品集发至：43679229@qq.com 和 cheniyun@tongji.edu.cn