



走近韬奋——风雨中的瞭望

让历史活起来的文字冒险互动式游戏



四川大學
SICHUAN UNIVERSITY

李佳颖 张文文 胡晓语 何香怡

熠熠星光队

	Contents		目录	Contents	
壹	Background and Overview	背景及概况		<ul style="list-style-type: none">作品摘要问题需求数据使用情况	
贰	Main Content	主要内容	文字冒险 互动游戏	<ul style="list-style-type: none">事件及出版年表语c聊天室元宇宙场景	
叁	Technology and Innovation	技术实现与创新			
肆	Experience sharing and Thoughts	经验分享与参赛感想			

简介

《走近韬奋——风雨中的瞭望》是一款历史向文字冒险互动式游戏，故事的主线围绕民主先锋邹韬奋的一生，用“快穿”的方式沉浸式感悟“韬奋精神”。本作品依托上海图书馆数据库设置了丰富的互动环节——阅读读者来信、校稿、整理书架等环节，故事主线围绕《生活》周刊、生活书店、“七君子”入狱、韬奋申请入党展开，在尊重史实的前提下，利用文字、图像、视频、音频等丰富多彩的媒体形式，辅之以元宇宙场景、语c聊天室、年表打造剧场式体验以期达到对邹韬奋先生人物特征和深层精神的表达和反映。



壹

问题需求导向

Part One

传统人物在新媒体语境下“年轻化”打造的迫切需求



游戏叙事的表现形式

“快穿”的沉浸式体验



盘活红色文化传播路径



壹

数据使用情况

Part One



开放数据

邹韬奋相关数据
生活书店大事记数据
馆藏图书书目数据
韬奋年谱数据



故事主线



外部数据

韬奋纪念馆官网
哔哩哔哩
百度

.....



还原历史场景



图书

《生活》周刊
《读者信箱》
《小言论》
《经历》

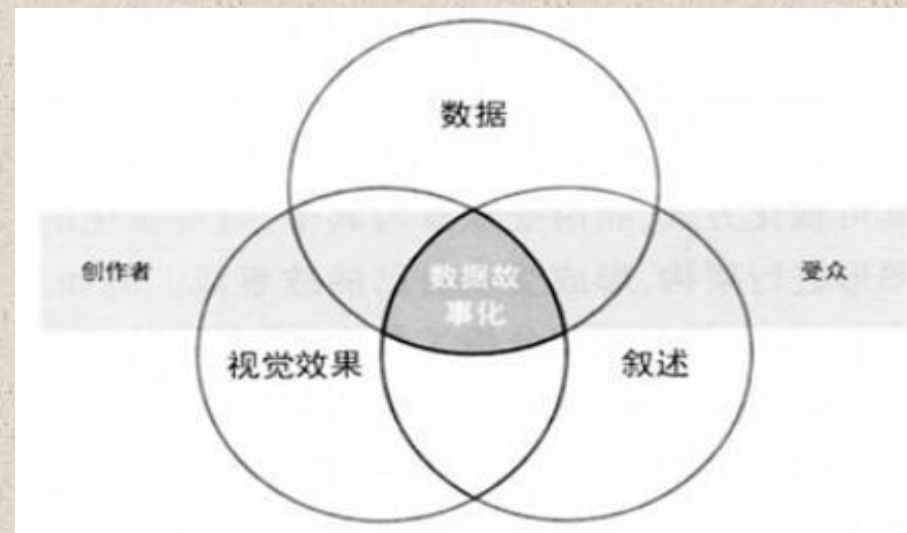
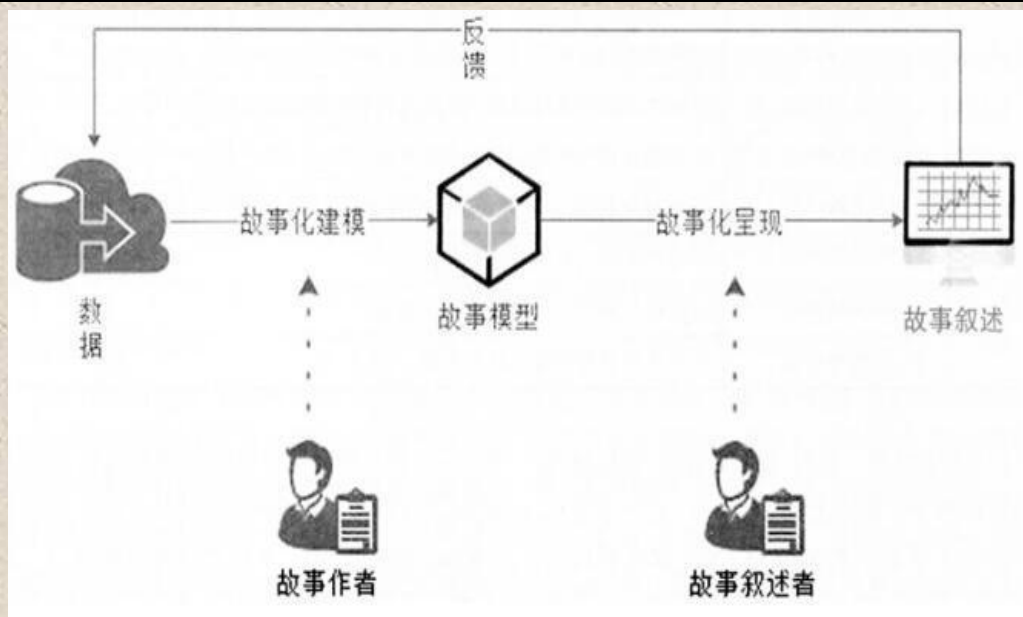


互动游戏内容

壹

数据故事化：让数据会说话

Part One



数据故事化是一种将数据呈现为有意义的故事或叙述的方法，它帮助人们更好地理解 and 传达数据背后的信息。数据通常是冷冰冰的数字和图表，但是通过数据故事化，我们可以将其融入到一个生动的故事中，使其更具吸引力和说服力。通过故事化的方法，数据可以更容易被人们接受和记忆。

邹韬奋年表

每逢星期六發行

沉浸式体验

中華民國十五年
十月二十四日出版

走近韬奋 风雨中的瞭望

出版物年表

編行者

生活週刊社

上海龍環路龍環別業

電話一七五二

國民政府實業部註冊
民政府商業局登政

第二卷第一期

事件及出版年表

聊天室——語言角色扮演

走近韬奋——沉浸式体验

韬奋元宇宙

剧情引入

以期末复习中的大学生为主角身份

第一次穿越

打字机

《生活》周刊的辉煌

互动：读者信箱--点击信封开启历史上的读者来信

互动：文章校对--帮忙寻找报刊文章中的错别字

《生活》周刊被禁

邹韬奋积极救国等历史事件的对话式剧情展现

《大众生活》的创立

互动：拼图--《大众生活》封面

第二次穿越

生活书店的书架

生活书店的兴衰

互动：按照书名将书籍归位

来自“时空说书人”的提示--生活书店的发展史

第三次穿越

钢笔

七君子事件

互动：前夕以“写字”与邹韬奋对话

七君子事件的对话式剧情展现

生活书店被查封

五个画面按时间线还原

韬奋病重

《对国事的呼吁》朗诵

互动：再次对话，离开前询问邹韬奋问题

回归现实

互动：填写期末考题--请简要概括韬奋精神

在一次次剧情还原和互动中将

韬奋精神

的内核展现地淋漓尽致

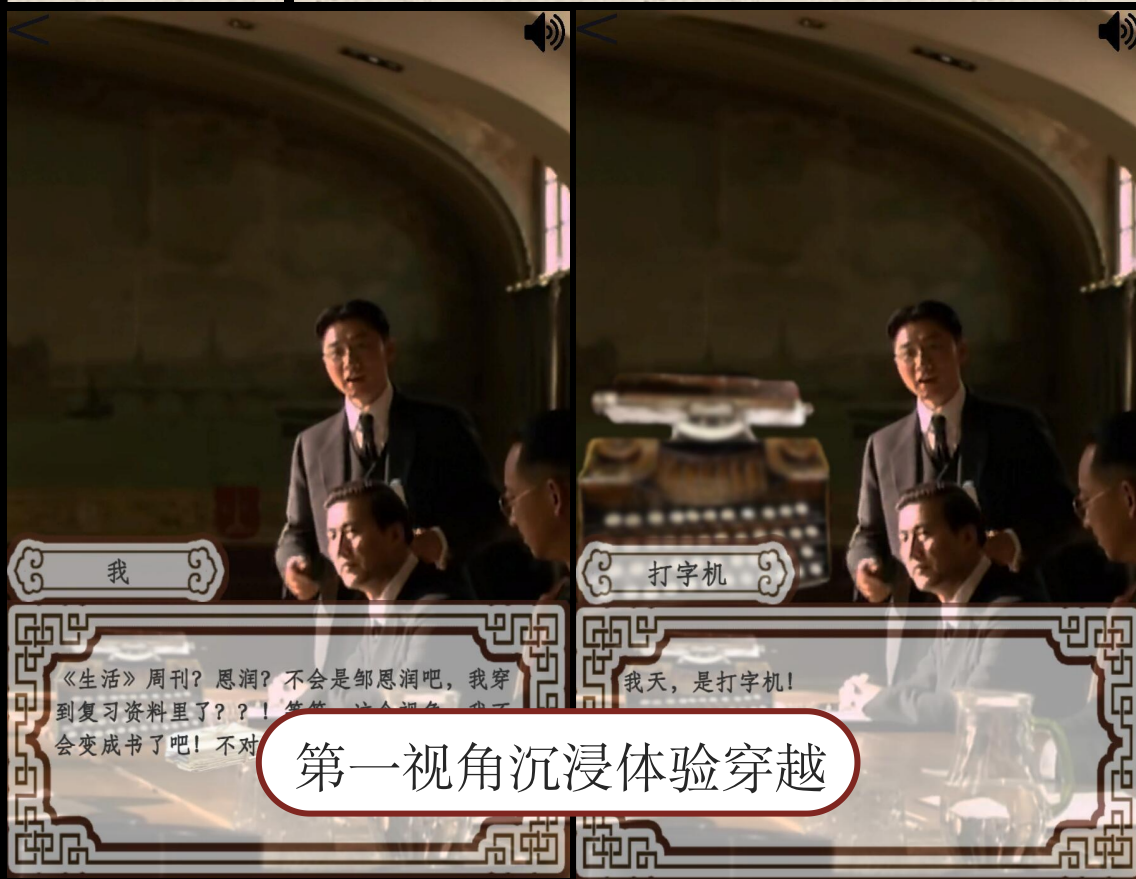


贰

项目主要内容

文字冒险互动游戏

Part Two



第一视角沉浸体验穿越



游戏互动性强



项 目 主 要 内 容

Part Two

文字冒险互动游戏



我们的国家、民族的光明地位，是要我们用热血代价去换来的，是要我们自强不息、艰苦奋斗，

层层递进的剧情编排



我痛感民族危机加深，为响应中国共产党建立
国民党停止内战，共同建
是我必须要做的。力争
是为着救亡运动的前途



直接离开

重沉浸 深感悟



二 阅读题

8、请简要概括邹韬奋作为一位新闻人，具有什么样的精神？

卡題答

邹韬奋精神 yong'chui'bu'xiu

交 卷

1 永垂不朽 2 永垂 3 用



走近韬奋



我

虽然我不知道为什么变成了打字

聊天室——语言角色扮演

- 语言Cosplay是在文学演绎的基础之上发展成形，以语言描写为基础进行角色扮演的一种文化。游戏将“语C”概念融入聊天室，实现玩家和历史人物的互动，以对话讲故事。
- 在聊天室中，玩家可扮演其中一名角色进群，历史人物已然以“好友”的形式出现，拉近距离。同时为扮演角色，也反推玩家进一步深入了解所扮演的角色精神和故事，符合教育维度的要求。另设置工作人员答疑解惑，在娱乐交互下仍保证基本的历史框架正确。
- 设置剧本功能还可衍生为“剧本杀”。

返回主页面

Welcome to
聊天室

用户名

邹韬奋

选择头像



邹韬奋



沈钧儒



张元



黄炎培



徐云程



戈公振



陶行知



史良

查看相关人物生平

登录

Ai



当前用户列表



游客



邹韬奋



张元济



李公朴

聊天室(4)

欢迎游客加入群聊

欢迎邹韬奋加入群聊

欢迎张元济加入群聊

欢迎李公朴加入群聊



邹韬奋

请中国共产党中央严格审查我一生奋斗历史。如其合格，请追认入党。



张元济

连日勘视总厂，可谓百不存一，东方图书馆竟片纸不存，最为痛心。



李公朴

我两只脚跨出门，就不准备再跨回来！



发送

返回主页面



当前用户列表



邹韬奋



剧本

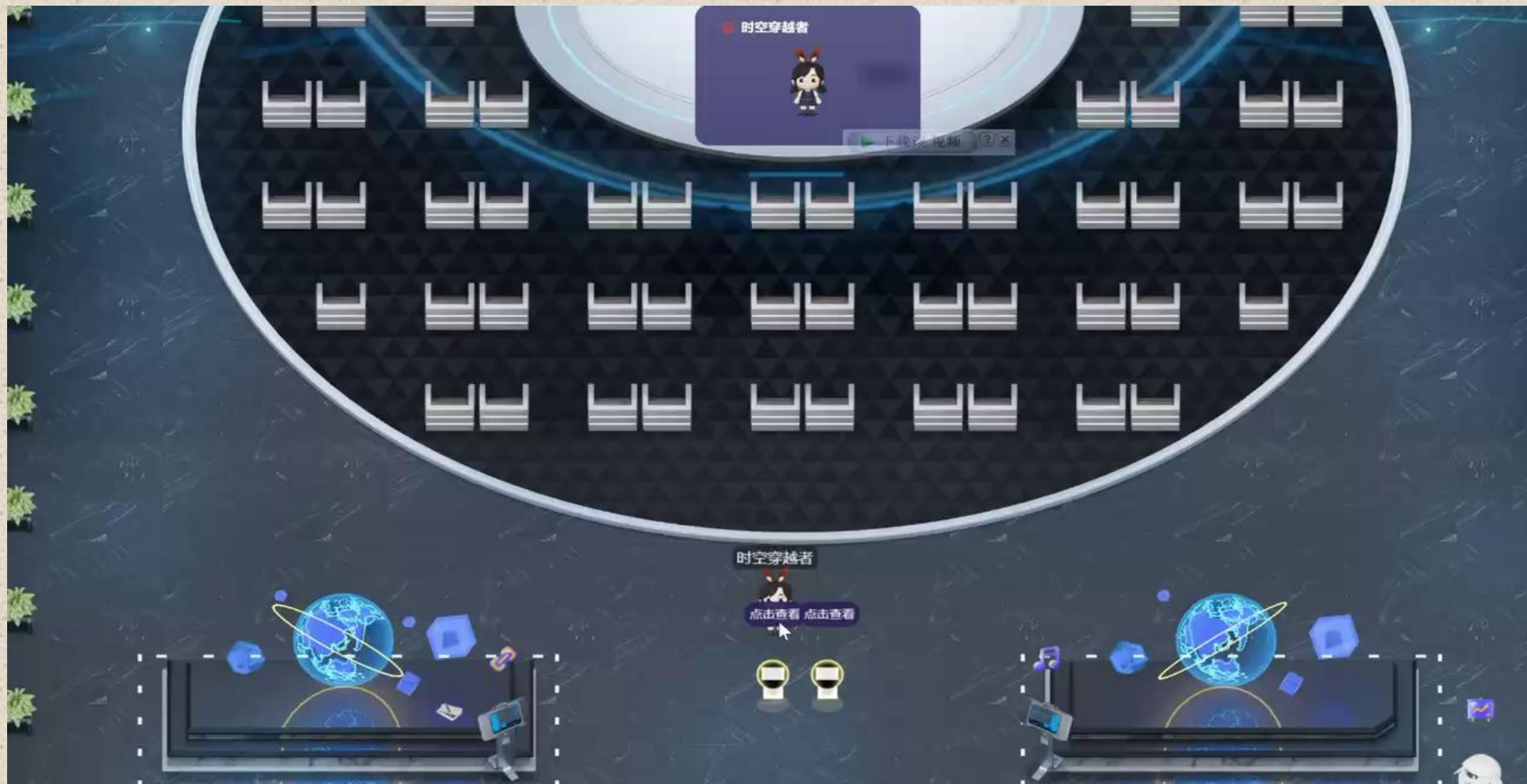
韬奋祖籍江西余江，生于福建永安。5岁时由父亲发蒙读《三字经》、《孟子》等，14岁入福州工业学校，17岁入有“工程师摇篮”之称的“南洋公学”（上海交通大学前身）。1919年24岁时，从南洋公学电机科二年级考入圣约翰大学文科三年级。两年后以优异成绩从该校毕业，获学士学位。韬奋在学校期间刻苦学习，各门功课成绩优异。他从小关心国家大事，课余阅读大量中外文书报刊，尤其醉心于梁启超主编的《新民丛报》和上海《时报》上黄远庸（远生）的“北京通讯”。在小学的最后一年就在心里决定“自己宜做一个新闻记者”。在学校读书时，就利用自己中英文方面的优势，从事翻译和撰述，并且向《学生》和《约翰声》等杂志投稿。1922年，韬奋通过自荐方式进入黄炎培先生主持的中华职业教育社，担任编辑股主任，主持《教育与职业》月刊，编译“职业教育丛刊”。这就是他说的“出了校门就踏上了编辑之路”。1926年接替王志莘担任《生活》周刊主编。接办之后，即“变换内容，注重短小精悍的评论和‘有趣味、有价值’的材料，并在信箱一栏讨论读者所提出的种种问题。对于编制方式的新颖和相片插图的动目，也很注意”。1931年“九一八”事变后，韬奋更是注意与时俱进，积极鼓吹抗日救亡，使《生活》周刊转变为时势新闻性的刊物，从而成为广大读者的良师益友。在刊物编辑方面，韬奋坚持“以读者的利益为中心”，注重创造精神，严格取稿标准和编校质量。因而受到广大读者的欢迎，销数从最初的2000多份发展到最高达15.5万份。1932年7月，韬奋在胡愈之等同志的支持下，在《生活》周刊社附属的“书报代办部”的基础上，成立了合作社性质的生活书店，并脱离中华职教社而独立。生活书店以促进进步文化事业、服务社会为宗旨，团结了大批革命的进步的作者，事业得到迅速发展。短短几年间，全国各地分支店达到56家。除了《生活》周刊外，先后出版了《新生》、《永生》、《国民》以及《文学》、《译文》、《世界知识》、《读书与出版》等刊物20多种，各种图书近千种，积极宣传团结抗日，满足人民精神食粮的需要。1933年，中国民权保障同盟总干事杨杏佛被暗杀，身为执行委员的韬奋也被列入黑名单。7月14日，韬奋被迫出国开始第一次流亡。在两年多时间里，他先后考察了欧洲各国、社会主义的苏联和美国，著有考察纪实著作《萍踪寄语》三集和《萍踪忆语》（1937年追记）及大量读书笔记。在伦敦大英博物馆，韬奋阅读了大量的马列主义著作，表示了对马克思和列宁“心向往之”的强烈感情，加之对苏联社会主义现实的考察，使他的思想发生了重大的变化。1935年6月，“新生事件”发生，主编杜重远被无理判处入狱。8月，韬奋在美国得知这个消息，提早回国。一下轮船，即赶往监狱探望杜重远先生。不久，即创办《大众生活》周刊。“一二·九”学生运动爆发，刊物给予了充分的反映和引导，对学生运动起了重要的推动作用。《大众生活》周刊创造了发行20万份的纪录。1936年2月，《大众生活》被查封。3月，韬奋被迫流亡香港，在艰难的条件下，于6月7日创办了《生活日报》，实现了他多年来想办一张“真正人民的报纸”的愿望。1936年5月31日，沈钧儒、邹韬奋等响应中国共产党“停止内战，一致抗战”的主张，在上海成立了全国各界救国联合会，并发表宣言。坚持不抵抗政策的国民党政府于11月23日凌晨，将韬奋和救国会的其他6位负责人沈钧儒、李公朴、沙千里、章乃器、王造时与史良逮捕并以莫须有的罪名判处入狱。与此同时，全国人民纷纷开展营救运动。宋庆龄、胡愈之等发起“救国入狱运动”，宣传“爱国无罪”，韬奋等7人终于在“七七事变”后获释。1937年7月7

元宇宙场景互动

邹韬奋相关的时空地点在元宇宙中可以成为一个数字化孪生节点，通过一次性数字化建模，可将时空地点的历史、人文、地域与物理空间结合打造数字化IP，在元宇宙场景中实现互动式体验，与其他游览者交流，线上游览配合游戏叙事剧情。

项目主要内容

元宇宙场景互动



项目主要内容

元宇宙场景互动



项目主要内容

元宇宙场景互动



项目主要内容

元宇宙场景互动



事件及出版年表

The image is a collage of historical documents and book covers related to the 'Life Bookstore' (生活书店). The top section features a timeline of 'Life Bookstore Publications' (生活书店出版年表) from 1915 to 1936, listing various books and authors. The middle section shows a 'Life Bookstore Event Yearbook' (生活书店事件年表) from 1900 to 1938, detailing significant events and publications. The bottom section displays a 'Life Bookstore Event Yearbook' (生活书店事件年表) from 1900 to 1938, featuring a large, stylized illustration of a person reading a book, with text describing the bookstore's history and impact.

叁

创新点

Part Three



剧情精益求精

- 深入研究历史事件和人物，努力再现历史背景、时代氛围和人物特点，保持**历史真实感**
- 塑造立体的、有深度的角色，多方面展现邹韬奋的动机、目标和内心世界，产生情感共鸣
- 以“快穿”模式贯彻主线，贴合年轻人的生活，打造历史与现实的交汇点

多媒体融合

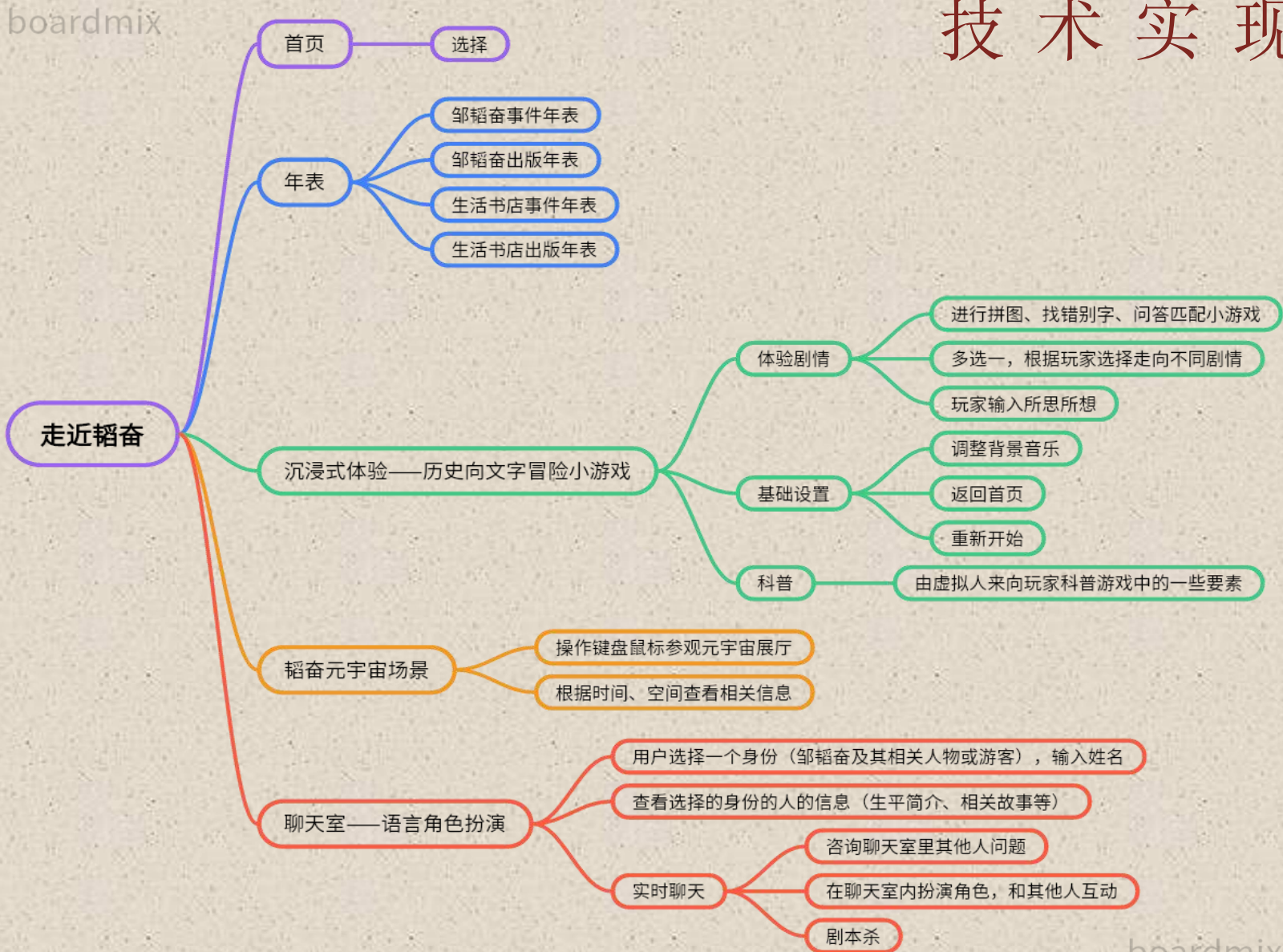
- 图片：选取符合时间点的图像与故事线融合，灵活运用数据
- 视频：整理图文以视频形式介绍，避免玩家疲惫与单一化点击
- 音频：对话由专业配音演员完成而不是AI机械音，用声音表达人物性格、情绪，提升视听效果
- 元宇宙互动设计：互动性更强，更加沉浸式体验历史场景，将多媒体融合展示

网页互动游戏

- 利用**历史向互动式**游戏还原红色风貌、讲述红色故事、弘扬红色精神，跨越时间界限，游戏服务于青年教育而不损伤其市场活力，**突破传统课堂边界用游戏建构青年红色记忆**
- 采用手机版H5和电脑端WEB，网站不依托任何平台，**使用场景更广泛**。相较小程序，扩展性更强，自由度更高

叁

技术实现



叁

技术实现方案

Part Three

1.Unity引擎开发

Unity是一款跨平台的2D/3D游戏引擎，可以用于开发各种类型和风格的游戏。Unity提供了一个可视化的编程界面，让开发者可以方便地编辑场景、资源、属性和预览游戏效果。支持多种脚本语言，如C#、JavaScript和Boo，让开发者可以灵活地编写游戏逻辑和交互。
本项目使用C# 脚本

Unity拥有一个强大的图形渲染引擎，支持DirectX和OpenGL等APIs，以及多种Shader语言，如Cg和GLSL。Unity还提供了一系列的图形效果，如Bump mapping、Reflection mapping、Parallax mapping等，让游戏画面更加精美和逼真。

本项目用到了unity 的animator动画，做出了过渡效果

Unity集成了Nvidia的PhysX物理引擎，可以模拟各种物理现象，如刚体、柔体、关节、车辆等。**本项目用到了刚体**



A lookout in
the wind and rain

2.Unity2d webgl部署在网页端

Unity支持一次开发多平台发布，可以将游戏部署到Windows、MacOS、Linux、iOS、Android等多个操作系统，以及PlayStation、Xbox、Wii、Switch等多个游戏主机平台。
本项目就是发布在网页上，还可以部署在微信小程序（因为审核时间原因，目前没有部署）或者导出成可执行文件供使用

本项目使用Unity2d webgl技术，这是一种基于HTML5的跨平台游戏引擎。它可以让你的小游戏在任何支持web浏览器的设备上运行，无需安装任何插件或下载任何文件。这样可以方便地传播和分享，吸引更多的玩家和用户。

前端：前端是运行在浏览器中的游戏内容，它是由unity2d引擎生成的一系列文件，包括index.html、TemplateData文件夹、Build文件夹等。这些文件通过WebGL技术，利用浏览器的图形和音频接口，实现了游戏的渲染和交互。

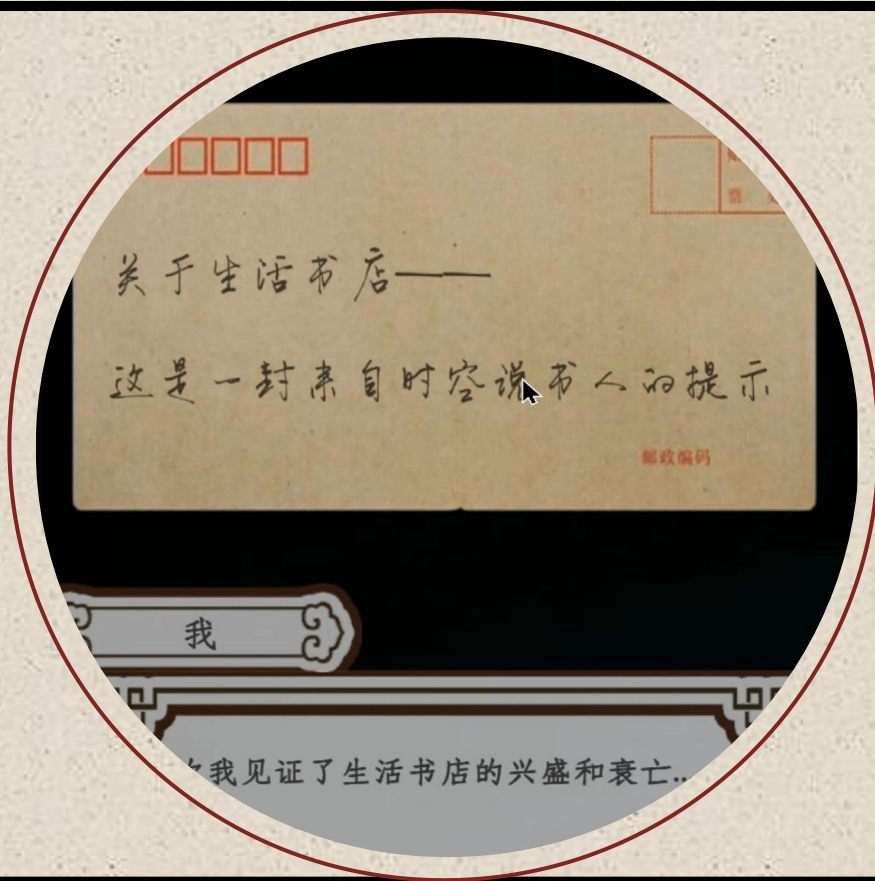


A lookout in
the wind and rain

3.虚拟数字人的运用

数字人被视为虚拟世界的核心资产和元宇宙发展基础。

近年来，CG、语音合成、深度学习算法、自然语言处理等技术的进步，大大缩短数字人制作流程，推动数字人在文娱、电商、金融等领域实现落地应用。



文旅虚拟数字人

文旅虚拟数字人是数字时代的新媒介，具有强大的吸引力和识别度，能够创作出一系列生动、有创意的短视频、广告片等内容，助推文旅行业拓展营销空间，打造新的文旅产业生态。

同时本项目也启示虚拟数字人可以作为跨界合作与产业链融合的增值主体，在社交和娱乐中持续为用户带来新颖体验，变革文化传播方式。

叁

技术实现方案

Part Three

聊天室



1. 使用vue作为前端框架，可以实现响应式的用户界面，提高用户体验和交互效果。vue还提供了vue-socket.io1这个插件，可以方便地在vue中集成socket.io的功能，实现数据的双向绑定和实时更新。

2. 使用node.js作为后端平台，可以利用其高性能和事件驱动的特点，处理大量的并发请求和实时数据。node.js还提供了socket.io2这个库，可以在服务器端和客户端之间建立WebSocket连接，实现实时通信的功能。

3. 使用socket.io作为实时通信的技术，可以实现跨浏览器和跨设备的兼容性，自动选择最佳的传输方式，如WebSocket、轮询等。socket.io还提供了一些高级的特性，如命名空间、房间、广播、私聊等，可以实现更多的交互场景。

肆

经验分享

Part Four

1. 在主题选择上寻找具有创新性和实际意义的方向。

我们选择了游戏叙事展开韬奋先生的一生，希望能通过更轻松更有参与感的方式让更多人了解民主先锋邹韬奋的事迹。

2. 学习和借鉴其他优秀作品，但不能盲目模仿和揣测评委喜好。

通过阅读相关文献和专业书籍，或者参加相关的培训和课程，来增长自己的知识和技能。

3. 制定明确的计划和时间线

包括项目的整体框架、分工和任务分配、进度安排和阶段性检查点等。这有助于团队掌握整个项目的进展和方向，并且保证在规定的时间内完成既定目标。

4. 在项目设计和制作过程中，要注重细节和质量控制。

游戏的用户体验和易用性是考核的重要标准之一，要进行充分的测试和反复改进。同时，在展示作品时也要注重呈现方式和表达能力，以便更好地传达思想和艺术感染力。

5. 团队合作和协作能力是一个项目成功的关键。

在分工和任务分配上，需要尊重每个人的专长和能力，以便充分发挥各自的优势。团队之间的沟通和协调要及时清晰有效，人数在精不在多。



肆

参赛感想

Part Four



A lookout in
the wind and rain

- 1.上海图书馆提供的开放数据质量很高，种类很丰富，经过了有效的清洗和整理。**
参赛者能够充分利用数据进行深入的分析研究，高质量的数据为我们提供更多的可能性和机遇。
- 2.相比其他竞赛，上图的开放数据竞赛给予了极高的自由度。**
我们可以根据自己的兴趣和目标，选择合适的数据集进行分析，探索各种应用场景。这种自由度让我们能够展示独特的见解。
- 3.在比赛过程中，上图老师给予了参赛者很大的支持和帮助。**
老师们定期组织讲座提供了专业的指导和建议，帮助我们更好地理解数据。
- 4.参加上海图书馆的开放数据比赛不仅是一次竞赛，更是一个学习和成长的过程。**
通过分析和处理真实的数据，能够提升自己的数据分析能力、编程技巧和建模能力。同时还可以与其他参赛者和专业人士进行交流，拓宽自己的视野，获得宝贵的经验和建议。

肆

参赛感想

Part Four

含金量高，非常好的比赛!!! 快来参加

1. 学院认定的第一类竞赛（国家级）
2. 奖金丰厚，十万大奖
3. 可进一步孵化，做理论研究



感谢观看，
恳请指正

