



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

四川大学-熠熠星光队

李佳颖、胡晓语、张文文、何香怡

Contents

目录

Contents

壹

work introduction

作品介绍

贰

Technology and Data

技术与数据

技术实现方案

数据使用情况

叁

Innovation and Prospect

创新点与展望

创新点

应用展望

肆

Thoughts and experience sharing

参赛感想和经验分享

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”。本作品依托上图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，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

项目主要内容

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



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

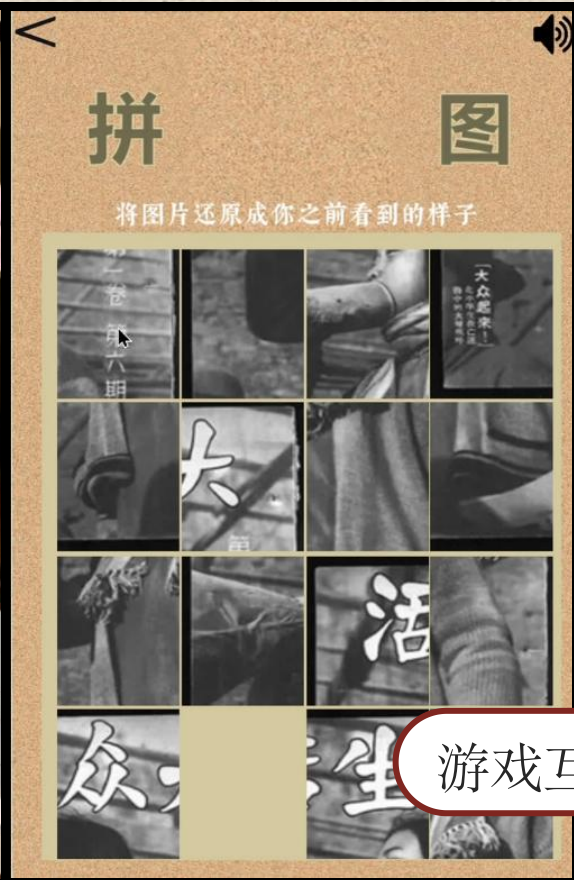
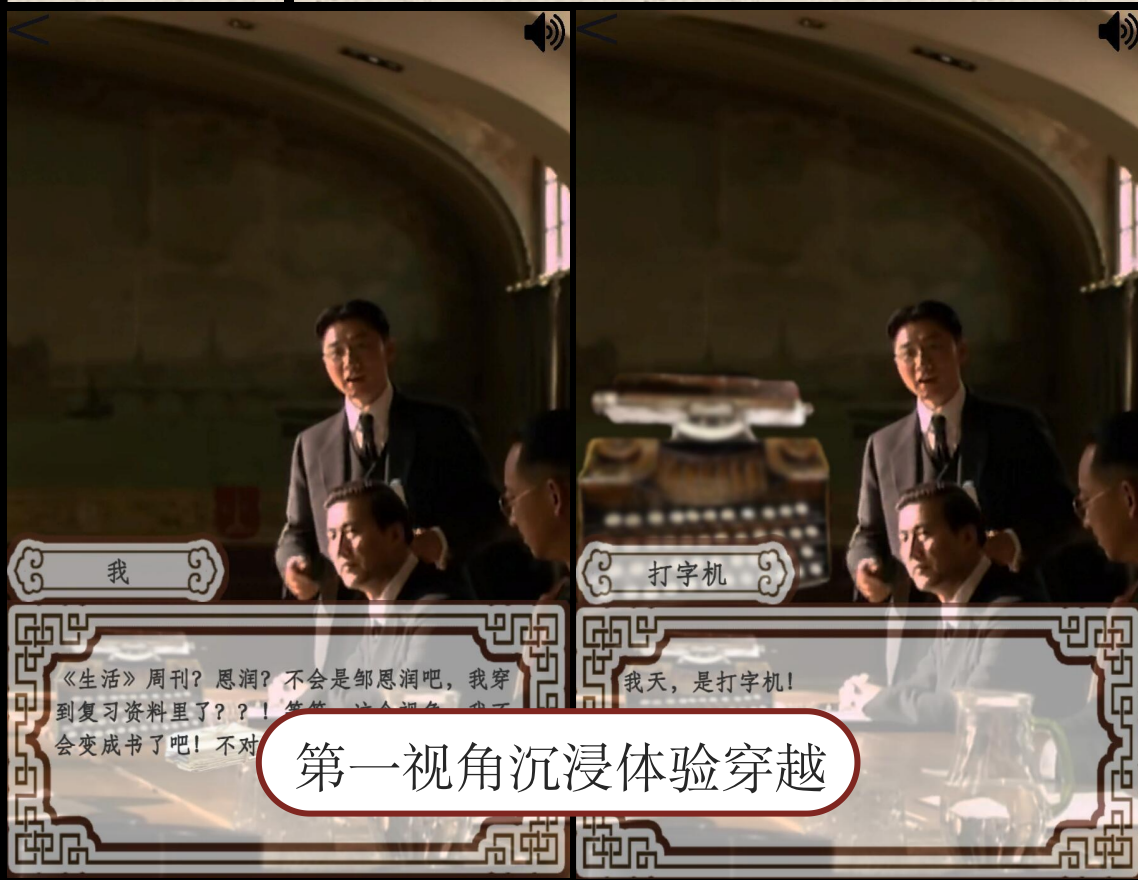
的内核展现地淋漓尽致



壹

项目主要内容

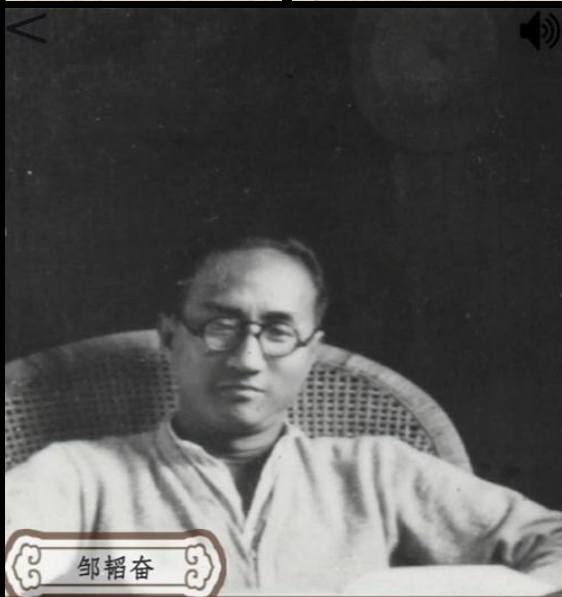
Part One



壹

项目主要内容

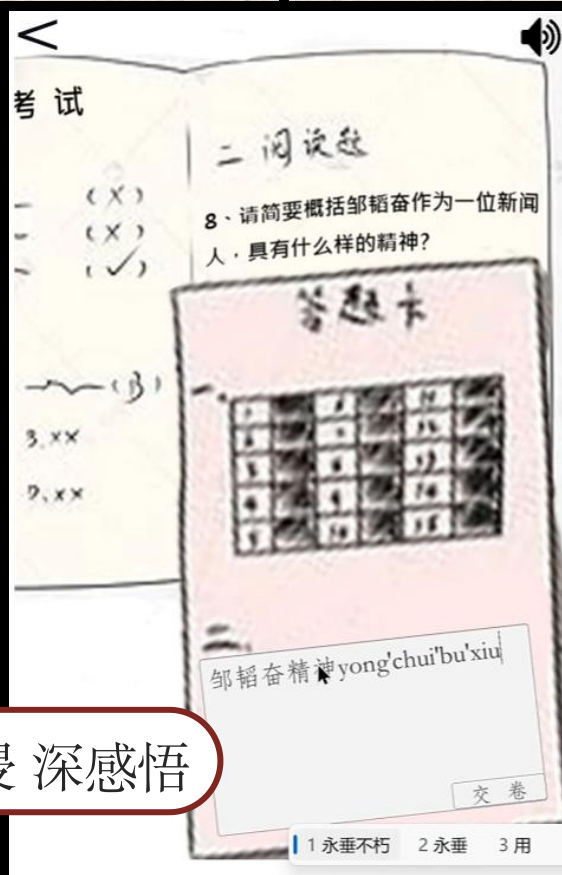
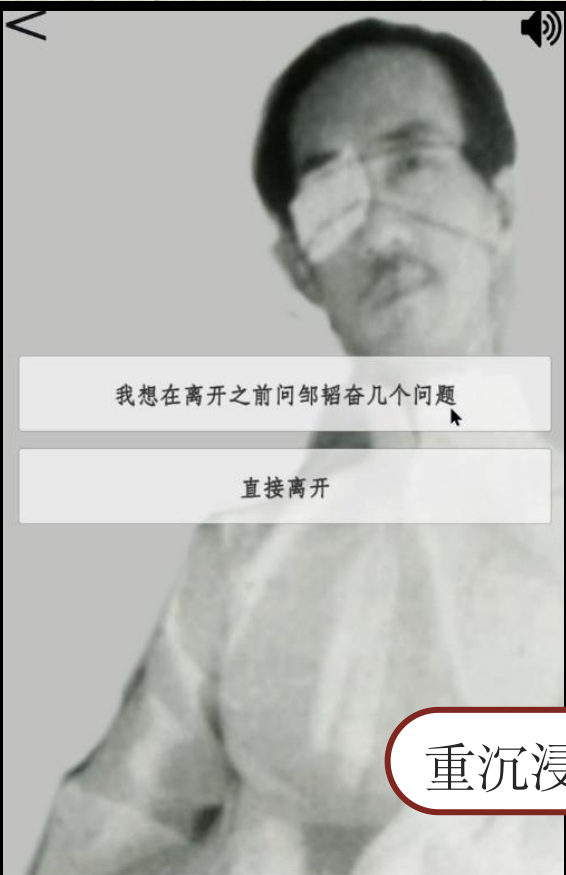
Part One



邹韬奋



邹韬奋



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，是要我们身脏脏接着身脏，

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

重沉浸 深感悟

走近韬奋

风雨中的瞭望

A lookout
in the wind and rain



我

虽然我不知道为什么变成了打字

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。

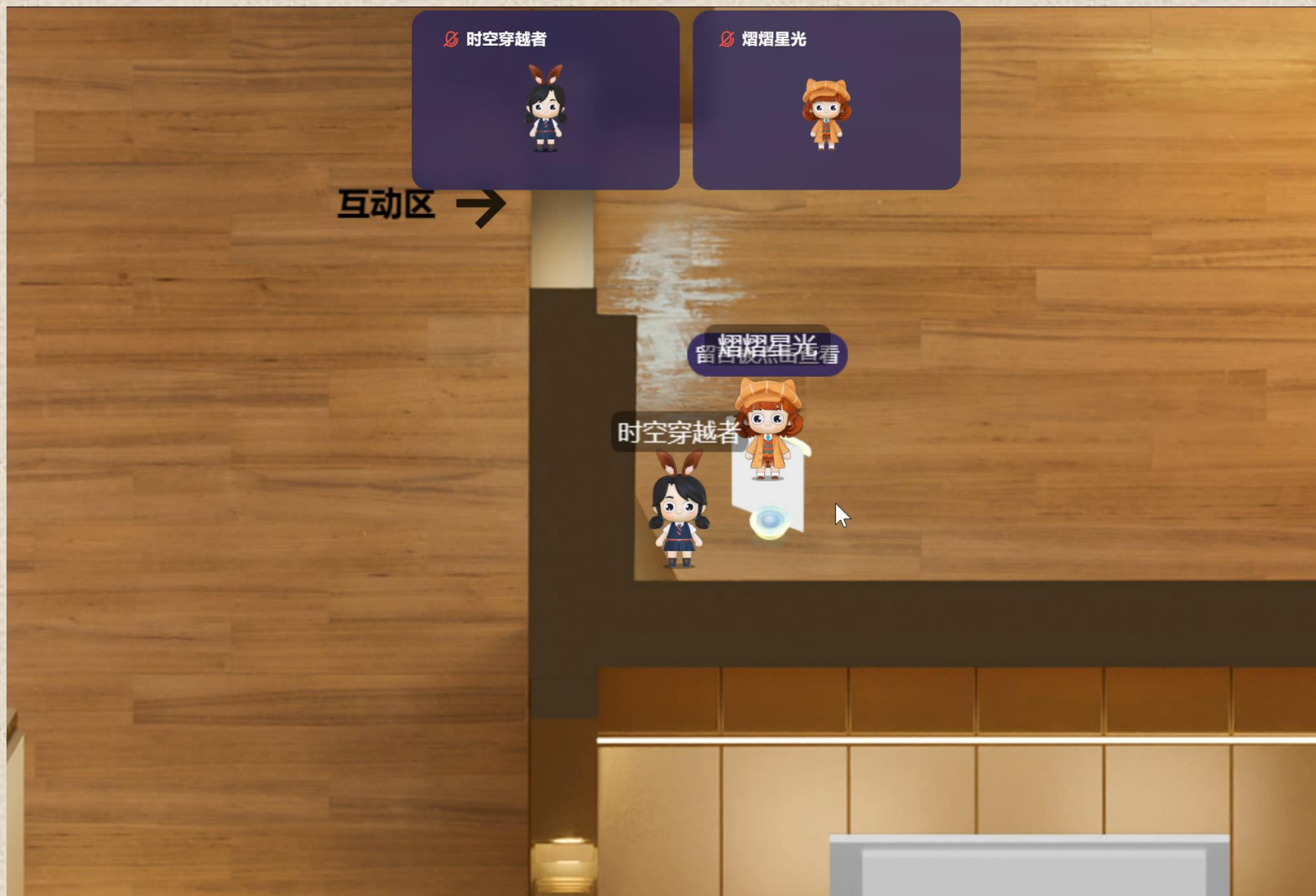
项目主要内容

元宇宙场景互动



项目主要内容

元宇宙场景互动



贰

数据使用情况

Part Two



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

贰

技术实现方案

Part Two

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

贰

技术实现方案

Part Two

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。

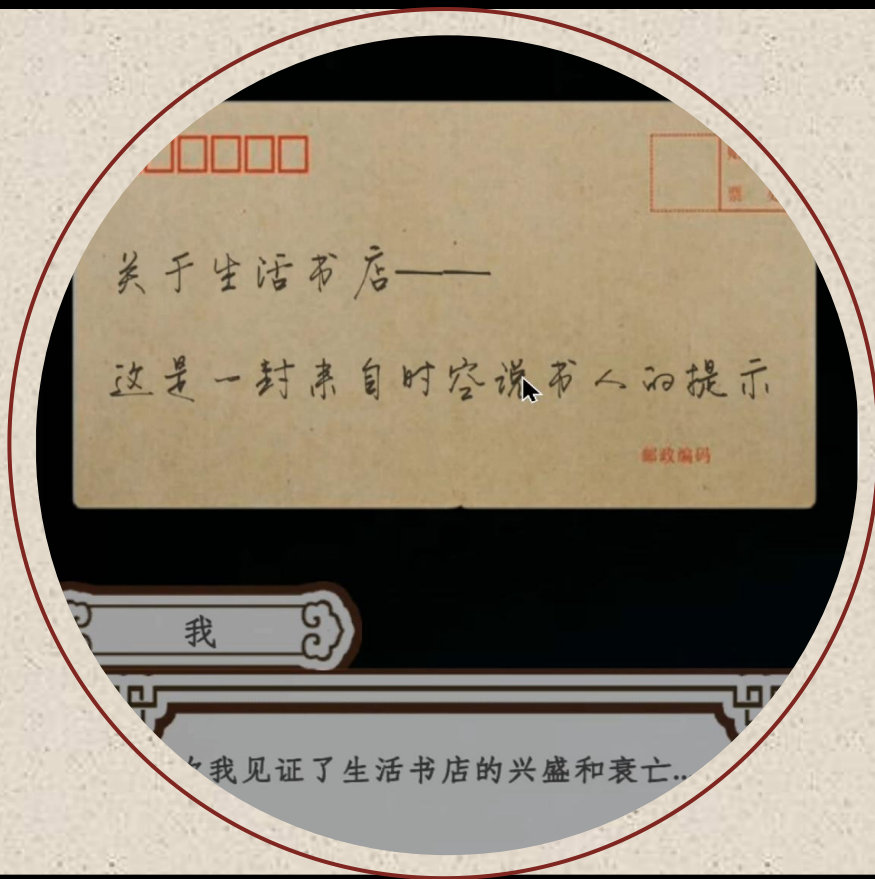
前端：前端是运行在浏览器中的游戏内容，它是由unity2d引擎生成的一系列文件，包括index.html、TemplateData文件夹、Build文件夹等。这些文件通过WebGL技术，利用浏览器的图形和音频接口，实现了游戏的渲染和交互。

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

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

应用展望

Part Three



数字藏品赋能线上宣传

通过与机构合作打造邹韬奋数字藏品（例如：纪念币等），作为游玩通关的奖励，激发大众对于红色文化的兴趣



隐藏剧情助力线下游览

线下纪念馆设置一些点位，只有线下游览时才可以扫码了解隐藏剧情，激励大众走入线下了解，同时AR技术可以对线上剧情内容和线下实物展品进行整合展示



以本作品剧情为基础进行进一步内容挖掘和游戏性开发

不断提炼符合时代需求和青年需要的记忆进行创作，让经典题材在新时代的背景下继续发挥其时代作用

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。这使得参赛者能够充分利用数据进行深入的研究，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。让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，上海图书馆的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，帮助参赛者更好地理解数据。
- 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，参赛者能够提升自己的数据分析能力、编程技巧和问题解决能力。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

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

经验分享

Part Four

最后我想说的是比赛不是目的，而是一种手段。

我们要明确自己的学习和发展目标，并将比赛作为实现这些目标的机会和平台。在比赛之后，也要及时总结经验和教训，反思不足之处，以便在今后的工作和学习中更好地运用所学知识和技能。



感谢聆听



四川大學
SICHUAN UNIVERSITY

