游戏策划文档

1. 市场分析

1.1游戏受众类型

以80后上班族为主，不需具备丰富的游戏经验，就能快速上手

1.2市场预测

游戏的拓展性很强，可以通过不断地玩小游戏来获得金币，然后通过金币来购买可以获得体力的道具，然后通过继续消耗体力来玩游戏，层层相扣，并且在消耗体力的同时能够获得经验，小猫会进行升级，我们的期望是玩家购买金币来获得市场，并且还能进行更多的拓展

二．游戏概述

2.1游戏名称 AR养猫

2.2游戏类型 Casual Game

2.3游戏内容

玩家控制小猫在场景中进行切换，并且可以通过玩游戏的方法获取金币来进行游戏。

2.4游戏特点

a.精美的场景模型，休闲的小游戏，AR虚拟按钮交互

b.贴合的游戏音效，游戏更具真实感

2.5游戏风格

全AR的游戏，视角为第一人称，可以移动角度进行交互，写实

2.6玩家体验

理想中玩家通过本款游戏，体验到真实的养猫乐趣，可以主动地操作小猫，通过与小猫交互小猫来获得放松和愉悦

三．剧本

3.1 游戏背景

在繁忙的都市生活中，许多上班族没有精力或是多余的钱来喂养真实的宠物，于是我们想到了通过AR的技术来实现虚拟的宠物养成，玩家可以与小猫进行游戏和食物的喂养，使得游戏与真实养猫得以实现

四．游戏元素

4.1角色体系

主要角色：玩家操控小猫

NPC角色：在圣诞小屋场景中有一个圣诞小姐姐的npc会引导玩家如何进行游戏

4.2道具设计

食品（总共设计了八种食品，初始只能购买第一种食品，随着小猫等级的上升，食品的购买将逐渐开放，逐级递增到第八个食品的购买）

4.3货币设置

金币（游戏中的金币可以用来购买食品，玩家通过食品来获得精力从而继续进行游戏，通过商城购买食品）

4.4地图设计

圣诞场景（玩家可以在此处切换场景进入踢球游戏的场景）

鬼屋场景（玩家在此处可以变成老鼠进行猫抓老鼠的游戏）

房屋场景（小猫可以在此场景随意走动）

4.5主要游戏

踢球游戏（通过操控方向和点击jump按钮来进行游戏互动）

抓老鼠游戏（玩家变成老鼠操控方向键来躲避猫的抓捕）

4.6操作设计

1. 虚拟按钮（在主界面场景中和房间场景都是通过虚拟按钮的点击来使小猫进行移动的，手指触碰点击即可移动）
2. 轮盘按钮（在抓老鼠游戏中和踢球游戏中都是通过该按钮来进行移动的，玩家操控方向盘来使小猫移动，是游戏里的实体按钮）

4.7游戏规则设计

1. 抓老鼠游戏（在这个游戏里面玩家负责扮演老鼠的角色躲避小猫的追捕，一旦被猫追上游戏结束）
2. 踢球游戏（在这个游戏里里面玩家需要操控小猫移动并且让小猫把球踢起来，一旦球落地则游戏失败）

4.8游戏界面设定

4.8.1 登录界面

登录界面分别有两个按钮，点击start按钮开始游戏，qiut按钮结束游戏

4.8.2 主界面

在游戏的进行过程中，界面上方一直会出现三条横条，从左到右的顺序分别为经验条，金币条，精力条

五．玩家的体验流程

5.1 指引

对话引导（在鬼屋游戏和踢球游戏中都有npc指导语来指导玩家如何进行游戏）

成功指引（告知玩家游戏成功并且获得金币）

失败指引（告知玩家游戏失败）

5.2 玩家的日常行为

玩游戏（玩家可以通过玩游戏来获取金币）

购买食品（玩家通过游戏获取的金币在商城购买食品）

操控移动（玩家通过操控虚拟按钮或者轮盘来操控小猫的移动）

5.3 道具的循环关系

体力值（玩家的体力食用食品来增加）

金币（玩家进行游戏，成功的时候会获得金币）

食物（在商城购买食品，食品有等级的购买限制，随着小猫等级的提升逐渐开放购买）

等级（玩家通过玩游戏来提升小猫的等级）

游戏（玩家玩游戏能够获得金币，并且能够提升等级）