投食养成游戏项目

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文件状态：  [√] 草稿  [ ] 正式发布  [ ] 正在修改 | 文件标识： | 投食养成 |
| 当前版本： | 1.0 |
| 作 者： | Freepeople全体成员 |
| 完成日期： | 2018-10 - 6 |

目录

[投食养成游戏项目](#_Toc514932339)

[1.文档目的 1](#_Toc514932339)

2.游戏介绍 [3](#_Toc514932340)

3.游戏模板介绍 [3](#_Toc514932341)

## 1.文档目的

养成类游戏是现在游戏的一个趋势，大部分游戏都含有养成内容，而以养成为主的游戏也不少，我们开发的游戏就是为了打造一个投食养成类游戏，加入投食来带动游戏可玩性，可谓是消磨时间，居家必备之良品。

## 2.游戏介绍

* 1. 养成多种奇特的宠物
  2. 丰富多彩的食物类型
  3. 意想不到的进阶方式
  4. 不可思议的没用的背包
  5. 意想不到的结局

## 3.游戏模板介绍

**1)属性**.

在我们的游戏当中，属性是作为宠物成长和各项条件达成的重点，在游戏中的各项活动以及投食都会在一定程度上影响到属性的改变，属性也是改变结局的关键

**2)结束条件**

当玩家的某一项属性或是活动到达一个上限时就会出现“结局”而达成结局的方式多样，可以使得游戏有更多的趣味性和故事性

**3)投食行动**

在我们的游戏中投食是宠物成长的主要途径，各种不同的投食方式会使得宠物有不同的反馈。比如早上吃甜点会得到比较多的经验，在宠物吃饱的时候将不能投食。所以投食得到的反馈会根据宠物的状态和时间的不同而不同。我们希望这样增加游戏的可玩性。

**4)互动行动**

玩家各种行为会得到宠物的反馈，这种反馈不止是状态上的，如喂食时的各种反应、平时的撒娇等等。我们希望可以通过互动使得电子宠物表现出更强的生命力。

**5)获取食物行动**

获取食物的途径是多样的，野外采集、去宠物店/市场购买等等。我们希望尽可能的丰富这个世界 。

**6)背包功能**

背包可以获得并保存物品，可以对物品查看属性，并对物品进行操作，喂食，装备，查看已装备道具，通过行为获得的金钱可以在背包内进行随机抽奖。