**PetRaising项目**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文件状态：  [ ] 草稿  [√] 正式发布  [ ] 正在修改 | 文件标识： | PetRaising |
| 当前版本： | 1.0 |
| 作 者： | Freepeople全体成员 |
| 完成日期： | 2018-10 - 7 |

目录

[投食养成游戏项目](#_Toc514932339)

[1.文档目的](#_Toc514932339) 2

2.游戏介绍 2

3.游戏模板介绍3

## 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.）养成多种奇特宠物***

## ***2.）丰富多彩的食物类型***

## ***3.）多样的野外奇遇***

## ***4.）不可思议的的背包***

## ***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

1. ）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.）喂食功能

玩家喂食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。