

招行(xíng)世界

Adventure in the Parallel World with Zhao

小组成员(拼音排序): 陈诚, 陈剑, 李俊晖

一、游戏背景

某日,主人公(玩家)去申办了一张招行信用卡。他回家的路上无意间发现了招行信用卡的秘密,原来招行信用卡是通向平行世界的钥匙。进入平行世界的他,发现这个世界与现实世界的差距并不是很大,但是招行信用卡却变成了拟人化的小招,还可以看到别人在真实场景看不到的奇怪生物,游戏中的你将与小招一起开始一场奇幻的冒险之旅,通过不断地去探索平行世界,去寻找回到现实世界的方法。

二、人物的设定

- 主角:玩家本人
- 配角:小招

三、场景设定

3.1 虚拟场景介绍

- 游戏模式:
当玩家进入此游戏页面时,没有开启手机的定位功能,我们提示玩家可以开启定位功能,这样就可以在游戏过程中切换到现实的场景模式,如果玩家不选择开启定位功能或者此玩家由定位功能返回的位置信息为非实时场景覆盖的位置,则玩家进入虚拟场景模式。
- 游戏定位:
不同于现实场景的真实性和快速性。本虚拟场景采取的是解密任务为主线,为了提高趣味性和可玩性,设计不同的游戏关卡和难易程度,易于游戏的进一步开发和扩展,添加玩家感兴趣的场景或者当前热门的事物。每次顺利完成关卡都有一定的奖励和排名,可以在现实消费中使用。
- 游戏元素:
 - i. 解密工具:在场景中随机寻找到所需物品,例如:钥匙,小刀,绳子,等等;
 - ii. 热心群众:给你提供线索的虚拟人物;
 - iii. 积分:游戏中随机获得或者通关后的奖励之一,可用于困难时换取系统提供的锦囊帮助;
 - iv. 锦囊:遇到不可通过的谜题时可用积分换取帮助;
 - v. 通关奖励:每通过一个关卡都会获得不同的奖励,积分或者是魔幻钥匙。
 - vi. 魔幻钥匙:此钥匙是暂时回到现实世界的唯一工具,不同类型的钥匙对应回去的时间长度不等。
 - vii. VIP招行卡:此卡是永久回到现实世界的唯一工具,可以在实际生活中使用。
- 场景实现:以个人玩过很好玩的游戏-the lost city-为例:



游戏的开始是主人公在一个奇幻的森林里面探险,他必须找到可以帮助他离开这里的方法。在探险的过程中不断搜集物品和破解谜题,直到完成任务,离开森林。



收集相关的物品，如途中的石头，放入左侧下方的背包里面。



破解石壁上的图案，才能打开大门，继续游戏。

□

为了能够打开大门，可以到处寻找相关的线索，我们可以在另一扇石门上发现对应的破解图案，这就是获得的有用信息。



打开大门后就可以开启新的一段旅途，继续破解谜题。



游戏的过程中会出现各种类型的钥匙，不同的钥匙对应不同的锁，我们先搜集起来，等到合适的地方使用。



上图中的钥匙就可以在此关卡使用，然后获得有用的物品。（如下图）



破解谜题获得的道具。

。。。。。。。。继续破解谜题和搜集工具。。。。。。。。



最终会搜集到离开森林的所有道具，然后打开回去的大门。

- 玩法介绍:
详情见附件-华理嘿嘿嘿.exe.

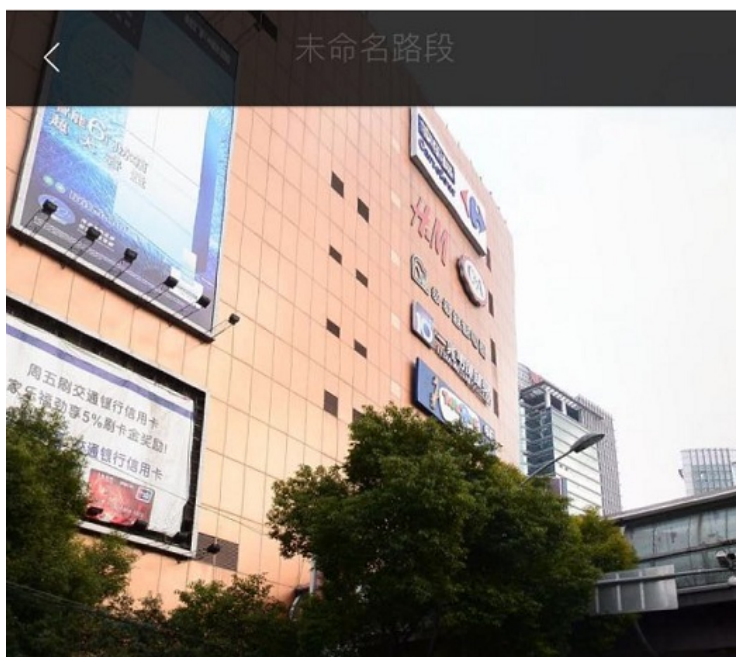
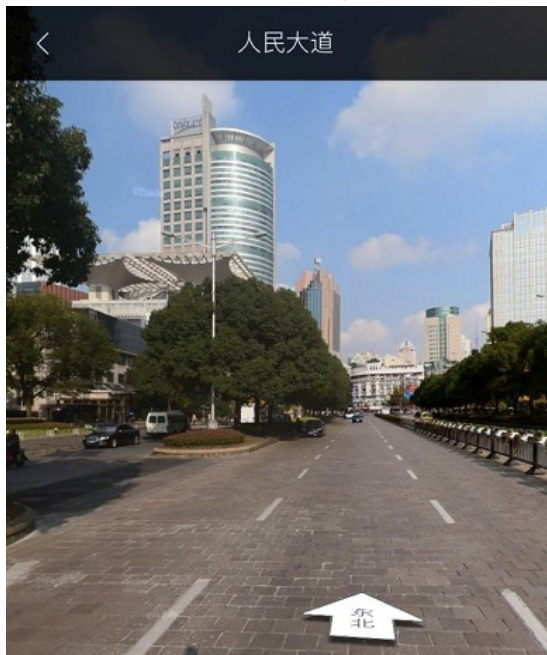
3.2 真实场景模式

- 游戏元素：
 - i. 怪物：被抓到的时候，玩家在真实场景挑战失败，会退出真实场景模式，回到虚拟场景模式；
 - ii. 普通精灵：被抓到的时候，玩家会得到虚拟世界的游戏的锦囊；
 - iii. 特殊精灵：被抓到随机出现与商家相关的优惠券；
 - iv. 小偷精灵：玩家身上的锦囊有可能会被偷走，也有可能被偷走钥匙，但是玩家什么都得不到。
 - v. 彩蛋精灵：被抓到以后，被玩家收入囊中，当及其某一数量的时候，就可以获得彩蛋奖励。
- 游戏制式：
 - 在60s或者未抓到游戏结束之前 通过抓取不同的精灵来获得经验，并且精灵的收集，可以激活彩蛋，也可以留着获得最终的终极礼物；点击到怪物会回到虚拟场景；
 - 通过分享朋友圈则可以得到额外一次游戏的机会。

- 奖励机制：
 - i. 普通的经验值奖励；
 - ii. 不同的商家优惠券，或者掌上生活的掌上商城的优惠券；

- 场景实现：

由于现实当中HTML5在web APP中的技术限制，所以无法通过摄像头进行实时场景的捕捉，场景的实现现阶段主要采用类似地图中的街景的模式进行呈现，比如：



但是区别于地图中的街景是，我们还加入了室内地图的街景，这样可以做到与商铺结合。



□

还有我们会在真实的场景中会加入怪物精灵等元素：



- 随着HTML5技术的越来越成熟，相信不用很久，我们就可以在网页游戏中实现AR的模式

3.2.1 玩法介绍

当玩家到了某一个商场的时候，此时游戏定位到了这个商场的时候，则会提示玩家 “* * * * *，前往去获得更多经验，更有优惠礼包等你来拿！”。确认进入后，这回调至如下图：



玩家到达了其所选择的店，选择 已到达，此时会调用手机的摄像头，扫描商家所提供的二维码（可以通过扫描现有的购买招行的优惠券的二维码）来确定此时玩家是在一个与招行有合作的店铺进入真实的游戏场景的，此时游戏真正地切换到真实的场景。

在真实的场景下，此时在屏幕上会随机出现的许多不同的怪物，精灵，并且会在1-2s左右变化地方。玩家在规定的情况下通过抓取精灵来获得各种奖励或者优惠券等。

3.2.2 彩蛋的设置

1. 根据收集到的彩蛋可以额外大量的经验值，或则不同的优惠券

- 当玩家选择打开彩蛋，那么优惠券则已优惠券为主。

- 当玩家在虚拟场景下打开了某一个彩蛋，则会奖励在虚拟世界里面会用到的一些锦囊，或者钥匙等。
- 如果游戏当天：
 - a. 如果在节假日：比如七夕，彩蛋主要爆七夕周边的例如花店等优惠券，掌上商城的各种礼物的优惠券；
 - b. 普通的季节：夏天推荐星巴克的，奶茶店等优惠券，冬天推荐火锅店等等的优惠券；
 - c. 双十一（各种网购节）：推荐力度大一点的优惠券；。。。 （这里根据需要可以添加）

2. 彩蛋场景：当玩家在招行的营业网点玩这个游戏的时候，则会意外地(不作特意地提醒)进入真实场景的游戏模式。招行的营业网点可以认为是虚拟世界有平行世界的一个出入口。并且不需要钥匙。

四、游戏模式

游戏的主要场景设置在虚拟世界里，玩家与小招一起进行探险之旅，他们要在虚拟的平行世界里面破解一道道难题，通过不断地收集信息来获取回到现实世界的方法。他们也会在虚拟世界探险过程中短暂地回到现实世界，参与在真实世界的一些探险，抓精灵的游戏。其大致的流程为：

• 流程：

i. 要求：

我们要求用户使用招行的账户登入该游戏。登入后，游戏可以保存当前玩家游戏状态以便下次可以继续操作。否则用户将进入试玩模式。

ii. 流程概述：

玩家打开这个游戏时，游戏会向玩家提出手机定位功能和相机功能使用的授权。游戏会首先进入虚拟模式，并且判断玩家的地理位置，如果玩家在一个商家的附近，此时游戏会提醒，目前所处的位置可以进入现实世界，但是需要一把进入魔幻钥匙才可以在规定的时间呆在现实世界。但是因为你打开现实世界与虚拟世界的大门的同时，妖怪和精灵也会偷偷地跑出去。所以你如果选择到现实世界，你就得在现实世界当中，去抓那些逃过来的精灵与怪物。在现实世界当中，玩家则在现实场景模式进行游戏，以类似街景模式或者是真是场景下完成他们的任务（抓精灵，和怪物），但是每当抓住一个怪物，或者60s时间到了，玩家就得回到虚拟世界当中。玩家在不断地探险，解谜中，不断地收集精灵，最终可以得到VIP招行卡（终极大奖）。

五、可玩性和玩家黏性

本游戏与普通的解谜游戏不同，分成了虚拟和现实两大部分。并且虚拟的场景是按照实际的场景进行绘制，真实场景采用类AR的效果。在虚拟的环节中我们加入了根据感兴趣的场景或者当前热门的事物，已增加在虚拟场景的游戏趣味。而在现实的场景模式下，我们加入了类似Pokemon的玩法。这个就增加了游戏于现实的结合度，也可以让用户感受到完全不一样的网页游戏体验。

在玩家的黏度方面：如果仅仅玩游戏，如果仅仅是升级，这个在用户黏度方面较大型的游戏（LOL，守望先锋等）相比差距非常大。但是本游戏在现实环节增加的奖励机制和彩蛋模式可以吸引用户，增加用户黏度。用户可以在商场吃饭的时候，玩一把游戏还有可能获得店铺的优惠券，而且获得的招行的积分也可以在掌上生活中使用，还可以在不同的时候得到适宜的优惠奖励。这些都可以提高招行卡用户在招行产品的使用度，也起到营销，娱乐两得作用。不仅体现出来了招行在金融，消费方面的优势，也提高了招行在金融，娱乐的结合上的强项。消费者不仅可以在游戏中找到乐趣，而且在乐趣中可以获得一定的实惠。这样消费者容易接受并且将其介绍给朋友一起游戏。

六、技术选择：

根据中国游戏产业年会上发布的《2015年中国游戏产业报告》，这一年国内游戏市场规模高达1407亿，其中网页游戏占15.6%，约为移动游戏的50%。而据DataEye2015年发布的HTML5游戏数据报告，在网页游戏中HTML5游戏占比并不高，且付费率较低。尽管HTML5游戏具备无需下载、包含社交属性、开发成本低等优势，但如果没有充分利用HTML5的新特性，加强移动游戏的交互能力，它很难在游戏市场中异军突起。由此，网页游戏未来更有可能结合HTML5优良的特性。

- 硬件：有定位模块，相机模块的触屏手机，（最好也有蓝牙，有iBeacon等用于室内定位的模块，用于之后游戏的升级的适配）
- 软件：支持HTML5的浏览器
- 编程语言：HTML5，JS