（开头）

各位尊敬的评委老师大家下午好，我是我们项目团队的主讲人张凌赟

今天由我来为各位介绍我们这款游戏Facial Go

（社会背景）

现如今游戏成为了社交的推手，但是游戏局限于游戏进行时候的紧张刺激，无法将社交衍生至游戏之外，我们知道社交的延伸需要载体，而为了创新游戏与社交结合的方式， 我们将目光转移到了表情包，利用表情包这个媒介承载游戏中的乐趣，使之具有**长久性和趣味性，让游戏的乐趣在生活得到延伸。**

**由此，我们打造了**一款休闲竞技类游戏Facial Go

我们创新地融合竞速与基于人脸识别的休闲关卡，将胜负基于游戏的竞技性、策略性以及表情模仿的相似度，在赛后为获胜方提供游戏的战利品表情包

接下来，我讲具体介绍我们的游戏

请看我们的目录

（游戏背景）

在遥远的大陆上，生活着一个快乐的种族 —— 小人族

而在这个大陆上，也生活着一位自私的女巫

女巫不满意魔镜对小人族丰富表情的赞赏，一怒之下夺走了所有小人族的表情

此时，游戏的角色有两位小人国的勇士——嘿嘿和哈哈，开启了夺回表情的征途。

（游戏介绍）

（赛前）

本次以双人模式为例介绍该游戏的玩法

游戏开始前，玩家创建房间邀请邀请在线好友进入房间参与游戏

游戏场景将分为赛道和魔镜

（赛道）

在赛道上玩家通过左右滑动手指让勇士们灵活地躲避障碍并获取金币。

（魔镜）

整个赛道共8个魔镜关卡，遇到魔镜的勇士们将会被吸入到魔镜内部

魔镜中玩家需要对所给出的表情进行模仿，给女巫施以障眼法，让魔镜相信自己是女巫的人，当10s内玩家所做表情与所给表情相似度达到80%的时候，则成功闯关。否则需要等待10s后等魔镜失效。

（流程）

在赛道竞速和魔镜关卡中， 玩家获得金币的途径主要是赛道中的金币以及魔镜关卡相似度值的奖励，获得金币后，可以用于购买道具。

道具作为增加玩家之间互动性、竞技性的元素， FacialGo的具有完善的道具系统

以下是我们的道具列表（图）

为了不成为氪金游戏，普通玩家也可以获得vip道具，在每局游戏后玩家将获得不同数量的钻石，钻石可以获得有限时间的vip道具

最终，后到达终点的失败者被女巫收走了表情，而先到达女巫城堡的勇士作为胜利者，打败女巫，夺回女巫手里所有的表情包，之后提供在线的表情编辑系统，将可以对表情进行编辑，并可以对制作成的表情包进行分享

（总结视频）

为了能有更直观的感受，接下来请评委们观看一个短视频

（游戏创新）

左边是我们的游戏闭环图，我们通过将竞速和人脸识别，金币，道具，表情包，形成游戏的闭环。

并且我们将人脸识别技术引入游戏中，这是在技术上的创新

此外，我们迎合了用创新的方法，将游戏与社交结合

最后，通过游戏的产物，表情包，我们将游戏的乐趣延伸至生活中

（游戏运营）

最后，是我们的游戏运营环节

我们将从五方面来运营我们的游戏

1，2，3，4，5……

我们的展示到此结束，谢谢