**FACIAL GO 剧情策划**

一、游戏定位

1、游戏类型：基于面部识别的竞速类游戏+恶搞类+冒险游戏

2、亮点：

面部识别；

互动性强，能动性高（策略性）；

情节带入，沉浸性强；

3、适用设备：安卓系统、触屏手机、有前置摄像头

4、游戏风格：欧美式魔幻？

5、游戏理念：（主要是指设计一款游戏的思想依据,包括:你认为一款游戏的意义何在?游戏应该做成什么样?它如何给人带来快乐、或者说你从种获得了什么样的快乐?）

二、游戏背景

在遥远的大陆上，生活着一个的女巫，她长得非常漂亮。有一天，她得到了一面魔镜，魔镜告诉她，在更遥远的大陆上有着许多比她美丽千倍万倍的人，嫉妒占领了女巫的心智，她不能允许有比她更美丽的人存在，于是便将这些人全部杀掉了。双手沾满鲜血的女巫虽然美丽但却心肠恶毒，冷若冰霜，整天板着一张脸，从来不笑。

当世界上所有比她漂亮的人都被杀掉之后，她以为自己是世界上最美的人了，可是当她问魔镜时，魔镜却说：“我的主人，看看你自己的样子吧，任何一个有着生动的表情的人都比你美丽！”女巫一气之下摔碎了魔镜，并且收走了所有人类的表情，每个人都变的像她一样面无表情，冷若冰霜。失去了表情的人类变得冷血残酷，硝烟战火在人类世界弥漫，人类面临着灭顶之灾……

在这样的危机关头，几位勇敢又善良勇士挺身而出，开始远赴女巫城堡，夺回人类的表情，但是被打碎的魔镜散落在大陆各地，碰到魔镜的勇士都要做出跟魔镜相同的表情才能通过他的考验。夺回人类表情的征途布满荆棘，充满了未知和不测，最先到达的勇士才能成为最终的胜利者，失败的勇士将会被收走所有表情，变成一尊石像……

三、游戏操作

1、赛道中，玩家通过左右滑动切换位置，吃金币以及躲避障碍物，金币数量积累到一定额度可在道具栏中购买道具。

2、游戏过程中，可在界面左侧道具栏购买道具，以阻碍玩家2或为自己加速。

3、关卡环节：开启前置摄像头，调整自己的自拍像与出现的轮廓线相匹配，做出与掉落下来的表情相一致的表情或动作，匹配度达到80%（待讨论）时，通过关卡。

四、游戏道具

（一）赛道界面

左侧栏放五个道具标志及其价格（路障、方向倒转、任意门、减速器、\*加速器）长按出现道具介绍，点击会在右侧出现购买提示框，点击可购买。

1、设置路障（符号为一座山）：在对方面前一段距离（可视范围内）出现石块（可以躲掉）

2、方向倒转（符号为交叉箭头或具有迷惑色彩的毒蘑菇）：玩家视野旋转，向后走一段距离。

3、任意门：令对手随机向前或向后移动一段距离

4、减速器：对方的座驾变成乌龟，移动速度减慢

5、加速器：自己的座驾变成马，移动速度加快。

（二）魔镜关卡

魔镜界面左侧：道具及其价格（丑颜喷雾、\*美颜喷雾、更换表情）

界面右侧：匹配度（进度条形式显示）

美颜/丑颜喷雾参考某些自拍软件的人脸识别特效（眼睛放大/缩小、脸变大/变小、……）

五、游戏场景

1、登陆注册界面元素

Facial GO logo、登录框、注册框、开始游戏按钮

2、游戏主界面

按钮：双人游戏、多人游戏（敬请期待）、游戏说明、退出

元素：用户头像、切换账号、

3、赛道界面

小地图（显示所有玩家的相对位置和标示魔镜关卡）、道具栏、金币栏

背景装饰（森林中的小路）、人物（勇士）、障碍物（石块）

撞到障碍物之后的眩晕效果、减速效果、加速效果、方向倒置效果、任意门效果

4、魔镜关卡

掉落的表情、道具栏、金币栏、倒计时、相机图

进入关卡的文字提示

完成关卡后，“金币入账”画面（关卡环节所得金币与匹配度挂钩）

5、游戏结束

胜方：背景（打败女巫、开心）“查看对方黑照”按钮（点击可看到照片，长按保存/设置保存按钮）

败方：背景（自己变成石像，流泪）提示语：你的照片已经被对方收走了！（或者什么的吧…）