**动物庄园**

1. **前言**

近年来，结合游戏元素提升互联网产品的使用体验与用户粘性是一个被广泛应用的手段。游戏化设计（Gamification）或直接嵌入应用内的小游戏越来越常见，如支付宝蚂蚁森林等，能够给产品运营带来可观的提升。本项目使用Cocos Creator开源引擎和Springboot框架打造了一款适用于地铁出行场景，支持高并发、高延迟，可内嵌的卡通风格养成类小游戏——动物庄园。

1. **创意描述**

本产品基于地铁出行场景，开发了一款不完全依赖网络，可内嵌的h5小游戏。

考虑到适用人群以20-40岁为主，本产品设计风格为卡通风不花哨，满足了当代青年、中年用户的审美需求。由于地铁出行网络的限制，以及在车厢内操作手机难度的提升，本产品采用简洁易操的游戏形式——养成小游戏，运用检测网络环境，延时上传数据的技术，降低了用户对网络和操作的依赖；游戏形式即开启即使用，随时可停，防止到站后游戏还未结束的尴尬状况。

1. **功能简介**

* 与动物角色互动
* 游戏内参加策划的活动，收集、养成不同的动物角色
* 完成地铁行程、参加八维通平台活动获得游戏内虚拟道具
* 积累出行行程次数、到达新的POI收集虚拟明信片
* 通过养成动物角色、达成成就点获得游戏内虚拟货币
* 使用游戏内虚拟货币购买游戏内虚拟道具或在八维通平台上获得出行代金券
* 在游戏内和好友互动，例如前往好友的庄园
* 分享自己的动物角色、成就到社交平台

1. **特色综述**

* 养成类游戏，离开交通用具用户仍可继续游戏，增加用户和八维通的用户黏性
* 细腻精美UI，针对用户群体特征设计
* 与周边场景结合紧密，用户行程、POI作为游戏内容加入
* 收集、成就驱动用户，增加用户使用时间跨度，增加用户和八维通的用户黏性
* 打通现实八维通和虚拟游戏内容，虚拟货币可作为现实奖励使用，既可增加游戏性，又可作为八维通活动的宣传、推广手段。
* 游戏虚拟内容考虑到用户实际使用场景时间，例如，果实在下班路途中成熟，促进用户打开使用八维通
* 游戏过程中，网络需求低，无网络连接也可以正常游戏。

1. **开发工具与技术**

前端部分采用了Cocos Creator开源引擎，内部代码用JavaScript编写

后端部分采用Java语言编写，使用了Springboot框架

1. **应用对象**

20-40岁年龄段通勤族、游客等。

1. **应用环境**

适用于地铁出行场景，高延迟、高并发、高操作难度的环境。

1. **结语**

本项目结合卡通画风、休闲题材为一体，打造了一款可内嵌、主题积极健康的h5小游戏。较低的网络需求和强大社交功能，完美契合了上班族、通勤族的生活习惯，符合地铁出行的场景。游戏内部的虚拟货币与八维通积分相对应，且使用了公司提供的部分接口，紧密结合大数据，如用户年龄、性别、乘车站点、乘车路线、乘车时间等，完美匹配了当代年轻人的生活需要。