**《养生大师》微信小游戏策划案**

**第一部分 游戏简介**

1. **游戏目的**

**3分游戏7分养生（中医）。**用游戏的方式去带动更多的年青人了解中医，学习中医，为中医文化做最创新的传播。

1. **游戏简介：**

《国医大师》是一个答题益智竞技游戏，但创新了答题的方式，让答题的过程更有趣，

更能被年轻人接受。有如下四个特点：

1、游戏性足。与以往的答题游戏相比，《养生大师》在答题中嵌入了“井字棋”玩法，既是答题，又是下棋，既考知识储备，又有适度的小策略玩法，让答题不再枯燥，过程多环节加入偶发因素，让产品充满随机性，带来惊喜和快感；

2、题材鲜活。在题库上，以大量和日常生活相关的中医常识为主，让人在答题过程中，既享受游戏性，又同时增长了见识，了解了中医，了解了大量与自己休戚相关的养身常识；

3、竞技感强。游戏主打轻竞技项，强调在线用户实时对战，中国有句俗语，独乐乐不如众乐乐，和机器人PK答题并没有多少意思，和真实好友对战，方能产生更大的乐趣；

4、代入感强。游戏设置了系列的勋章系统，搭建了从养生爱好者、见习养生顾问、实习养生顾问，养生顾问、养生专家等，到最后拿到最顶级的荣誉称号——养生大师，满足了玩家的充分的代入感和荣耀感；同时运营当中，也会举行周赛，月赛，年赛，采取积分赛和擂台赛两种形式，设置奖品和奖金，做活整个答题的生态。

**第二部分 玩法介绍**

1. **派题魔方：（3秒）**

~~主界面上会呈现一个3D魔方，魔方总共有六面6种颜色，每一个面代表一个类型的知~~

~~识，分别为中医理论、中医故事、中医治疗、中医养生、中医辟谣、中医趣味六个类型。~~

~~玩家进入作战页面后，会随机出现一个面，作为此次答题的题库。~~

~~随机选择好面后，魔方不再转动，出现了9宫格——即井字棋棋盘。~~

魔方较为西化，不适合中医背景，如没有相应的替代介质则直接选择出现九宫格随机每一格出现题目方向分类。

1. **双方抢答（盲抢）（5秒）**

井字棋棋盘有9个格子，将随机在某个格子出现亮灯，同时一旁的小提示会出现对应

的关键词提示，供玩家判断是否抢答。

竞技双方（X选手和O选手）开始抢答，将会出现如下两种情况：

1. 双方同时抢答（或一方抢答），则系统自动判断谁为最先抢答者，最先抢答者将获得答题权限；
2. 双方都不抢答，则系统采取随机派选一位答题者进行答题；
3. **答题（10秒）**

画面中井字棋棋盘消失，空白部分出现题目。答题者开始作答，将会出现如下情况：

1. 答题者答中，题目消失，井字棋亮红灯格子出现代表答题者的代号（如X）；
2. 答题者答错，题目消失，井字棋亮红灯格子出现代表另一方答题者的代号（如O）；
3. 答题者未回答，题目消失，井字棋亮红灯格子出现代表另一方答题者的代号（如O）；
4. **输赢判定**
5. 任一一方玩家，提前将代表自己一方的棋子，在井字棋棋盘上连成一条线（横线、竖线或斜线均可）；
6. 玩家均不能完成连线，答满9轮，则井字棋棋盘上，谁的棋子较多为最终胜利方；
7. **时间控制**

每一次的PK，总时间控制在3分钟内，非常适合玩家利用碎片化时间进行答题游戏；

1. **智能匹配**

主要强调两方面的智能匹配：

1. 对手的智能匹配——即如何为玩家匹配“水平相当”的对手，是游戏好不好玩的关键点之一，对手太强没意思，对手太弱也没意思，前期日活跃用户不高时，研发方会配置“答题机器人”，作为玩家的对手；
2. 题目的智能匹配——即如何为玩家匹配“水平相当”（或感兴趣）的题目，是游戏好不好玩的关键点之一，题目太难没意思，题目太容易也没意思，通过研发“智能派题系统”，抓取玩家属性，分析玩家属性，最终派玩家答起来“过瘾”的题。
3. **社交玩法**

前期只开发表情，即玩家在抢题、答题的过程中，可任意点击三种表情与对手互动，

三种表情分别为点赞、鄙视和飙泪，点赞多出现在对方答题厉害时，对对手的肯定，鄙视多出现在对方答题很臭时，表示不屑，飙泪多出现在自己答错时。

1. **分享设置**

当玩家输或赢时，弹出结算界面，玩家可进行点击分享，点击后，系统自动生成一张

分享图片，图片内容为：PK当中出现的知识点（题目及正确答案）及游戏的二维码。

**第三部分 功能及布局**

1. **前端功能**
2. **快速匹场——**即玩家进入比赛的入口，玩家点击进入快速匹配后，系统为为其智能匹配对手，开始答题PK（每赢一场赢3分，输一场扣1分）；
3. **排行榜**——排行榜分为好友排行和世界排行榜，玩家可以在排行榜当中了解自己所处的好友排名和世界排名，对应积分获得对应勋章称号；
4. **友谊赛——**即玩家和机器人对战的入口，作为类似新手指引的功能（无积分）；
5. **好友对战—**—玩家占击后，自动弹出微信好友名单，用户可直接选择好友分享并进行邀战（每赢一场赢3分，输一场扣1分）；
6. **擂台赛**——擂台赛不是常规的比赛，会根据运营方的要求，如每天1场（晚7点）或每天2场（中午12点或晚7点），玩家可通过报名的方式参与，擂台赛按一定的规则，每天筛选32位选手进行车轮赛，最终赢者将获得额外积分（冠军50分，亚军30分，季军10分，输方不扣分）；或单独的积分榜，额外的实物、现金奖；
7. **设置——**玩家的个性信息，头像，段位，胜率、总场次、胜场统计；
8. **知识点回顾——**玩家可以重新查看自己所答的题目，标识出正确答案与养生知识点讲解；
9. **养生画像——**玩家可以通过简单的问答对自己进行测试，判断自己的身体各个系统是否处于亚健康状态，并给予相应的养生建议；

**二、后端功能**

**1、答题机器人——**内置大量的答题机器人，在玩家匹配不到真实对手的时候，作为可供用户匹配的对手；

**2、智能派题系统——**一个能够“喂”题的机器人，能够感知玩家属性且智能派玩家喜欢题的一套系统；

3、**后台数据统计功能**——能够全面记录玩家属性的后台，记录的信息包括，用户画像、访问分析、收入分析等；

**三、功能布局（后续由美术人员跟进制作）**

**第四部分 开发相关**

1. **人手配置及分工**

前端程序员——1位（主要负责前端功能开发）；

后端程序员——1位（主要负责答题机器人、智能派题和后台数据统计功能等开发）；

原画师——1位（根据要求创作一些人物动漫设计）；

UI制作师——1位（用户界面设计）

特效师——1位（为游戏制作动画动效）

策划——1位（对题库进行重新编辑整理，区别出难度和接近性，便于系统智能匹配）

1. **开发时间进度表**

**（后续由项目经验跟进制作）**

**第五部分 上线及推广**

1. **上线提交**
2. **推广计划**
3. **种子期——朋友圈推广计划；**
4. **媒体推广期——寻找合适的公众号写软文进行推广；**