

# NDS动物之森游戏笔记

## 一、整体游戏感受

简单而言，动物之森是一个小游戏为基础兑换获得货币来进行村子建设的游戏，其中穿插了交互投放提升的社交元素。

特色鲜明：

### 1、现实生活实时同步的世界

例如店铺每天会11点关门，世界时间是分为白天，傍晚，下雨天，夜晚等等。

而且貌似存在季节分布，春天树的颜色会呈现出花色。

### 2、丰富的小游戏和随机事件充分填满了游戏时间

小游戏的特定后文会详述

### 3、好友间的社交系统

目前看到的社交系统主要是通过好友家树种产出的果子价值高于自家果子来提升用户访问好友家的欲望。

在3ds的动物之森中加入了更多元的社交元素。以后玩到的时候再补充

### 4、与sns类模拟经营游戏的比较

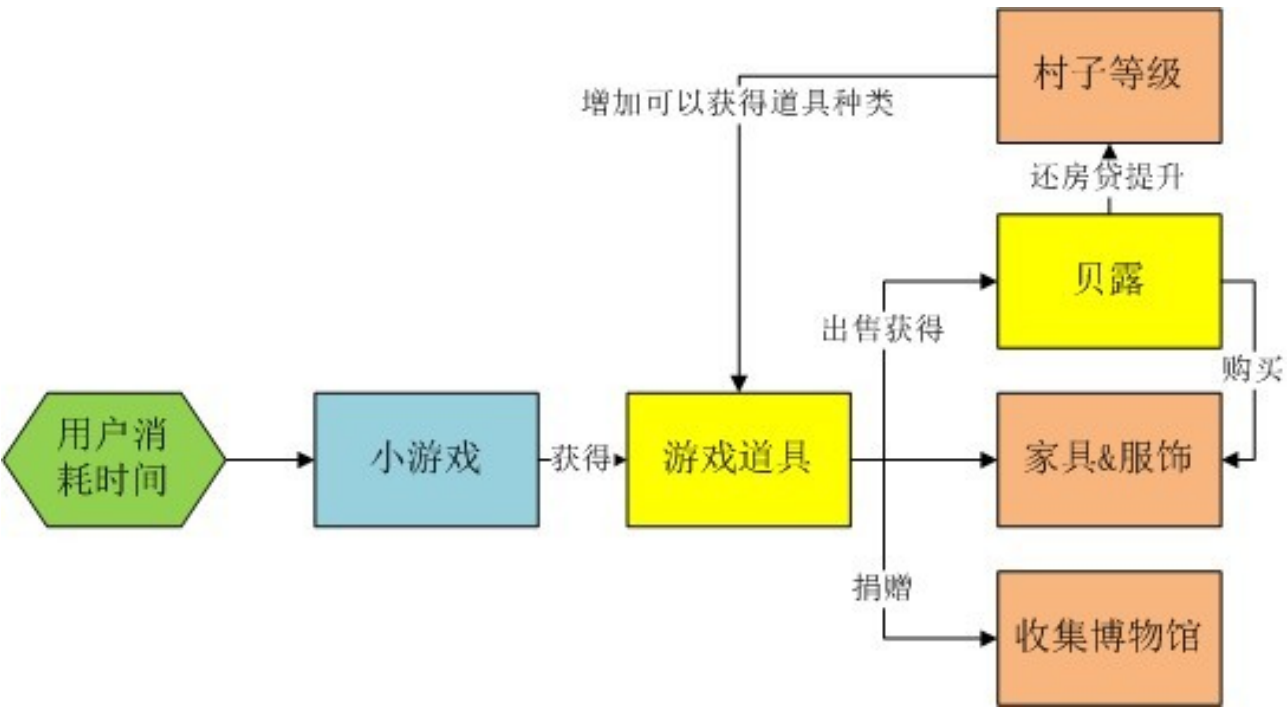
游戏内容丰富，传统的zynga类模拟经营游戏都是通过时间等待来获得特定产出继而提升level进一步获得更多游戏内容的过程。

内核就是时间兑换游戏内容。相较而言，动物之森提供了更有意义的养成方式，更富技巧性的小游戏方式。

二、游戏结构

1、动物之森货币流转

其中：村子等级养成，装饰养成和收集3大追求



2、按照玩法分类的游戏结构

游戏中的玩法大致可以分为手机、养成和社交

其中小游戏是游戏的基础，通过收集、养成和社交来创造用户更高层次的追求，借以提升用户粘性

小游戏	收集	养成	社交
钓鱼	水族馆	房间&店铺升级	到好友村子玩
捉虫	化石馆	房间装饰	npc随机事件
摘果子	虫子馆	服饰	写信
捡贝壳		npc关系	写公告
买卖萝卜			
种萝卜			
天空礼物			

### 三、小游戏

小游戏是所有内容的基础，是货币产出的主要入口。

其中小游戏设计的亮点颇多。相比较于流行的sns模拟经营游戏具有操作性，技巧性，随机性等优点。

#### 1、小游戏按照产出时间分布

小游戏种类在不同阶段的打开和时间分布十分丰富，用户在线的时间范围内有大量游戏内容可以体验。

随机性：以钓鱼为例，有数量众多的鱼类会随机出现，但是用户会理解为通过某些技巧可以钓到价值更高的鱼类，例如钓鱼区域选择，鱼类的外观选择等等。用户会通过学习形成钓鱼技巧的心智模型。相较于简单的sns游戏的数值堆叠和等级控制产生了更大的游戏性。

技巧性：以钓鱼为例，甩杆儿的距离，甩杆儿的方向，拉杆儿的时间选择等等，都成了控制钓鱼成败的点，构成了钓鱼游戏中的挑战性，游戏中甚至通过偶然间随机失败的可能来带来一些挫败感，提升用户进一步提升技巧的感受。