

# 整理策划案

## 游戏《超市购物狂》Unity开发核心策划文档

### 一、游戏通用设定

#### 1. 初始信息输入:

游戏开始前，需要建立一个用户输入界面，用于收集以下信息：

- \* 游戏者编号
- \* 姓名
- \* 年龄(出生年月)
- \* 性别(男/女)
- \* 文化程度(下拉菜单)
- \* 病史(多选框，注意：冠心病患者和急性患病期用户有使用限制)
- \* 疾病状态(下拉菜单)

#### 2. 免责声明:

信息输入后，弹出一个免责声明界面，**强制倒计时10秒**，之后玩家可点击“同意”按钮进入游戏。

#### 3. 核心操作方式(全局):

游戏通过体感进行，不要求高精度操作。

- \* 移动购物车：玩家脚部/腿部向前、向左、向右移动，购物车在货架格子间进行相应的上、左、右移动。
- \* 抓取物品：玩家移动到目标物品所在格子后，单手举起完成“抓取”动作，物品自动进入购物车。
- \* 刷新/进入下一轮：当货架上无目标物品，或需要进入下一轮时，玩家需做出双手抱拳/握拳的动作。

### 二、游戏第一关：我爱吃水果 (Go/No-Go 范式 - 抑制能力)

- 核心玩法：收集指定类别的水果 (Go)，忽略并跳过蔬菜 (No-Go)。

- 玩家动作：

- 看到目标水果 -> 移动并举手抓取。
- 看到蔬菜 -> 做出双手握拳动作，直接进入下一轮刷新 (10秒内完成)。

- 游戏反馈：

- 成功收集：屏幕提示“已收集X个水果，还需收集Y个”。
- 误触蔬菜：屏幕提示“这是蔬菜哦，找水果试试看~”。

#### 关卡参数配置：

关卡	目标	货架布局	物品总数	收集数量	刷新间隔	备注
1-1	水果	2行2列	12	6	10秒	目标为所有水果，干扰项为蔬菜。
1-2	水果	2行2列	12	8	10秒	
1-3	水果	2行2列	12	10	10秒	
2-1	圣女果	3行3列	15	8	8秒	目标与干扰项（葡萄）均为彩色/圆形，增加辨别难度。
2-2	圣女果	3行3列	15	10	8秒	
2-3	圣女果	3行3列	15	12	6秒	
2-4	圣女果	3行3列	15	14	6秒	
3-1	红苹果	4行4列	20	12	8秒	目标与干扰项均为红色系/类圆形

关卡	目标	货架布局	物品总数	收集数量	刷新间隔	备注
						水果，进一步增加难度。
3-2	红桃子	4行4列	20	14	8秒	
3-3	红樱桃	4行4列	20	16	6秒	
3-4	红番茄	4行4列	20	18	6秒	

### 三、游戏第二关: 商品配对 (Stroop 范式 - 冲突抑制)

- 核心玩法:** 收集标签文字颜色与商品实物颜色相匹配的商品。例如，贴着【绿色字标签】的【绿色牙刷】。
- 通关条件:** 每关获得100分。
- 计分规则:**
  - 关卡1 & 2: 收集正确得 **10分**，错误不扣分。
  - 关卡3: 收集正确得 **5分**，错误不扣分。

关卡参数配置:

关卡	货架布局	单次呈现物品数	刷新间隔上限	关卡总时长	匹配商品总数	难度说明
1-1	1行3列	1-3个	20秒	120秒	10	颜色冲突小(如“红色”标签贴在黑色杯子上)。
1-2	1行3列	1-3个	15秒	120秒	10	
1-3	1行3列	1-3个	10秒	120秒	10	
2-1	2行3列	1-3个	20秒	120秒	10	增加同色系干扰(如“淡蓝色”标签贴在深蓝色物品上)。
2-2	2行3列	1-3个	15秒	120秒	10	
2-3	2行3列	1-3个	10秒	120秒	10	
3-1	3行3列	1-3个	20秒	120秒	10	增加复合颜色干扰(如“蓝色和绿色”标签贴在蓝白色牙膏上)。
3-2	3行3列	1-3个	15秒	120秒	10	
3-3	3行3列	1-3个	10秒	120秒	10	

### 四、游戏第三关: 寻找大薯片 (Flanker 范式 - 选择性注意)

- 核心玩法:** 场景中有红色和绿色两个购物车。玩家需要根据提示，用对应的手抓取货架中央的目标薯片，放入对应的购物车。
- 操作方式:**
  - 左手举起: 为绿色购物车抓取物品。
  - 右手举起: 为红色购物车抓取物品。
- 通关条件:** 收集满10个目标商品。

关卡参数配置:

关卡	购物车	目标(红车/绿车)	干扰物	刷新间隔上限	关卡总时长
1-1	仅红色	番茄味薯片 / 无	烧烤味薯片	20秒	200秒
1-2	仅红色	番茄味薯片 / 无	烧烤味薯片	15秒	150秒

关卡	购物车	目标(红车/绿车)	干扰物	刷新间隔上限	关卡总时长
1-3	仅红色	番茄味薯片 / 无	烧烤味薯片	10秒	100秒
2-1	红 & 绿	番茄味 / 黄瓜味	烧烤味薯片	20秒	200秒
2-2	红 & 绿	番茄味 / 黄瓜味	烧烤味薯片	15秒	150秒
2-3	红 & 绿	番茄味 / 黄瓜味	烧烤味薯片	10秒	100秒
3-1	红 & 绿	番茄味 / 红烧味	烧烤味薯片	20秒	200秒
3-2	红 & 绿	番茄味 / 红烧味	烧烤味薯片	15秒	150秒
3-3	红 & 绿	番茄味 / 红烧味	烧烤味薯片	10秒	100秒

## 五、游戏第四关: 衣服搭配师 (RSVP 范式 - 短时记忆)

- 核心玩法:** 游戏开始前提示目标衣物。随后，屏幕中央小窗会快速、依次播放一系列衣物图片。玩家需在目标衣物出现时，立刻举手抓取。
- 玩家动作:**
  - 看到目标衣物 -> 举手抓取。
  - 若当前轮播结束，一个目标都没看到 -> 双手握拳进入下一轮。

关卡参数配置:

关卡	目标物品	图片总数	目标出现次数	图片呈现速度	关卡总时长	难度说明
1-1	外套	15	3	10秒/张	150秒	单一目标。
1-2	裤子	20	4	5秒/张	100秒	
1-3	袜子	25	5	2秒/张	50秒	
2-1	红色花朵的裤子	20	4	10秒/张	200秒	目标带有特定属性，干扰项有相似设计。
2-2	绿色花朵的裙子	25	5	5秒/张	125秒	
2-3	有条纹的袜子	30	6	2秒/张	60秒	
3-1	红色外套 & 绿色裤子	25	各3次	10秒/张	250秒	需要同时记忆两个目标。
3-2	黄色外套 & 蓝色裙子	30	各4次	5秒/张	150秒	
3-3	蓝色外套 & 灰色裤子	50	各6次	2秒/张	100秒	

## 六、游戏第五关: 玩具在哪里 (Simon 范式 - 空间位置)

- 核心玩法:** 游戏开始时，会给出一个错误的图片提示（如：图片显示小熊在左侧货架），但实际物品会出现在另一位置（如：右侧货架）。玩家需要忽略图片提示的干扰，移动到物品的真实位置并抓取。
- 流程:**
  - 显示错误提示图片 (带位置信息) 和文字“请注意：货架位置可能与实际目标商品位置不符”。
  - 物品在货架的另一随机位置出现。
  - 玩家移动并抓取。

关卡参数配置:

关卡	货架布局	物品总数	刷新间隔	关卡总时长
1-1	3行2列	6 (1目标, 5干扰)	20秒	240秒
1-2	3行2列	6 (1目标, 5干扰)	15秒	180秒
1-3	3行2列	6 (1目标, 5干扰)	10秒	120秒

关卡	货架布局	物品总数	刷新间隔	关卡总时长
2-1	3行3列	9 (1目标, 8干扰)	15秒	180秒
2-2	3行3列	9 (1目标, 8干扰)	10秒	120秒
2-3	3行3列	9 (1目标, 8干扰)	5秒	60秒
3-1	4行4列	16 (1目标, 15干扰)	10秒	120秒
3-2	4行4列	16 (1目标, 15干扰)	5秒	60秒
3-3	4行4列	16 (1目标, 15干扰)	3秒	35秒

**开发者提示:**

- \* 所有关卡的“刷新间隔”指的是物品在货架上重新排列或出现新物品的时间。
- \* UI界面需要清晰展示当前任务目标、得分、倒计时等关键信息。
- \* 游戏全程应有清晰的语言提示配合文字，引导老年用户操作。