单页说明书

app平台：ios（后期会增加andriod）

目标年龄：18~30岁

游戏类型：虚拟养成

app概要：玩家是一名没有女朋友的单身男性，有一天遇到了一名心仪的女孩，于是便发起了追求，在经历了千辛万苦追求成功后，便开始了漫长且更有挑战的相处过程。在女孩答应了玩家的求婚后，玩家便取得了游戏的胜利，如果中途玩家追求女生失败或者女生和玩家分手，玩家便game over。

App大纲：玩家可以选择学生和上班族两种身份，并且定位是一名普通男生，在游戏初始阶段并且可以选择心仪女生的外貌，经济（学生身份的话选择的就是家庭背景）和星座这三种属性，不同身份和不同属性在这之后的发展套路是不一样的，作为玩家自身有三种属性可以设定和调整：心情，体力和经济。女生对你的不同反应会影响玩家的这三种属性，而这三种属性又会决定接下来和女生的互动过程。同时，游戏会根据不同的时间，地点和天气来决定玩家和女生会以怎么样的形式互动。玩家在追求阶段，需要通过各种渠道了解这个女生的信息和并且投其所好，这样才能追到心仪的女生，在相处阶段，需要更多的理解，满足女生的心情和需求，这样才能和女生保持长久的恋人关系。

App卖点：一款出色的app需要自身的与众不同，我总结了下我们的这款app具有以下特色：

1. 初始的自由设定模式，多种属性组合决定游戏流程和互动内容，与单一的游戏套路说拜拜。
2. 结合移动app的特点，可以根据不同的环境（时间，地点，天气）来决定你和女生之间的互动，大大增加了游戏的可玩性。
3. 简单易懂的操作说明，玩家通过单击屏幕即可完成大部分操作，无需花大量时间学习如何上手，非常适合放松休闲。
4. 大量可选择的互动提供给玩家，玩家可以和女生散步，看电影，逛街等等，且这些都是与实际场景相结合，真实感大大加强。
5. 游戏的难度具有挑战性，游戏里的女生会有自主思考的能力，在玩家的追求阶段她会根据当下你的表现来考察是否可以跟你在一起，在相处阶段，她同时会思考与你在一起的用户体验，来决定是否分手还是接受你的求婚。
6. 碎片式的游戏模式，大量的游戏内容被分散开来，和玩家的生活紧密结合，玩家可以利用点滴的空闲时间完成大部分游戏流程。
7. 亲民的游戏设计，市面上很少能看见类似针对年轻单身男性痛点的游戏，就算是有也大多是不完整的圈钱半成品或者单一的游戏模式，这款app算是首创，打开了虚拟养成类游戏的新玩法。

同类app：love plus（nds），虚拟女友之亲爱的另一半（android）

