CEE项目需求文档

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 时间时间 | 修改者 | 修改内容 |
| 2016/4/10 | 洪祈泽 | 创建文档 |
|  |  |  |

# 世界模块

## 世界

CEE中的世界相当于现实世界里城市的概念。

用户进入CEE时，会通过所在城市（IP？坐标？）自动匹配到对应的世界。（用户能否主动选择切换？）（匹配/选择世界的交互是怎样的？）

## 地图

CEE中的地图相当于现实世界里城市中的商区的概念。一个世界中可能存在多个地图。

用户进入CEE中的一个世界后，会通过所在位置（坐标）自动分配地图。（用户获得地图的交互式怎样的？能否主动触发获得？）

完成整张地图的锚点事件以后，可以获得相应的勋章。

## 锚点

每张地图上可能会有多个锚点，点击会触发相应的事件。锚点分为两类。

### 选择题锚点

点击后，触发一组线性的选择题交互。

通过整组题目后，可以获得相应的奖励。（金币？优惠券？）

不需要记录进度。

### 故事锚点

点击后，触发一个故事进行。

# 故事模块

CEE中的故事，是一个预录好的互动流程。完成整个故事后，可以获得相应的奖励。（金币？优惠券？）

需要记录用户完成故事的进度。

故事包含两类元素。

## 关卡

故事主要由一系列的关卡线性组成。用户需要一关关通过，最终完成整个故事。

关卡主要分为三大类。

### 过场类（实际上并非关卡）

主要有：视频、图片（+文字）、对话。

用来介绍、衔接其他关卡，提供线索。

### 答题、操作类

主要有：答题（数字、文字）、执行操作、H5小游戏。

需要用户答对问题或完成任务才能通过。

### 空白关卡

此类关卡只能借助道具才能通过。

## 道具

道具用来辅助用户完成整个故事。

道具会在完成某个关卡之后被激活，只有被激活的道具才可以使用。