iPhone 与 iPad 互动故事

换一双眼睛，
走过这座城市。

如果你是一只流浪猫，今天会往哪里走？ 猫途邀请你跟随四只猫的脚步，认识熟悉街巷里的另一种生活。





慢一点，才看得见。

从一张彩铅插画开始，故事一段段展开。每次转场时，猫咪起身、走几步，然后在下一个场景里停下。

是靠近人群，还是走进树丛？你的选择会影响它接下来遇见谁，以及故事如何结束。

开启系统的“减少动态效果”后，转场改为短暂的淡入淡出。

四只猫，四种生活。

从公园边到旧街，四只猫各有各的牵挂。在地图上选一只猫，跟着它走进今天的故事。





小满

公园边

它饿了一整夜，却仍记得不要轻易相信来路不明的食物。



南枝

救助站附近

它的肚子越来越沉，今天必须找到一个安全的地方。



阿桥

商业街

它并不害怕人，只是还不知道哪一只伸来的手值得靠近。



灰尾

旧街

它熟悉这里的每一条小路，却依然不知道哪里才算归处。

四只猫的好结局

四只猫各有多条分支，这里各选一条可走到的结局。



小满

公园边

起点	从公园边走进树丛。
选择	听到灌木里有动静，循着声响走进小径。
结局	**倒木边的人摘下一只耳机，安静地等小满再靠近一点。**



南枝

救助站附近

起点	临产的南枝走进救助站。
选择	留在站里，躲进安静的角落。
结局	**醒来时，南枝躺在救助站的猫窝里，五只小猫就在身旁。**



阿桥

商业街

起点	商业街天快黑了，前方有一扇半掩的木门。
选择	绕过路上的人，走进木门，在铺着毛巾的猫窝里过夜。
结局	**醒来时，食碗已经添满。后来，这里成了阿桥每天会回来的地方。**



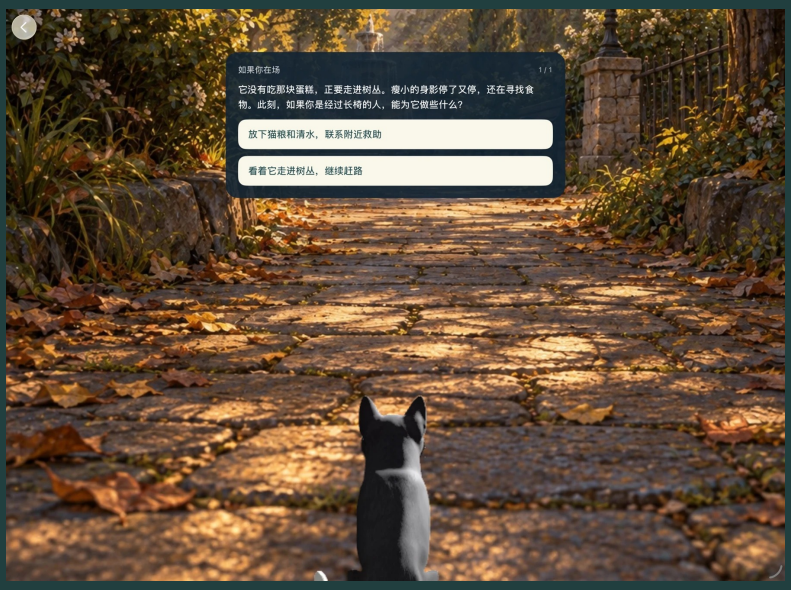
灰尾

旧街

起点	从旧街的路口绕进树林。
选择	循着叫声找到小猫，跟它往树林深处走。
结局	**在倒下的老树旁遇见猫群，灰尾在同伴身边安心歇脚。**

刚才，你是它。
现在，如果你在场呢？

在八种危险处境中，故事将视角交给路过的人。你可以选择是否停下，看看自己的行动如何改变结局。





一次停留，另一种结局。

以挨饿的小满为例。停下的路人为它放好猫粮和清水，并联系志愿者，后续的故事便讲到它如何得到照料。

技术支撑

让动作与叙事自然衔接。

SwiftUI

串起选猫、分段阅读与分支选项，并为角色和按钮提供 VoiceOver 描述。

SceneKit + USDZ

用 SceneKit 播放 USDZ 模型的骨骼动画，让同一只猫起身、行走并在下一个场景坐下。

Swift

用 Swift 管理剧情分支和转场，避免重复选择。已完成的故事路线保存在设备上。