《捕鱼来了》体验报告

1. **总体印象：**
   1. 画面（9分）：画面采用3D，模型、动画、特效等都制作较好
   2. 玩法（8分）：游戏内有多种模式，每种都有不同的玩法。大部分玩法都是常规捕鱼玩法，无太多新意；渔乐场比较有新意，后续详细说明。
   3. 音乐（7分）：没有太多注意，整体上无功无过

1. **具体说明：**
   1. **倍率模式：**

* 传统捕鱼游戏类型，消耗金币发射炮弹，概率捕获鱼
* 一般鱼直接掉落金币
* 特殊鱼掉落奖券，可以在商店换炸弹或者话费等奖励
* 高倍率场boss有概率掉落炸弹
* 炸弹可以在玩家间进行赠送，形成游戏内基本的货币流通

* 1. **比赛模式：**
* 普通的竞技模式，打鱼奖励的金币改为积分，根据积分进行排名
* 暂时可见的排名奖励都为金币和道具奖励，报名免费，让玩家无门槛进行直接对抗，并获得部分收益
* 部分高级比赛收取报名费用，同时提供丰厚奖励，给玩家以小博大的机会

* 1. **渔乐场：**
* 高V玩家可以建立渔场，并升级渔场，其他玩家交钱进入渔场
* 渔场有星级，累计星级可以兑换炸弹
* 具体规则没有说明，只能进行一下猜测：

建房间需要花费钻石，打鱼收益大于普通倍率模式

玩家在房间内越活跃，房间人气越高，并提升星级，建房的玩家获得星级，累计兑换炸弹

建房间的玩家获得一般流通货币奖励，并且银商和大R可以得到大量曝光

其他玩家获得金币收益，具体能否同时获得星级，看具体设计，应该可以

同时提高玩家的活跃度, 有钱的捧个钱场，没钱的捧个人场

* 1. **养鱼场：**
* 偷菜模式，采用单独的货币体系，基本独立于游戏单独交互模块

* 1. **组队探险：**
* 并没有玩到……根据说明猜测：入场券需要钻石购买，花费金币组队通关，奖励一些道具和奖券

* 1. **剧情模式：**
* 打鱼采用掉血模式，同时采用独立的货币体系，基本独立于游戏的单独模块
* 包括养成、伙伴、推图、挂机等系统的传统养成游戏，但是做的很浅很休闲
* 与天天酷跑相似度极高，借助腾讯庞大用户群体的交互系统

1. **总结：**
   1. 美术场景上有很多地方做的比较精细，例如水波纹、水草、气泡等等
   2. 鱼采用3D效果，更加灵活生动
   3. 渔乐场的模式结合了当下较火的直播模式，值得继续详细体验