2016

Fish Live

【策划文档】

FOOT MR

Fish Live

策划文档

By MrFoot @ Home 2016.7.31

游戏背景：玩家扮演一个渔人，以钓鱼为乐，玩家以钓鱼为主要玩法，衍生出其他周边玩法，灵感来自《疯狂动物园》。

玩家扮演的是一个非常喜欢钓鱼中产阶级Gary，Gary 虽然非常钓鱼，但确实一个彻头彻尾的环境保护者，他拒绝捕鱼电鱼等赶尽杀绝的方式，而希望通过小小的钓竿来娱乐自己，娱乐他人，为他乏味的朝九晚五的生活增添一点生气。Gary作为IT界的精英总喜欢一些前沿的科技，此次他钓鱼的工具就是一个高科技产品，他的鱼竿包含摄像头，可以清楚得洞察鱼的一举一动，既增添了钓鱼的乐趣，又提高了钓鱼的效率，真是好办法呢！

## 钓鱼系统：



说明：

游戏拥有许多有名的海峡渔场，玩家可以通过改良自己的船来探索更多的未知领域。

不同的鱼的分布地域不同，类似口袋妖怪里面的精灵，鱼也有常见与稀有之分。而随着渔船可以到达的地方越来越神秘，也会有越来越多的稀有罕见的鱼类供玩家捕捉。

具体操作：

1. 选择鱼饵：

不同诱饵对不同鱼类的吸引程度不同，玩家通过选择不同的诱饵钓不同的鱼。每次出发钓鱼前都要选择一定数量的诱饵，每种诱饵有自己的有效时间，一旦放入水中超过有效时间后将失去对鱼群的吸引。不同的诱饵成本不同，诱饵的来源有：无限提供，商店购买和自制。

其中一些常见诱饵如蚯蚓，玉米团是免费无限提供的，还有一些鱼肉做的诱饵可以用自己钓的鱼来自制，而另外一些如虾肉等不能自制的诱饵需要商店购买。不是每种鱼都可以做成诱饵，不同的鱼做出来的诱饵数量也不同，与它的大小（年龄）有关。可以自制的诱饵商店都有贩卖。根据原料的稀有度定价。

1. 释放钓竿

选完诱饵后，进入到钓鱼场景里，玩家通过点击水域来决定钓竿的钓点。钓点的选择有技巧：刚放进水里的浮标诱饵会影响水下的鱼类，不同的鱼类会有不同的反应，不同鱼类本身对环境的敏感度不同。有一些鱼比较敏感，一旦被惊吓了就会游走不会再回来，而如果遇到好奇心极强的鱼类，钓点选择靠近鱼群可能会获得意想不到的效果。

方案二：

捕鱼达人的视角，即海底视角。不通过释放鱼竿的地点来表现鱼类对鱼饵的不同反应，而是通过操作鱼饵的拉扯来表现，玩家通过按钮拉扯鱼竿，引起鱼的好奇或者吓走鱼。玩家可以通过操作鱼竿来选择想要钓或者不想钓某些鱼。

1. 上钩

不同的鱼面对诱饵表现不同，上钩率不同，上钩率和稀有率不能划等号。一旦有鱼上钩，浮标会有动静，根据鱼的强壮程度浮标的动静也有变化。

1. 收竿

鱼上钩后就要通过滑动屏幕来收竿了，操作包括上滑和下滑，不能左右操作。

一般的鱼类没有那么大劲，慢慢的收竿就可以了，一旦收的太快（滑得太快），鱼会脱竿。鱼脱竿的条件是鱼施加于鱼竿的力量大于鱼或者鱼竿所能承受的最大力量。

所以当遇到强壮的鱼时，一定要通过对鱼竿的适当收放来达到收鱼的目的。

方案二：

鱼一旦上钩，画面进入到渔船追赶鱼的画面，鱼会在屏幕中划出弧线，而玩家通过控制船沿着鱼的游走路线，逐步逼近鱼，直至最后捕捉到。

在捕捉尾随鱼的过程中，不同的鱼有不同的反抗，当鱼触发了反抗状态时，玩家需要释放手指，就会放线，当反抗状态消失后，继续控制渔船尾随。如果放的线太长，就会被逃脱。在尾随路线上可能会有障碍物，遇到障碍物需要松开手指，否则渔船将会装上障碍物，鱼逃走。

## 养鱼系统

玩家可以通过赚到的金币购买鱼缸。鱼缸可以饲养钓到和买到的鱼，可以通过商店来定制鱼缸。玩家通过触摸屏幕模拟触摸鱼缸与鱼互动。

## 升级系统

升级系统包括：装备升级，鱼饵升级，宠物升级

装备升级：装备包括：

钓竿: 不同级别的钓竿可触及的海域深浅不同，级别更高能到达更深的海域，钓到更奇怪的鱼。不同级别的钓竿收竿的速度也不同。

鱼钩: 级别越高的鱼钩鱼吃食脱竿率越低。

渔船: 不同的渔船速度不同，耐撞度不同，越高级的渔船可以到解锁更多的地区。

鱼捞: 属于道具，可以降低收竿的难度，是收竿的辅助用具。

鱼饵升级：

同种鱼饵有级别之分，不同级别的鱼饵有效时间不同，吸引鱼的效果不同。

宠物升级：

渔夫可以养鱼鹰，通过饲养鱼鹰来辅助收竿。

## 趣味彩蛋

可以在游戏里添加一些趣味元素，比如:鱼攻击摄像头，章鱼对摄像头喷墨等等