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。

## 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。

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。