# The Last Drop需求清单 2020年4月版

## 美术方面：

1. **一些缺失的植物图标、序列帧素材**

包括种子图标、已被采摘的植物序列帧。以及Aquabud图标可能需要重绘。植物的交互效果也需要补充。

负责人：小犬

1. **Boar 小野猪**

野猪Boss的缩小版。只有冲刺一种攻击方式。所需素材为4方向冲刺序列帧、冲撞结束后坐在原地发愣的序列帧（镜像2方向）。可参考Boss野猪的美术表现。

负责人：懦已

1. **BossTree 树人Boss**

游戏的第三个Boss。一个巨型树人。具有以下攻击方式：

* 木刺：从地下伸出木刺对玩家进行攻击。每根木刺在产生攻击判定前，在原地有0.8秒的地面碎裂效果作为预兆；然后由木刺伸出到消失有1~1.5s的动画。有以下两种攻击方式：

○ 直接瞄准玩家脚下的位置进行攻击，连续攻击10次左右，两次直接间隔1秒。

○ 以boss为中心，沿6个射线方向依次刺出木刺。类似Boss2的光束。

* 复活树人：Boss原地施法，对一定范围内的树桩产生作用。这些树桩的发芽等级下降1级。若已经为0级，则使其复活为树人。

*美术需求包括：*

* Boss两方向/四方向行走的序列帧。
* Boss施法召唤木刺时，本体的序列帧。
* Boss施法复活树人时，本体的序列帧。（特效比召唤木刺更强烈）
* 木刺以及其出现时的地面特效的序列帧。包含产生攻击判定前、产生攻击判定后两部分。注意遮挡关系，可分为木刺和地面特效两部分。

负责人：暂缺

1. **主角的形态变换效果**

包括主角变为火元素、冰元素、电元素；以及获得增加攻速、增加移速两种Buff时的变身效果或特效。

负责人：暂缺

1. **三种果实直接出发的攻击效果**

Dragonfruit：发射一道强力的光束。需要光束的序列帧、粒子效果等。

Jujube：以主角为中心发出波动，击退附近的敌人。需要以主角为中心发出波动，击退附近敌人的效果。

Persimmon：发射覆盖全屏的闪光，眩晕所有敌人。需要全屏闪光的序列帧或特效。

负责人：暂缺

1. **敌人和Boss的入场、死亡效果**

现在敌人的入场效果是从影子里浮出来，对于有些敌人不太合适（尤其是Boss）。可能需要设计新的敌人入场效果。Boss死亡的效果也需要补充。

负责人：暂缺

## 功能逻辑方面：

1. **植物交互、果实使用逻辑的修改**

播种、浇水、收获、铲除植物等操作需要更清晰易用的交互方式以及反馈效果。白天使用的果实改为手动使用，统一交互逻辑。

1. **背包界面**

实现完整的背包界面，以便于查看主角当前状态、拥有的种子、果实等资源。

1. **游戏内的操作指引**

* 在第一天晚上，移动、左右键基本操作的说明
* 第二天白天，播种、浇水、收获、使用果实的操作说明
* 鼠标悬停在快捷栏、背包界面的种子、果实图标上时，弹出对应果实的名称、作用说明

## 音乐方面：

* 需要调整白天的BGM，使其氛围更轻松
* 可能需要增加Boss战的BGM
* 需要添加白天播种、浇水、收获、铲除植物、使用果实等操作的音效
* 需要添加晚上主角攻击、受伤、使用果实等音效
* 可能需要添加敌人的受伤、攻击等音效