# 《鸡小德历险记》道具使用

## 设计目的

1. 完善游戏道具的使用流程
2. 增加游戏趣味
3. 优化核心玩法

## 道具规则

1. 道具分类
   * 1. 背包使用类：可在背包中直接使用
     2. 游戏使用类：在游戏（闯关和无尽）中使用
     3. 奴隶使用类：在奴隶系统中进行互动操作时消耗使用
2. 背包使用类道具：
   * 1. 在背包中按照选择使用的个数进行使用，即时生效
     2. 没有使用上限
     3. 不能在背包之外使用
3. 游戏使用类道具
   * 1. 仅在闯关模式或无尽模式中进行使用，使用后即时生效
        1. 使用方式为主动点击对应的道具图标使用
     2. 使用间隔为2秒，即2秒内无法再次使用相同的道具
     3. 仅玩家还未失败时可以使用，失败后无法使用
     4. 没有使用次数上限
4. 奴隶使用类道具
   * 1. 仅在奴隶系统中进行使用，每种道具对应不同的互动操作
        1. 使用方式为选择互动操作时，直接消耗
     2. 使用间隔同互动操作的CD一致
     3. 每日有使用次数限制，限制同互动次数限制一致，见《奴隶系统案》

## 表现调整

1. 跑酷界面中的道具按钮，需要判断是否有最少1的数量
   1. 有：图标亮起
   2. 无：图标灰化
2. 道具图标需要显示当前剩余的数量，并随着每次使用减少
3. 点击道具时有相应的点击表现
4. 每次点击道具按钮后，将进入道具按钮的冷却状态，有相应的表现

## 需要调整的方面

1. 跑酷界面的UI需要调整，增加使用道具的按钮

## 美术需求

### UI需求

1. 在跑酷界面下方增加4个半透明的悬浮式圆形道具按钮，按钮需要点击的表现
2. 需要在尽量少遮挡跑道等核心区域的情况下设计
3. 按钮需要带有数量的脚标，数量显示要清晰
4. 道具图标需要灰化的资源



### 动画需求

1. 需要制作点击使用完道具后，道具按钮的冷却倒计时表现