**【财神捕鱼】**

**财神捕鱼策划案**

当前版本：V1.0

* **文档历史**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **文档版本** | **日期** | **修订者** | **说明** |
| V1.0 | 2019.11.19 | DerekXu | 建档 |

* **文档约定**

|  |  |
| --- | --- |
| **文字格式** | **说明** |
| 黑色 | 已确定的部分 |
| 灰化 | 暂时挂起、搁置 |
| **蓝色加粗** | 本次版本更新部分 |
| **红色加粗** | 重点内容 |
| **楷体加粗** | 解释说明的内容 |
| ~~删除~~ | 新版本修订中删除的部分 |

# 目录

[目录 2](#_Toc21101112)

[1. 概述 4](#_Toc21101113)

[1.1. 设计总则 4](#_Toc21101114)

[1.2. 设计重点原则 4](#_Toc21101115)

[1.3. 服务器配置 4](#_Toc21101116)

[2. 游戏玩法 5](#_Toc21101117)

[2.1. 游戏介绍 5](#_Toc21101118)

[2.2. 游戏人数 5](#_Toc21101119)

[2.3. 游戏规则 5](#_Toc21101120)

[3. 规则说明 7](#_Toc21101121)

[3.1. 房间设置 7](#_Toc21101122)

[3.2. 玩法功能 7](#_Toc21101123)

[3.2.1. 发红包 7](#_Toc21101124)

[3.2.2. 抢红包 8](#_Toc21101125)

[3.2.3. 自动抢功能 9](#_Toc21101126)

[3.2.4. 续发红包功能 9](#_Toc21101127)

[3.3. 红包金额结算 9](#_Toc21101128)

[3.3.1. 抢红包收益结算 9](#_Toc21101129)

[3.3.2. 发红包收益结算 10](#_Toc21101130)

[3.4. 异常情况 11](#_Toc21101131)

[3.4.1断线重连 11](#_Toc21101132)

[3.5. 游戏机器人 11](#_Toc21101133)

[4. 游戏界面说明 12](#_Toc21101134)

[4.1. 房间列表界面 12](#_Toc21101135)

[4.1.1. 界面按钮说明 12](#_Toc21101136)

[4.1.2. 游戏入口 13](#_Toc21101137)

[4.2. 主界面界面 14](#_Toc21101138)

[4.3. 发红包界面 17](#_Toc21101139)

[4.4. 红包详情界面 19](#_Toc21101140)

[4.5. 用户列表界面 20](#_Toc21101141)

[4.6. 游戏战绩界面 21](#_Toc21101142)

[4.7. 游戏规则界面 21](#_Toc21101143)

[4.8. 设置界面 22](#_Toc21101144)

[4.9. 游戏入口LOGO 23](#_Toc21101145)

[4.10. Loading界面 23](#_Toc21101146)

[5. 美术需求表 23](#_Toc21101147)

[6. 音乐音效需求表 24](#_Toc21101148)

# 概述

## 设计总则

**本部分讲述设计的目的**

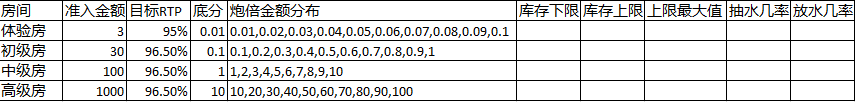
* 拓展游戏平台的捕鱼游戏种类，做出差异化，覆盖更多用户
* 在玩法和感受上做出区别，提高平台打码量和用户活跃

## 设计重点原则

**本部分简要讲述设计和开发过程中需要重点关注的问题**

* 财神捕鱼采用1款游戏+4种游戏房间+每种房间多个游戏桌子的架构，分配用户有一定的规则
* 鱼阵，出鱼路径力求多样化，需要开发出鱼路径编辑器
* 捕鱼的短线重连有一定的规则
* 本游戏暂时不需要开发机器人

## 服务器配置



**（图仅举例，具体读配置）**

* 参数包括：房间名，准入金额，目标RTP，库存下限，库存上限，上限最大值，炮倍分布等
* 房间名: 准备开的房间名称
* 准入金额：用户金额达到要求才能进入房间
* 目标RTP:由于捕鱼不抽明税，所以采用目标RTP的方式抽取暗税
* 炮倍:每个房间炮倍的数值（从小到大往右排列）
* 库存下限/上限/最大上限/抽水几率/放水几率：数值参数

# 游戏规则

## **游戏**介绍

* 游戏名称：《财神捕鱼》
* 《财神捕鱼》是一款经典的街机捕鱼游戏，支持四人同时在一个房间进行捕鱼，玩家发射子弹捕鱼成功会获得奖励

## 房间设置

* 通过捕鱼游戏入口进入游戏房间选择界面，点击游戏房间可以进入对应房间的捕鱼桌进行游戏
* 当用户点击房间入口时判断用户余额是否满足进入房间，若金额不足则弹提示”余额不足，是否前往充值?”
* 每个游戏房间有多个捕鱼桌台，桌台数目上限由服务器和运维设置

## 捕鱼桌台

* 每个捕鱼房间有多个捕鱼桌台，每个桌台有4个座位，最多可有4个玩家同时在桌台上捕鱼
* 用户进入捕鱼桌台后炮台视角始终在自己屏幕的下方（可能在左边也可能在右边）
* 每个捕鱼房间的对应桌台共用房间的参数，包括炮倍分布，库存参数等

## 进入游戏

* 用户成功进入游戏房间后立刻分配桌台让用户
* 给用户分配桌台时，有70%的几率分配到已经有玩家在捕鱼的桌台(如果有的话),30%几率进入没人的桌台
* 当房间的所有桌台都已经满人，此时用户点击房间入口会弹出提示”捕鱼房间已满，请过会儿再进入游戏！”

# 核心玩法

## 捕鱼

* 说明: 玩家选择等级场及炮台等级，消耗金币进行捕鱼，捕中鱼即可获得对应金币奖励（特殊鱼可能有其他奖励）
* 操作: 点击屏幕可以开炮，长按则连续开炮

## 炮台

### 炮台说明

* 用户进入房间后使用炮台可以消耗金币发射子弹，子弹击中鱼后有概率捕获鱼，获得一定的金币奖励

### 炮倍

* 炮台有炮倍属性，一共有10档，可以进行切换，每发一发炮弹后就会从用户账户中扣除当前炮倍的金额
* 炮倍选择

用户每次进入房间时，炮倍默认为最低档，加减号可以左右切换(循环)，最小炮倍时按-切换到最大炮台，同理最大炮倍时按＋会切换到最低炮台

### 炮台射速

* 所有炮台发射子弹的速度均相同，1秒5发
* 使用额外功能炮台的子弹射速会发生变化

### 炮台/子弹表现

* 炮倍不同时，炮台和子弹的造型，动作，以及击中鱼之后的渔网效果可能会不同，通过配置来实现

### 捕鱼子弹

* 普通炮台的子弹弹道均为直线，有物理碰撞判定，碰撞到场景边会反弹，反弹不限次数，子弹碰撞到鱼之后会进行捕鱼判定，子弹会消失
* 单个用户在捕鱼桌台中射出的子弹如果没有消失，会有数量上限限制，具体上限由前后端判定，当子弹达到上线后若用户继续点击设计会飘字提示”您的子弹太多了，请过会儿再射击”
* 用户射出子弹的时候立刻扣除金额，若子弹没消失的情况下用户已经退出捕鱼桌台，子弹碰撞后不会进行捕鱼判断
* 鱼潮来临前3秒用户不能发射子弹（开始播放鱼潮动画时）

## 鱼种

### 鱼种分类

* 鱼分类：1小鱼2中鱼3大鱼4 boss鱼5特殊鱼（闪电、炸弹、冰冻鱼等）6组合鱼阵
* 组合鱼为多条鱼组合的鱼阵
* 鱼类不同表现不同，在场景中如果有鱼群重叠则按倍数由大到小覆盖

### 鱼分

* 大多数鱼自带鱼分数值，当判定用户捕鱼成功后，用户收益=用户炮倍\*收益倍数倍数（基础公式），鱼分可能是固定值，也可能是随机范围，有的boss没有鱼分（例如财神）
* 大鱼和Boss鱼的鱼分为随机倍数，每次捕鱼时判定鱼分为随机，在服务端实现，当用户捕获boss鱼时用户收益=用户炮倍倍数\*捕获时的随机具体值

例:

金龙的鱼分为200-300

用户炮倍为1，发射了3发子弹

第1发子弹判定时，金龙随机鱼分为247，此时捕获基础概率为1/247，用户没有捕中

第2发子弹判定时，金龙随机鱼分为288，此时捕获基础概率为1/288，用户没有捕中

第3发子弹判定时，金龙随机鱼分为205，此时捕获基础概率为1/205，用户捕获该鱼

最终 用户收益=1（当前炮倍）\*205（捕获时的随机倍数）=205

### 特殊机制

* 电鳗

捕捉到电鳗时触发闪电效果，锁链击杀范围内小鱼，结束后进行计分结算

* 冰冻鱼

捕捉到冰冻鱼时触发冰冻效果，使全屏所有鱼出于冰冻状态，持续10秒

* 炸弹鱼

捕捉到爆炸鱼时触发炸弹效果，可进行范围内爆炸伤害，结束后进行计分结算

* 财神

财神不会被捕获，用户每次攻击都有几率获得随机分数

### 鱼群

* 有时候多条鱼会组合成一个鱼群进行刷新和行动
* 鱼群必定有一条中心鱼，鱼群对应的路径给中心鱼的行动路径
* 中心鱼之外的鱼的行动路径根据中心鱼的行动路径可以算出来（相对位置）
* 鱼群仅仅是一起刷新，捕鱼时捕获判定均是以单条鱼为准

## 出鱼

### 出鱼说明

* 捕鱼桌台的出鱼分为普通阶段，鱼潮阶段，boss阶段
* 出鱼阶段为循环，通过配置实现（普通阶段→鱼潮阶段→普通阶段）
* Boss阶段boss出现，和普通阶段，鱼潮阶段共享

### 普通阶段

* 不同种类的鱼按照时间规律各自进行刷新，且按照各自运动轨迹进行运动。每种鱼的运动轨迹，在多条设定好的运动轨迹中随机

### 鱼潮阶段

* 切换至鱼潮阶段时，会把当前屏幕全部清空，包括鱼、玩家使用的冰冻及神灯召唤的鱼，锁定技能不受影响，切换至鱼潮阶段，捕鱼背景图会发生变化
* 鱼潮阶段开始前会播放鱼潮动画，此时场景里的鱼(除了boss)会加速按路径游出桌台
* 播放鱼潮动画时用户无法开炮
* 鱼潮时出鱼和普通阶段不同

### 鱼阵

* 出鱼时配置可能为单条鱼，也可能是鱼阵
* 鱼阵为多条鱼位置相对固定的组合，使用同一条路径
* 鱼阵会在鱼潮阶段时出现，在普通出鱼的阶段也会有，以小鱼组合为注
* 捕鱼判定时以鱼为单位，不以鱼阵为单位

### Boss来袭

* Boss来袭前会播放boss来袭的入场动画，20s之前会在界面有倒计时
* boss来袭和普通出鱼，鱼潮阶段可以共存

## 道具

* 自动：免费，朝炮台方向自动持续开炮，攻击子弹最先触碰到的目标
* 锁定：免费，锁定场景内最高等级鱼开炮，炮台会跟随目标的移动自动调整角度，子弹不会被其他鱼阻挡，目标消失后（死亡or离开屏幕）自动选择下一个目标
* 加速：免费，分3种状态（可循环切换），选中后可相应提高炮台发射子弹的频率以及子弹飞行的速度，3种状态分别为：

1. 正常状态：
2. 加速X2（含选中特效）：
3. 加速X4（含选中特效）：****

## 破产

* 破产后再次开炮，提示金币不足，同时弹出充值提示

## 踢出房间

* 一分钟未发射子弹的玩家，将在30s倒计时后被踢出房间



# 断线重连

* 网络中断或者用户挂起等操作，停留在当前游戏界面，并弹出提示文字“正在重新连接游戏”（倒计时），播放转菊花动画15s
* 尝试连接成功，则刷新场景界面，继续游戏
* 尝试重连失败，则返回大厅，弹出提示文字“网络连接失败，请检查网络”
* 用户断线时，屏幕中的用户子弹会正常判定和结算

# 音乐音效需求表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 类型 | 说明 | 循环 |
| 1 | 音乐 | 捕鱼房间背景音乐 | 是 |
| 2 | 音效 | 大厅房间音乐 | 是 |
| 3 | 音效 | 子弹发射音效 | 否 |
| 4 | 音效 | 捕获音效（配合捕获特效，有多种） | 否 |
| 5 | 音效 | 别人捕获音效 | 否 |
| 6 | 音效 | 捕鱼随机语音（文本后面提供） | 否 |