3D捕鱼-玩法优化

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **文档状态** | **■草案 □修正案 □发布案** | | |
| **文档列表** | | | |
| **文档版本** | **修改时间** | **修改人** | **修改内容** |
| **V1.0** | **2020/10/19** | **杜超** | **建立文档** |

# 设计目的

* 丰富游戏内容，优化捕鱼节奏，增加新的技能道具

# 设计方向

* 渔场优化：出鱼节奏，整体节奏更紧密
* 秒杀：少量子弹击杀高倍鱼，显示秒杀字样
* 对话：增加对话气泡
* 技能：增加技能道具秒杀：

# 需求设计

## 3.1详细优化

* **鱼场优化**
  + 缩小部分模型大小
  + 缩小活动鱼出现的间隔：60s-30s
  + 优化活动鱼游动速度
  + 降低群鱼出现频率
  + 增加一网打尽的鱼类
* **秒杀功能**
  + 50倍的鱼以上增加秒杀特效展示
  + 使用鱼倍率的十分之一的炮弹数量击杀后，会在击杀鱼位置显示秒杀特效
  + 特效需求：依次展示秒杀二字，并有一颗子弹穿透，动画时间在1.5秒左右
    - 
* **对话气泡**
  + 在鱼场中增加对话框弹出
    - 对话框分为表情和文字两种
  + 对话框：持续时间，出现时间，出现频率，内容随机。
* **新增捕鱼技能**
  + 加速卡
    - 使用后，以1.5倍的速度进行发炮，持续15秒
  + 狂暴卡
    - 使用后，捕鱼将获得双倍奖励，同时会消耗双倍金币，持续15秒
    - VIP1才可以使用
  + 翻倍卡
    - 使用后，炮台倍率将临时提高至两倍，持续15秒
    - VIP2才可以使用
  + UI优化
  + 
    - 默认改为锁定，冰冻，加速
  + 增加背景框和展开按钮
    - 
    - 展开后，技能展示为6个 ，按钮变为收缩

## 3.2美术需求

* 秒杀：文字出图
  + 特效需求：依次展示秒杀二字，并有一颗子弹穿透，动画时间在1.5秒左右
    - 
* 新增捕鱼技能
  + 加速卡icon
  + 狂暴卡icon
  + 双倍卡icon
* UI优化
  + 
  + 增加背景框和展开按钮
    - 
    - 展开后，技能展示为6个 ，按钮变为收缩