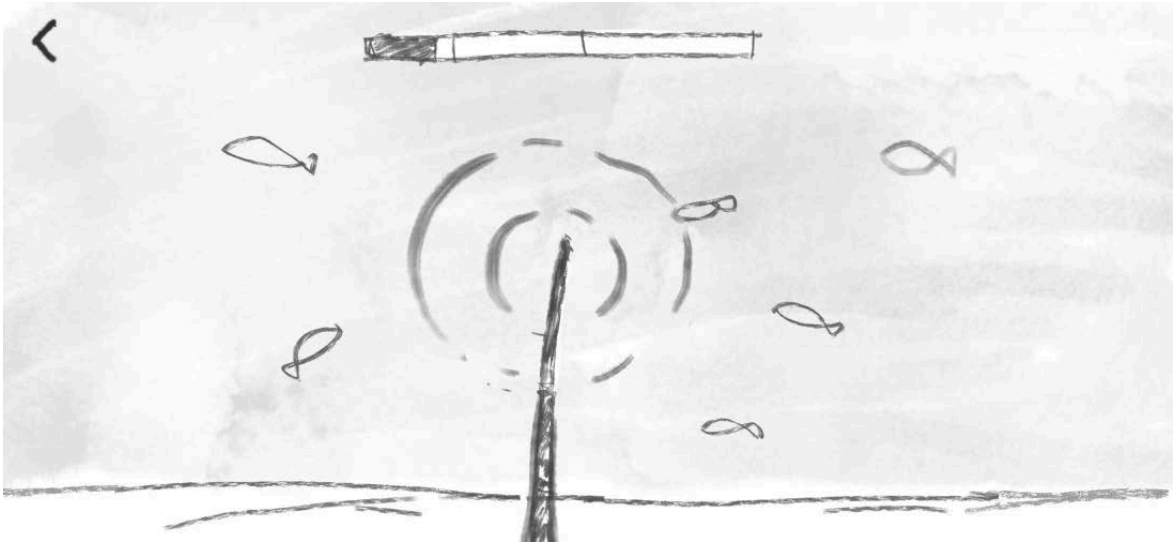


抛竿界面



元素	操作	备注
Camera视角	渔翁平视视角	包含鱼竿和船沿
抛竿按钮 (中间区域)	点击	
进度条	开始计时（15min）	抛竿后开始计时

呼吸等待界面（标准）



俯视视角参考

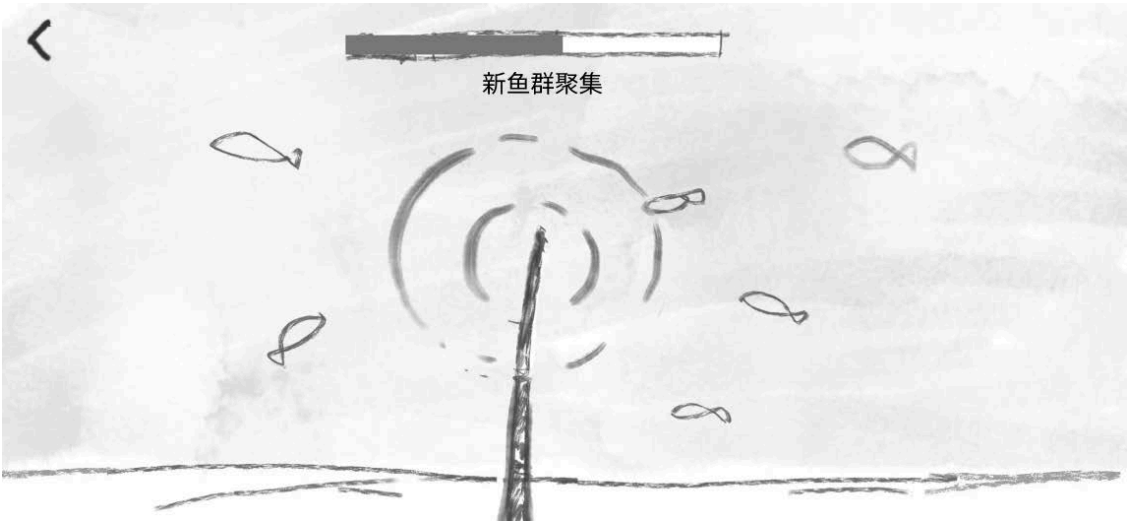
元素	操作	备注
Camera视角	推到俯视水面视角	包含鱼竿和船沿
进度条	计时中（15min）	
水波纹引导	设计给素材（gif、mov）	映射标准呼吸节奏
鱼	随机游动	

呼吸等待界面（呼吸错误反馈）



元素	操作	备注
Camera视角	俯视视角	包含鱼竿和船沿
进度条	计时中（15min）	
水波纹引导	变色（设计给素材）	映射标准呼吸节奏
鱼竿	晃动	
鱼	散开	
画面	变暗or变模糊	
音效	背景音变小、呼吸引导变大	

呼吸等待界面（新鱼群出现/解锁）



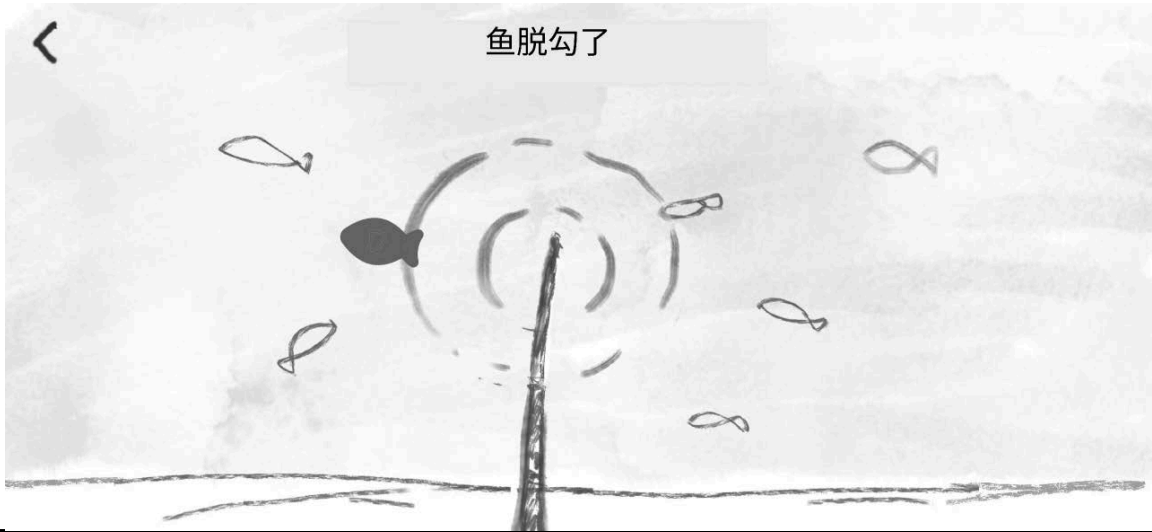
元素	操作	备注
Camera视角	俯视视角	包含鱼竿和船沿
进度条	计时中（15min）	
水波纹引导	设计给素材（gif、mov）	映射标准呼吸节奏
鱼	随机游动	
“新鱼群聚集/出现” 文字提示	在上方闪烁出现	3s

鱼咬钩界面



元素	操作	备注
Camera视角	俯视视角	包含鱼竿和船沿
进度条	消失、暂停计时	
水波纹引导	消失	
目标鱼	停滞，在钩上挣扎	上钩
“点击屏幕收竿” 文字提示	出现，闪烁	
感叹号出现	伴随手机振动	3s

鱼咬钩界面（脱钩情况）



元素	操作	备注
目标鱼	跑走、游出画面 或者直接消失	
鱼逃走的文字提示	出现、闪烁	3s

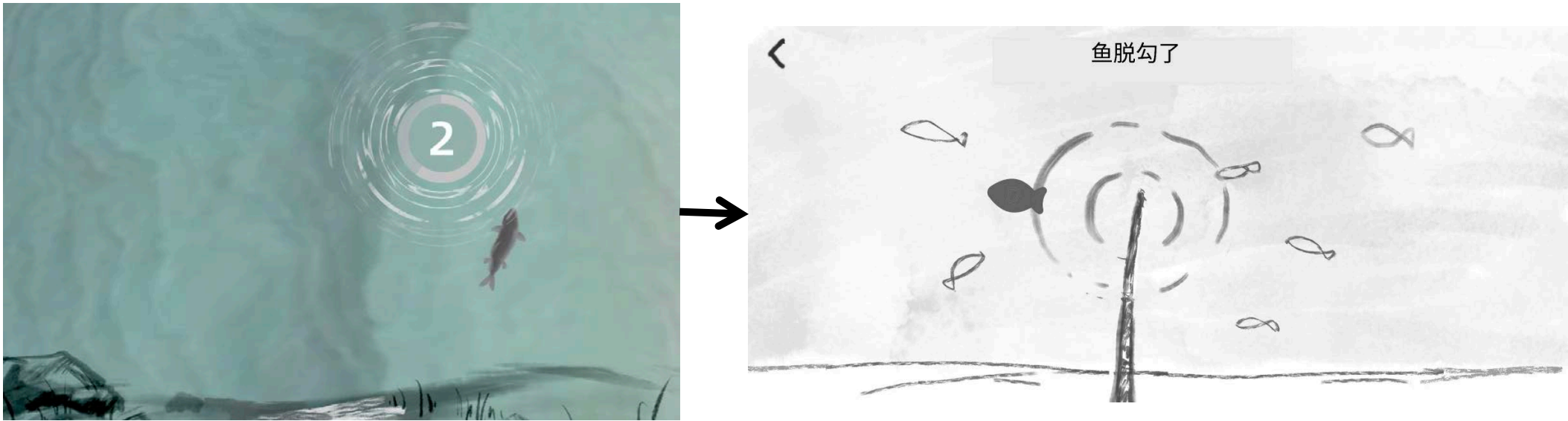
拉杆界面



参考

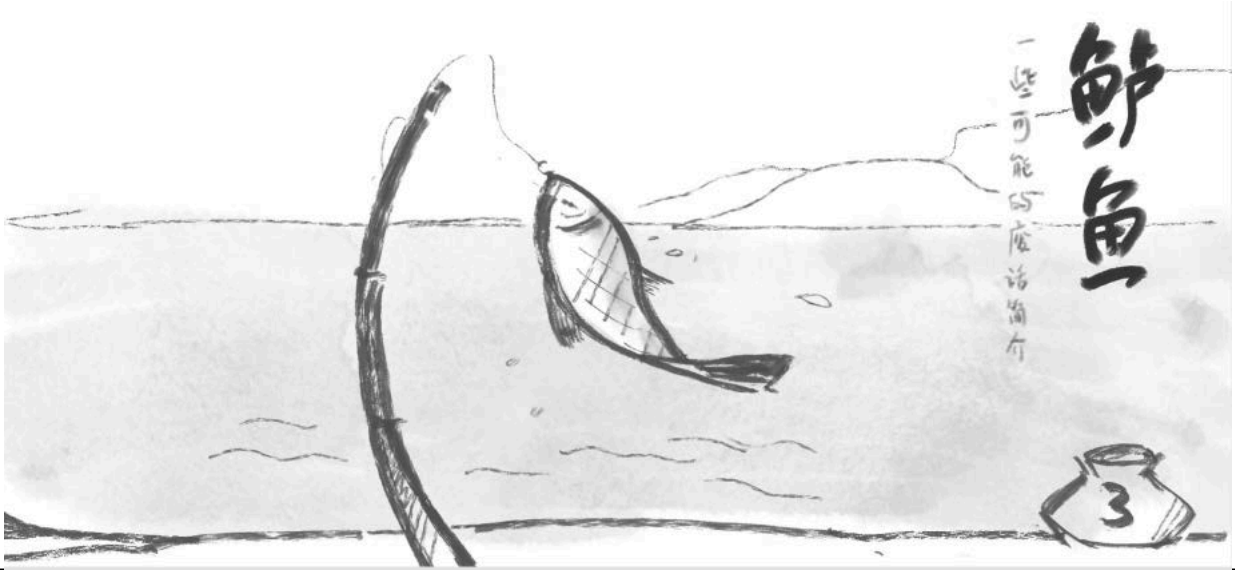
元素	操作	备注
鱼竿	消失/隐藏	
目标鱼	按照设定好的速度和轨迹游动	
内圈倒计时提示	在特定轨迹出现、消失	用户点击后消失
外圈收缩圆	收缩到内圈圆的时机为点击时机	收缩到和内圈重合的时候鱼正好游到圆圈
涟漪	正确点击后出现并散开	
音效	点击后发出特定音节	
说明文字	上方出现	拉杆界面全程

拉杆界面（点击失败）



元素	操作	备注
目标鱼	逃跑或消失	
鱼竿	出现	
水波纹引导	出现	
文字提示	上方出现	3s
进度条	出现、继续计时	

钓上鱼界面



元素	操作	备注
Camera角度	回到平视	
目标鱼	钓上、晃动	
说明文字	右侧出现	
鱼篓	出现、提示用户点击屏幕右下区域， 将鱼收进鱼篓	
提示文字	上方出现	点击屏幕将鱼收回鱼篓

继续抛竿



元素	操作	备注
抛竿按钮	点击	
进度条	计时（15min）	抛竿后开始计时