

私人军企

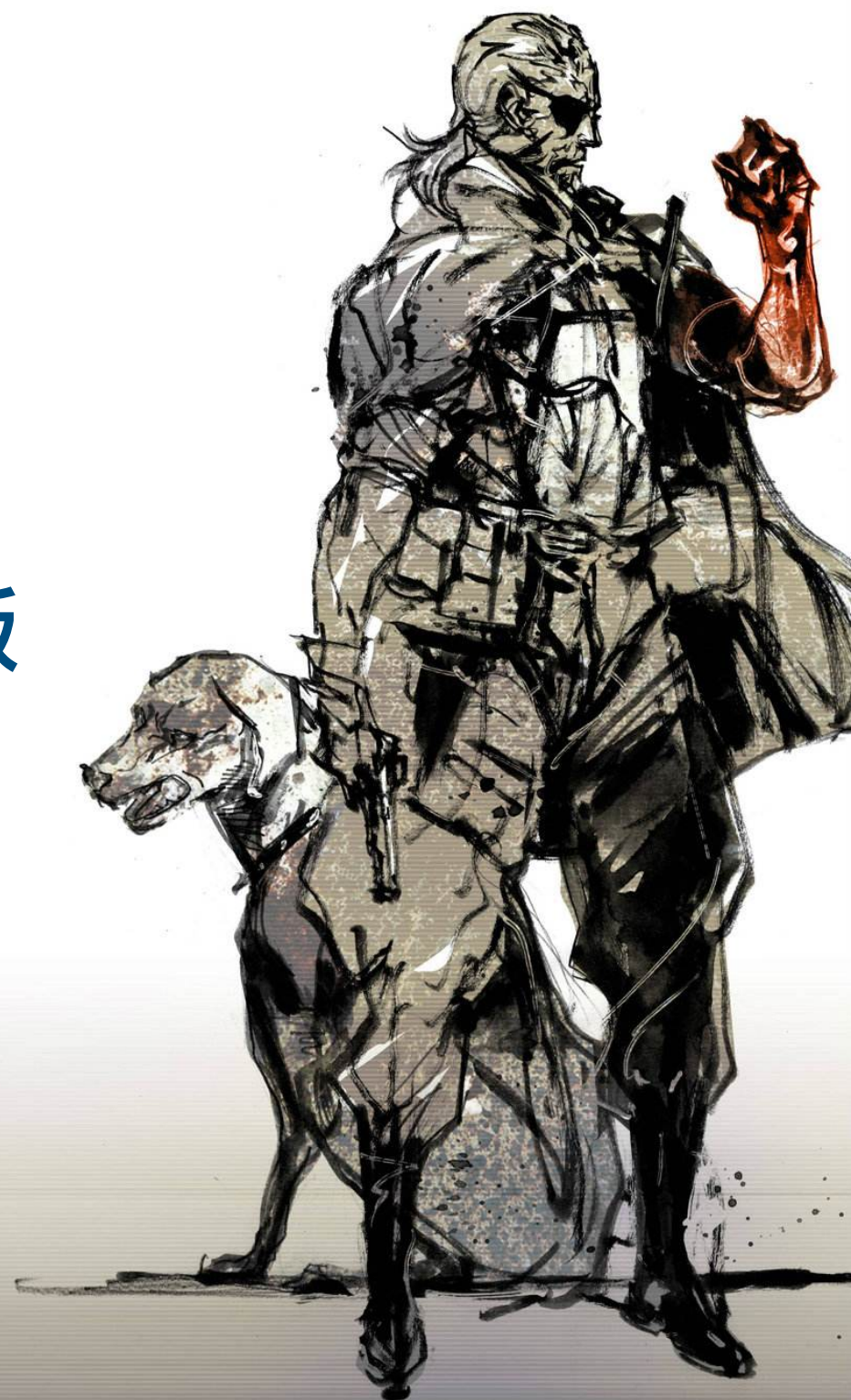
潜龙谍影桌游数字版

A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID V

THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS





四大特征

开放关卡

关卡间数据共通
关卡内数据共倔

计划驱动

制定计划演算
基地火力支援

化身超兵

用户即是军人
组织即是军队

赛季模式

全球同服同屏
对抗强敌基地

核心元素

- **场景板**：可以通过移动查看周围信息，通过放大缩小来呈现上下据点层级

- **板块高线**：通过等高线和行政板块的显示弥补圈线地图模式信息不足
- **团队环屏**：用户将屏幕外的已有的社交和标注信息以数据可视化的方式显示在屏幕边缘。
- **地图缩放**：除了能够缩放地图外，还可以通过缩放显示对应层级的信息，比如放大地图显示个人，缩小地图显示团队，从而起到信息筛选的作用。

- **战区圈**：呈现了不动单位的信息内容，其属性由设施的密集度构成。

- **留言板**：主要的间接通讯手段，包含文字、图片、音频、视频、按钮。

- **路径线**：呈现据点圈之间的关系信息，在拟真度和抽象度之间形成一个平衡。

- **定位进度**：将角色定位到路径上形成进度指示作用。

- **人物条**：呈现了可动单位的信息内容，其属性由物品的熟练度构成。

- **聊天泡**：主要的即时通讯手段，包含文字、图片、音频、视频、按钮。

- **任务点**：既可以出现在据点上，也可以出现在角色上。

- **计划**：通过添加多个任务构成计划，计划会将路径线、据点圈、角色条标示到计划之中
- **事件**：通过处理临时事件修正计划，事件会通过文本提示的方式呈现信息并且可能需要用户做出反馈。

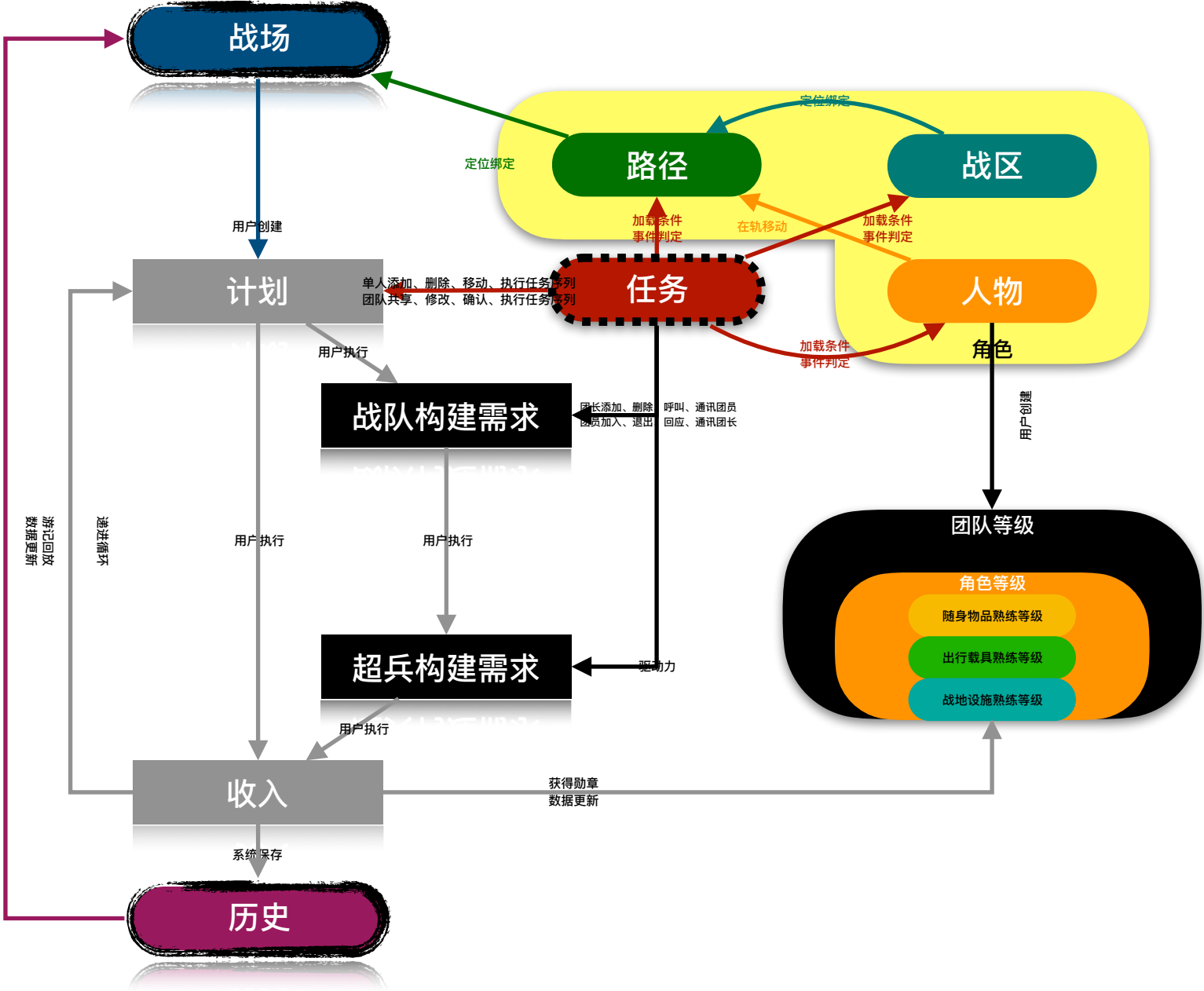
- **历史轴**：通过历史轴的移动来查阅之前的信息，修改之前的操作。和游戏的整体进度以及排行榜信息。



交互界面



引导流程



核心系统：计划

