三、游戏策划

（1）背景

在日趋和平的世界环境下，各国仍保留着军队这一职业，并普遍将其向精英化，特种化的方向训练。出于对特种兵实战经验的测试与能力的考核，各国约定展开阶段性演习，以此提升特种兵搜集观察的经验以及作战中的判断能力。

（2）玩法介绍

开始将在线的玩家按照等级与战斗力进行四人，双人或单人分队匹配，使队伍或个人之间实力接近。最后进入游戏的战斗地图中进行实时对战。在玩家通过一系列操作，如拣起并装备物品以及实施战术后，最终在游戏内幸存且获得胜利，胜利的队伍或个人会给予游戏奖励。游戏外利用奖励装饰及个性化玩家的角色，进行下次游戏。

（3）数值策划

①地形

地形块：

1024\*1024（在unity里占用0.5mb左右的内存）

100米\*100米

（后期采取地形块拼接）

②人物

生命100

攻击30

移动10米/秒

③怪物

⑥武器（后期：配件，近战武器）

体积

攻击40

容量30

射击速度500米/秒

⑦防具（后期：头盔，防弹衣，背包）

减伤50%

⑧子弹

30发

⑨药品

包：回复至75

饮料：每秒回3，持续10秒

（后期：树木，房子，车辆，汽油）