

# 愿景文档 v0.0.2

## 定位

开发一个能够多人网络联机对战的，以二次元画风为主的FPS/TPS搜打撤竞技游戏，主要讲究队友配合，战术配合和独特的技能系统，为玩家提供前所未有的搜打撤体验。

## 商机

- 传统FPS游戏缺乏角色差异化
- 二次元画风与硬核战术玩法的结合不足
- 搜打撤模式与二次元的交叉生态位存在空白

## 问题陈述

- 同质化：市场竞争激烈，倾向于模仿成功案例以减少风险，导致创新不足
- 互动性：互动形式局限于固定表情/快捷语音，缺乏深度的合作机制、物品获得过于随机
- 策略性：缺乏有效的队内沟通工具和战术标记系统，团队配合成本高、游戏内教学引导不足，核心机制未被清晰传达，导致学习曲线陡峭
- pvp和pve：pvp的匹配机制、pve敌人AI行为模式固定、刷新点随机性差
- 玩家流失（根本）：新玩家数量、更新速度、运营策略、以及以上问题导致的玩家流失

| 因素   | 描述   |
|------|--|
| 问题   | 市场竞争激烈，创新不足、缺乏深度的合作机制、物品获得过于随机、团队配合成本高、游戏内教学引导不足、匹配机制、AI行为模式固定、刷新点背板 |
| 影响   | 玩家、开发团队、内容创作者、运营团队   |
| 导致   | 玩家流失、新玩家减少   |
| 解决方案 |  |

## 市场统计

- 当前射击游戏和二次元游戏玩家数量巨大，某火热搜打撤游戏与二游联动的乐观效应，交叉玩家数量可观。
- 近似游戏：卡拉彼丘运营状况较好，命运扳机潜在玩家较多，三角洲的逆天策划

## 用户环境

搜打撤模式与二次元的融合玩法

尝试分成娱乐和比赛环境

游戏体验环境（核心）：角色驱动，叙事与探索驱动，战斗爽驱动

物理环境：通过pc/主机进行产品的使用

社交环境：玩家需要与其他玩家组队，共同参与游戏的游玩。

## 涉众和用户

| 类型     | 代表                 | 简述                     | 关注点             |
|--------|--------------------|------------------------|-----------------|
| 开发团队   | 策划、程序、美术、测试        | 实际开发游戏                 | 项目成功、技术实现、创意落地  |
| 用户(玩家) | 硬核玩家、休闲玩家          | 直接参与游戏的游玩的玩家           | 社交与策略           |
| 运维     | 维护团队、后续开发团队        | 保证游戏正常运转、服务器维护、漏洞修复和更新 | 稳定性、更新速度质量      |
| 服务商    | 服务器提供商、游戏平台、媒体、反作弊 | 提供游戏的运行基础、宣发、提供        | 市场份额、资金回报       |
| 运营     | 宣发、客服              | 添加游戏活动、玩家账号维护、媒体官号维护   | 用户留存、服务器稳定、活动效果 |
| 生态     | 主播、创作者             | 维护游戏生态、宣传游戏            | 用户增加和留存         |

## 关键涉众和用户需要

| 类别    | 代表涉众           | 角色职能      | 主要目标                           |
|-------|----------------|-----------|--------------------------------|
| 项目发起者 | 投资方、制作人        | 决策者       | 确定投资回报、游戏能够按期开发上限              |
| 用户    | 玩家、主播、电竞选手     | 系统的直接使用者  | 获得流畅、公平、有趣的游戏体验                |
| 开发团队  | 策划、程序、美术、测试    | 系统的涉及与实现者 | 完成游戏系统中的核心机制（联网、GamePlay、常见涉及） |
| 合作者   | 发行方、服务器供应商、平台方 | 技术与市场支撑者  | 高性能的云服务，产品分发渠道                 |
|       |                |           |                                |

|       |                |             |                         |
|-------|----------------|-------------|-------------------------|
| 支持性涉众 | 自媒体创作者、玩家社区、媒体 | 内容传播者       | 获取创作素材、产品测试版本、媒体宣传机会    |
| 运维    | 内容更新团队、反作弊团队   | 系统内容与安全维护者  | 确保服务器的运行稳定，保持游戏系统内容持续更新 |
| 运营    | 宣发人员、客服        | 服务游戏正常运营和宣传 | 确保玩家游戏体验，增加和维持玩家数量      |

## 产品概述

- 核心循环（搜-打-撤）：
  - 搜：地图上散布高品质战利品（武器、装备、技能强化道具），鼓励探索和资源规划。
  - 打：遭遇战强调站位、交叉火力和技能Combo。TTK（击杀时间）适中，既给予反应时间，又奖励精准射击。
  - 撤：地图上设有多个撤离点，但需要读条激活。激活会暴露位置，引发最终混战，增加戏剧性。
- 技能系统:
  - 角色定位：设计明确的角色职业（如突击、支援、侦察、控制）。
  - 技能机制：每个角色拥有1个被动技能、1个普通技能和1个终极技能。终极技能需要充能（通过时间、造成伤害或完成目标）。

## 特性

### 核心体验：

- 视觉风格：日系二次元美术，赛博朋克/近未来主题
- 游戏类型：FPS/TPS混合，战术竞技
- 核心玩法：3v3/5v5搜打撤，角色技能驱动
- 技术基础：Unity引擎，多人网络同步

### 必须有的功能（MVP）

- 基础射击和移动系统
- 3-5个特色角色+技能系统
- 基础搜打撤地图×1
- 多人匹配系统

### 应该有功能

- 角色养成系统（宿舍系统）
- 赛季通行证
- 社区功能
- 赛季活动

可以有的功能

- 地图编辑器
- 电竞模式
- 跨平台联机
- 自定义模式
- 移动端

范围内的特性

？

推迟的特性

？

其他产品需求

| 约束 | 描述                  |
|----|---------------------|
| 技术 | 引擎、平台、玩家设备性能、网络     |
| 资源 | 开发团队规模、预算、时间        |
| 市场 | 目标用户群体特征、竞品、市场需求、宣发 |
| 法规 | 游戏内容审查、数据保护、聊天过滤    |