

# 愿景文档 v0.0.1

## 1. 项目概述

### 文档概述

- 版本号：v0.0
- 创建日期：10.16
- 文档目标：统一所有涉众对游戏项目的理解，明确产品方向 and 核心价值

### 产品定位

"一款二次元风格的多人战术竞技射击游戏，通过独特的技能系统和深度团队配合，为玩家提供前所未有的搜打撤体验"

## 2. 问题陈述

当前市场缺口：

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

搜打撤模式在二次元领域的空白

## 3. 解决方案

### 技术解决方案

#### 引擎与平台

基于Unity引擎开发。

#### 网络同步与性能

#### 反作弊与安全

### 游戏玩法解决方案

- 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）。

## 4. 主要特性

### 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
- 赛季通行证
- 社区功能

### 可以有的功能

- 地图编辑器
- 电竞模式
- 跨平台联机

## 5. 目标用户

- 核心玩家：16-25岁二次元文化爱好者，FPS游戏经验
- 内容创作者：游戏主播、视频创作者
- 电竞选手：追求竞技深度的专业玩家

## 6. 竞争分析

## 7. 成功标准

## 8. 风险与挑战