

愿景文档 v1.0.0

项目名称：DeltaNights --- 二次元搜打撤战术游戏

版本：v1.0.0

日期：2025.10.18

1. 引言

1.1 文档目的

该愿景文档旨在定义《DeltaNights》的总体方向、涉众分析、系统边界等内容，为开发团队、投资方和支持团队提供统一的系统愿景与范围认知，指导后续的需求分析与系统详细设计阶段。

1.2 项目背景

近年来FPS类游戏市场竞争激烈，以“搜打撤”（Search - Fight - Evacuate）模式为主要玩法的战术类游戏成为市场主流。但该赛道仍存在明显空白--缺乏将 二次元风格 与 战术竞技机制 深度融合的产品。本项目旨在补缺市场漏洞，构建一个融合团队战术、角色技能与策略机制的竞技体验。

2. 项目概述

2.1 定位

《DeltaNights》是一款以PvPvE“搜打撤”模式为主的TPS多人战术竞技游戏，以二次元科幻漫画风格作为主要表现形式，面向爱好二次元风格与团队战术策略的战术竞技玩家。与主流“搜打撤”相比，它更侧重于画面的表现形式、角色技能的组合与差异化、攻击形式的多元化与对战撤离策略，为玩家提供前所未有的沉浸体验。

2.2 商机与竞争机会

- 市场缺口：搜打撤模式与二次元的交叉生态位存在空白
- 玩家群体：喜好二次元与竞技游戏的玩家数量高，潜在用户基数大
- 内容创新：传统TPS游戏缺乏角色差异化、攻击形式单一

- 近似游戏：卡拉彼丘运营状况较差产能低下，命运扳机潜在玩家较多，三角洲行动的决策失误导致玩家流失

2.3 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

3. 涉众与用户描述

3.1 涉众类型与代表

类型	代表	简述	关注点
项目发起者	投资方、制作人	项目资金与方向决策	确定项目能够按期开发上线
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、主播、电竞选手	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
支持性涉众	自媒体创作者、社区、媒体	维护游戏生态、宣传游戏	用户增加和留存

3.2 用户分类

用户类型	特征	需求与期望
硬核玩家		高操作性与深度策略

	竞技游戏经验丰富、操作技术高	
休闲玩家	关注社交游戏体验	易上手、团队协作、情绪价值
内容创作者	追求观赏性内容	项目具有娱乐性与可传播性
电竞玩家	极致追求更高的操作技术	延迟低、高响应、操作维度高

3.3 涉众优先级

涉众	权力	兴趣	优先级	沟通策略
投资方	高	高	高	定期汇报与决策会议
玩家	中	高	高	社区反馈与测试活动
开发团队	高	高	高	敏捷迭代同步
合作者	中	中	中	定期沟通与协议签订
运维	高	中	中	技术同步与维护报告
支持性涉众	低	中	低	提供创作素材与活动参与

4. 系统概述

4.1 产品视图

系统由客户端、服务端与第三方服务组成

- 客户端：提供角色控制、技能、UI和语音等交互功能
- 服务端：负责玩家匹配、网络同步、数据计算和事件处理等功能
- 第三方服务：提供服务器平台、媒体平台等

4.2 核心系统

- 核心循环（搜-打-撤）：
 - 搜：地图上散布高品质战利品，玩家需要进入场景地图进行搜集

- 打：与其他玩家或环境敌人作战
- 撤：地图上设有多个撤离点，玩家从对应地点撤离结束一局游戏
- 职业技能系统：每个角色具有独特的技能组合
- 匹配系统：根据玩家对局表现调整匹配对手分级
- 市场系统：玩家带出的物品在市场进行交易与消费
- 社交系统：聊天频道、好友组队、语音标记机制

4.3 系统约束

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

5. 项目特性

编号	特性名称	描述	优先级
F01	核心射击系统	第一/第三人称自由切换，包含枪械、手雷等武器系统	必须
F02	搜打撤机制	在地图中搜索战利品、击败敌人、激活撤离点	必须
F03	角色技能系统	各角色拥有被动、普通与终极技能	必须
F04	多人匹配与排位	实时联网匹配战斗	必须
F05	经济与仓库系统	玩家撤离携带的战利品进入个人仓库，可用于交易或制作	必须
F06	反作弊与公平竞技	集成反作弊系统，对开挂账号的严厉惩罚，保障竞技公平性	必须
F07	战术标记系统	支持快速标记敌人位置、战利品、战术指令降低语音沟通门槛	应该
F08	新手引导与训练场	沉引导玩家掌握“搜打撤”核心循环，提供可测试所有枪械和角色技能的训练场	应该
F09	对局回放系统	查询对局细节，死亡回防等功能，以供玩家复盘战术漏洞	应该

F10	角色/武器皮肤	提供不影响平衡性的个性化外观，是重要的商业化手段	应该
-----	---------	--------------------------	----

6. 项目成功指标

具体化项目指标，为后续开发更新决策提供基本依据

类别	指标	目标
技术	平均延迟	≤80ms
性能	稳定帧率	≥60FPS
市场	月活跃玩家数	≥50,000
体验	新玩家7日留存率	≥35%
品牌	平均评分	≥4.0/5