

PVE TPS 游戏 Demo GDD

主题

个人 Demo 作品。实现 TPS 常规玩法，并引入小型策略指挥 RTS 玩法。

作者：陈家裕 yigudove

目标平台：

Windows

盈利模式

无

1. 核心玩法机制

1.1. 概述

第三人称视角战术射击游戏，实现常规 TPS 战斗机制，并引入类 RTS 指挥机制，玩家扮演一只特种部队的指挥官，与小队的其他队员协同作战完成作战目标。

游戏角色分为侦察兵，突击手，火力支援，狙击手，医疗兵五类，配置不同的装备和技能。

玩家在关卡中指挥多名角色战斗，并可以选择一名角色进行控制。不由玩家控制的角色由游戏 AI 控制。可以通过指令指挥 AI 队友，也可以实时切换角色，并将原角色交给 AI 托管。

核心机制：

1. TPS 玩法

视角、控制、射击、切换武器、使用道具、掩体躲避等。

2. 角色分工

角色类型分为侦察兵，突击手，重火力步兵，特殊兵种四类，每类角色的属性、装备、技能根据职能设定。

3. 战术小队指挥

关卡开始时，指定一名角色为小队指挥官。指挥官阵亡会视指挥官角色和关卡环境不同，对战术小队产生不同影响。

玩家可以暂时接管非指挥官角色，根据指挥官角色的技能，控制非指挥官角色时会有不同的限制（时长限制、属性 DEBUFF）。

战术小队人数上限随每个关卡设定变化，且可能随关卡游戏进程动态变化。

4. 环境

关卡中有战争迷雾，掩体设定，以及各类特殊环境，部分特殊环境可交互。游戏角色可能受到环境影响。

不同类型角色受到同样环境的环境影响可能不同。

如侦察手在战争迷雾中，视野和隐蔽属性加成高于其他角色，在潜入和进攻时可以借助战争迷雾摸清敌方分布，在阵地防守时可以作为哨戒提供信息；

重火力步兵在掩体中散布垂稳加成高，特殊兵种中的医疗兵在掩体中获得医疗

行为效果和速度增幅，特殊兵种中的工兵则可以对掩体进行强化。

2. 玩法机制设计

2.1. 角色

2.1.1. 基础属性

2.1.1.1. 血量

用于描述角色的血量。不同角色的血量上限不同，受到角色兵种以及养成因素的影响。角色受到射击、爆炸、环境影响时将损失血量，血量不大于 0 时角色死亡。医疗兵和特殊环境可以将角色血量恢复到不超过角色血量上限的血量。

2.1.1.2. 护甲

用于描述角色受到的伤害时的补正系数。护甲越高，受到伤害越低。爆炸和射击以及少数特殊类型伤害的补正系数不同。关卡内，护甲值可能因为装备变化而变化。

2.1.1.3. 观察范围

用于描述角色的可视范围。当敌方角色处于在己方角色视野中时，敌方角色对己方可视。当敌方角色不处于己方任意角色视野中时，敌方角色对己方不可见。

2.1.1.4. 隐蔽系数

用于描述角色的隐蔽属性。当角色处于敌方视野中时，敌方实际生效的观察范围将基于隐蔽系数补正。大多数角色静止、移动以及进行其他行为时隐蔽系数不相同。

2.1.1.5. 负重

负重上限：

受角色属性、技能和当前状态影响。

负重比：

当前负重/负重上限。

2.1.1.6. 移动速度

角色移动速度。受基础数值、角色状态和角色负重比影响。

2.1.1.7. 行为速度

各种行为的速度，比如原地隐蔽、举枪、进出掩体、翻越障碍物、医疗的速度。受基础数值、角色状态和角色负重比影响。

2.1.2. 角色种类

2.1.2.1. 侦察兵

队伍的眼睛。

轻量级兵种，速度快。视野与隐蔽属性高。在战争迷雾中有其他角色没有的特殊加成。

2.1.2.2. 突击手

团队的尖刀。基础属性均衡，耐力高。

突击手分为两种类型：轻装突击手和重装突击手。

轻装突击手

携带手雷、刀具等轻便的武器和装备，主要负责快速突入战场、清剿敌人，为团队打开突破口。

重装突击手（持盾/霰甲）

携带霰弹、盾牌、重型防弹衣等装备，部分角色可能携带破拆装置。主要负责突破、掩护、压制敌人，在狭窄的室内有压倒性的优势。

2.1.2.3. 重火力步兵

负重上限高。在掩体中获得护甲和弹道扩散修正高于其他角色。

重火力步兵可携带的装备类型：

狙击步枪/反器材步枪：

射程远，弹道稳定，提供精准的远距离打击

机枪：

能够提供持续的压制火力。架设和转移机枪阵地很慢，依赖掩体获得修正。

爆炸物（火箭筒/榴弹发射器/迫击炮/……）：

依据装备具体类型，对载具、掩体、建筑结构造成不同的打击效果。部分装备需要较长的架设和转移阵地时间。

2.1.2.4. 特殊兵种

特殊兵种可能含有以下一项或多项技能。

医疗：

治疗己方角色。给己方角色打激素上 Buff（可能伴有负面效果）。

电子机械：

操控无人小车、无人机等机械设备的能力。具有骇入敌方设备的能力，如过载设施设备，控制敌方炮台。

工程：

可以与环境进行特殊交互。可以破坏或改变地形甚至建筑物结构，架设临时掩体等。

2.2. 指挥系统

2.2.1. 战术小队

至少一人。

关卡中，非指挥官角色由 AI 接管。玩家可以通过 AI 的

1) 文字语音消息，

2) 战术面板（其他小队成员的摄像机，摄像机可能被敌方骇入）

获知其他战术小队成员现状

2.2.2. 指挥官委任

关卡开始时指派一名游戏角色作为指挥官。指挥官是玩家的主要操作角色。关卡开始后，在关卡中除非指挥官阵亡，否则无法更换指挥官。

2.2.3. 战术风格和战术指令

每名角色根据

- 1) 自身设定（性格、技能、装备 etc.）
- 2) 关卡设定（阵地战、攻坚战、潜入战等）

有不同的自律战术风格供玩家选择，如坚守、冲锋、潜入、侦察等。当玩家操作指挥官角色时，可以下达战术指令指挥 AI 行动。每种战术风格都有一套不同的战术指令。

战术风格

坚守：火力压制/阻击/缓步后撤/……

冲锋：火力压制/快速推进/缓步推进/歼灭/……

潜入侦查：快速前压/缓步前压/静默

临时接管

玩家可以暂时接管非指挥官角色，根据指挥官角色的技能，控制非指挥官角色时会有不同的限制（时长限制、属性 DEBUFF）。接管非指挥官角色时，指挥官交由 AI 控制。

2.3. 环境系统

2.3.1. 战争迷雾

除部分特殊关卡，己方角色共享观察范围。不处于己方观察范围的区域处于战争迷雾状态，只能观测到地形，无法观测到敌方角色和机械、设备等。可以通过无人小车、无人机、摄像头等设备获得己方角色观察范围以外的区域视野。

2.3.2. 掩体

环境结构或特殊兵种临时架设的结构。可遮挡射击和抵御部分爆炸伤害并提供隐蔽系数修正。

2.3.3. 特殊环境

摄像头、各类门、渡桥、燃气管道等特殊环境，可以通过与特殊环境的交互获得视野、伤害、掩体等方面的优势。反之，也可能因为特殊环境引发的意外获得劣势，如暴露视野、失去掩体等。

2.4. 关卡类型

阻击战

阵地防守：

防守敌方攻势。可能会有除战术小队外的 AI 己方角色协同作战。关卡目标通常为击退目标敌人或坚守一定时间。可能会有空袭、增援等有利事件发生。部分有利事件需达成一定条件后触发。

掩袭：

袭击交通中的敌人。敌人可能包括载具。关卡目标通常为破坏某一运输物品或歼灭目标敌人。

进攻战

潜入：

在敌方未警戒的情况下进入敌方区域完成目标，关卡目标包括救援人质、破坏设施、窃取关键物品等。可以通过达成如骇入敌方设施等方式获得视野、掩体等方面的优势或触发有利事件。攻击敌方、骇入设施、暴露视野等行为会引起敌方警戒。警戒与未警戒状态下敌方 AI 逻辑不同。警戒状态下敌方将搜索并尝试歼灭己方角色。

突破：

在敌方有所防备的情况下，进入地方区域达成目标，目标包括歼灭指定敌人、破坏指定建筑结构、骇入指定设备等。可以通过骇入、击杀指定敌人等方式触发断电等有利事件。

2.5. 养成系统

角色获取（关卡内死亡是否永久死亡）：暂无待补

角色培养/武器装备升级/技能升级：暂无待补

项目 Github 仓库： https://github.com/yigudove/ygd_UE_TPS_Demo

作者：陈家裕 yigudove