整体方案

1.0

限定规模

班级作战，注重单兵操作，小队内成员配合

连级作战，局部战术遭遇战，小队间配合

团级作战，局部战略遭遇战，局部指挥，

军级作战，整体战略作战，整体指挥

5个关卡

城市巷战，建筑物，

平原遭遇战，地形平坦，有些石块，掩体较少

山地游击战，地形起伏较大，不可通行区域多

渡河作战，

手术刀行动

该项目是针对班级，连级作战

想定中作战单位从10-200人

每一方从1个班-9个班

战斗范围

10km

游戏模式

第一人称射击，包括可以驾驶载具，操控无人机设备。

难度等级

休闲，半仿真，仿真

网络

单机战役，网络联机

30型装备，包括单兵装备，加载具，加无人设备

开发工具

UE4

用到那些组件

单机战役剧情

一个有主见的基层指挥官

优秀的游戏一定要先架构一个世界，军阀割据时代，架空世界

装备类

环境类

地形类

算法类

首先做一个单场景，单兵的的demo，单兵需要具备基本的技术动作，交互功能（换武器），

瞄准开火功能，

走

跑

跳

蹲

趴

瞄准

换弹

击倒

死亡

望远镜

射击

加入载具

1.你想做一个什么类型的游戏？

先做一款游戏类型繁复的游戏，包括：第一人称射击，赛车，军事坦克，第三人称俯视角脚色扮演。

2. 你想做一个什么题材的游戏？

军事题材，现代战争。

3.如何设置关卡？

设置5个关卡，分别设置5个场景，关卡简要有剧情衔接。

4.