

游戏概念文档

项目名称：Cubo

项目成员：余秋滨，刘耕铭，章海威，王一能

指导老师：华炜

游戏概念

一、整体介绍

Cubo是一个三维益智类游戏。游戏的目的是通过消除一个长方体上的小立方体，最后构造出一个给定的有意义的三维物体（如由小方块组成的英文字母、手机、房子等等）。

二、操作介绍

在游戏中，由立方体拼成的长方体上，每一行或每一列至多有一个数字与之对应，该数字表明最终成品中，该行或该列剩余的立方体数目。玩家根据数字进行逻辑推理，敲除不需要的方块，标记确定会剩余的方块，敲除至剩余形状与目标形状一致时，即可通关。

例如，图1为游戏开始时的长方体及其数字标记，玩家经过合理的逻辑推理，可以敲除部分方块，得到目标形状，如图2所示。

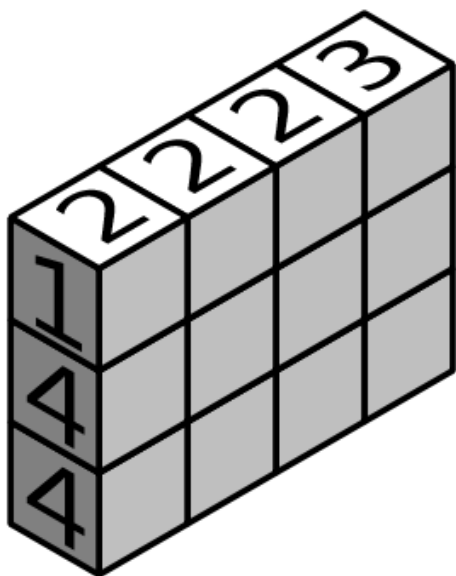


图1

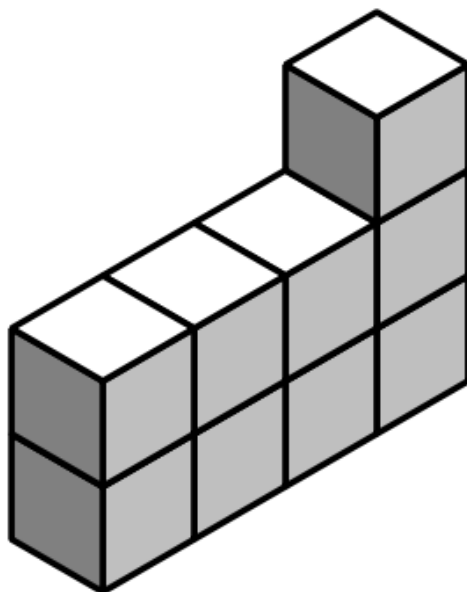


图2

游戏过程中，玩家的基本操作有：

1. 选择“锤子”工具敲除特定方块；
2. 选择“笔刷”工具标记已确定的方块；
3. 旋转画面至所需的视角；

三、游戏风格

所有形状的成品均为一常见物体或符号，例如阿拉伯数字，咖啡杯等。由于最终结果用立方体的组合呈现，故游戏风格以像素风为主。即，尽可能一个方块只填充一种颜色（而不是渐变）为成品着色。

这种像素风简洁而不丧失表现力。将惯常以二维形式展现的像素画用三维形式展现，也给玩家一种轻松、新颖的感觉。故该游戏的主要目的是让玩家放松，消磨闲暇时光，开发脑力。

四、游戏平台

我们的游戏平台选择在PC端上，预计将支持Mac OS与Windows 7/8。