幼稚模拟器策划案

一、游戏概况

运行平台：PC端

操作方式：键鼠

游戏类型：3D休闲类

游戏视角：透视相机固定位/主视角跟随

二、游戏构成

游戏由多个童年时期的幼稚游戏组成。

1、笔战大师

该游戏为多人对战游戏，玩家操控一只笔，在桌子上与其他笔对战，操控为轮流回合制。

操控方式为对笔支的选定点位施加一个选定方向和大小的力，使得笔支冲出撞击目标，当桌子上只剩下唯一的笔支时，那只笔的操控者获胜。

操控回合分为两部分，第一部分可以选定笔支的一个点作为旋转中心，然后进行旋转改变笔支的朝向。第二部分为选定受力点和施力向量。

笔支的造型会影响其速度，摩擦力以及弹性。

2、尺战大师

该游戏为多人对战游戏，玩家操控一把尺子，在桌面上与其他尺类对战，操控为轮流回合制。

操控方法为对尺子的选定点位施加一个选定方向和大小的力，使得尺子冲出撞击目标，当桌面上只剩下唯一的尺子时，那把尺子的操控者获胜。

尺子的造型会影响其速度，摩擦力以及弹性。

3、加十

该游戏为双人对战游戏，操控为轮流回合制。玩家操控双手各代表一个数字，初始均为1，每到玩家回合可以控制其中一只手的数字加上对方任意一只手的数字。若数字小于10保留，若数字大于10则取个位数，若数字等于10则这只手胜利，并不再参与加法。

双手均胜利的玩家获得比赛胜利。

4、挑笔

该游戏为双人对战游戏，操控为轮流回合制。桌面上将随机生成散落混乱堆叠的固定数量笔支。由玩家和对手轮流取走一只笔，取走方式为选定点位施加指定向量力。要求取走笔支时不能对其他笔支造成影响，否则输掉比赛。

笔支为奇数，若最终结束未有人失败，则笔支拥有多的一方胜利。

三、游戏内核

游戏核心为物理游戏，理念为唤醒童真。

以上功能均基于引擎的真实物理模拟系统。

四、游戏难度

游戏以带给玩家轻松愉悦为主，难度取决于对手智能情况与笔尺的基础属性。

五、技术难点

施加力的具现化，挑笔时对力度的实现？