桌面混战策划案

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

1、笔战

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

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、混战

操作方式同上，操作物品逐渐离谱化，橡皮，圆规，陀螺，小拖鞋，黏黏球等。

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？