### **快速说明**

*2-3句概述游戏，包括钩子（Hook）、游戏类型和一些游戏行为。*

本游戏是

### **独特卖点（Unique Selling Proposition）**

*是什么让游戏与众不同？*

模拟器。

### **设计支柱（Design Pillars）**

*游戏设计决策将基于的1-5个核心原则，通过它们过滤一致的设计和功能。*

1. 原则1。
2. 原则2。

### **核心系统机制**

*3-4个基于设计支柱构建的游戏系统。系统机制应该转化为游戏玩法，创造与设计支柱相一致的体验。*

1. 系统1。
2. 系统2。

### **故事元素**

*3-4个影响游戏行为的关键故事元素（为什么以及是什么让玩家做这个）。这不是游戏的完整剧情摘要。*

1. 故事1。
2. 故事2。

### **艺术补充**

*3张图片，说明游戏的情感、流派或玩法。这些图像可以是类似游戏的注释截图、概念艺术图或草图。稍后可以更新。*

*图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成*