遊戲名稱：我不想當動物了

遊戲簡介

故事：為了逃離人類的魔掌，動物們踏上逃命之旅。在過

程中遇到千奇百怪的障礙，要在各種陷阱障礙中生存下來，扭轉命運。

類型：動作冒險+關卡編輯

平台：

鎖定玩家族群：10至25歲

創新點：需要不斷進行關卡編輯的動作遊戲

遊戲流程與規則

流程：玩家操控動物通過不斷製造障礙物、陷阱及機關來妨

礙人類的追捕，同時促使動物逃亡。

規則：

每關都有幾隻動物要逃亡。目標為全部動物逃亡成功，每次逃亡只能選擇一隻動物。

逃亡失敗會使該動物死亡；逃亡成功會使關卡障礙物變多，使下一隻動物更難逃出。

時間系統：早上(2~3分鐘)、晚上(2~3分鐘)

早上關卡編輯 - 製造妨礙物、陷阱及機關；移動障礙物

晚上動作冒險 - 動物逃亡(限時)。

計分系統：依據逃出動物數量、逃亡總時間、妨礙人類追

捕次數等計算。

含遊戲畫面草稿說明

角色設計

十二生肖等

關卡設計

場景：牧場、家庭、動物園等

牧場障礙物：柵欄、石頭、木頭、農具等。

家庭障礙物：各種家具。

動物園障礙物：柵欄、閘道、警報器等。

道具設計

陷阱：

機關：

困難點分析

關卡設計和道具設計

分工與時間規劃