拯救熊孩子

故事：放学之后，护送熊孩子回家。熊孩子会在路上欢快的跑，并且喜欢作死，为了让熊孩子安全回家，你需要眼明手快，再加一点点智商。

原版： 玩家不可操作角色，而是定时获得地形卡，将地形卡拖到场地中搭建出一条路供角色跑酷，角色会根据玩家搭建的路自动跑酷，搭建太慢或路不对就算失败，根据坚持的时间计算得分。

游戏流程：游戏采取滚屏的形式，角色一直处在屏幕的最左边，地形向左滚动，每T秒滚动1/4个屏幕宽度，每张地形卡可以搭建1/4屏幕宽度的地形，不可以在已经放置了地形卡的地方再放置其他地形卡。开局会给玩家5秒倒计时准备，以及给玩家N张地形卡作为初始手牌，倒计时结束后，开始计算闯关时间，每隔T秒随机获得一张新的地形卡，并且需要将地形卡拖放到场地中搭建通路。倒计时结束前，角色会在平地上跑作准备，倒计时结束后，之后出现的滚屏是空的，需要用地形卡搭建地形，让角色继续往前跑。角色撞墙，踩到陷阱，被怪物攻击，碰到钉刺等会减少HP(减少量视情况而定)，HP归零或者掉出屏幕本局结束，计算得分。

改版： 玩家不可操作角色，而是定时获得道具卡，将道具卡拖到场地中与角色或者场景发生交互，从而影响熊孩子的行为，很多时候不能及时正确的使用道具会无法阻止熊孩子作死，坚持一定距离之后就能成功回家。

游戏流程：游戏采取滚屏的形式，角色一直处在屏幕的最左边，地形向左滚动，每T秒滚动1/4个屏幕宽度。开局会给玩家5秒倒计时准备，以及给玩家N张道具卡作为初始手牌，倒计时结束后，开始计算闯关时间，每隔T秒随机获得一张新的道具卡，并且需要将道具卡拖放到场地中阻止熊孩子作死。倒计时结束前，角色会在平地上跑作准备，倒计时结束后，之后出现的滚屏是各种道路，商店，可交互摆设，NPC，陷阱（如没有井盖的下水道，绊脚石，会追熊孩子的汪，汽车，坏NPC），需要用道具卡阻止熊孩子作死，让角色继续往前跑。角色在特定情况下会进入白日梦模式，其实是战斗模式，一般遇到敌人的时候会进入该模式，跑酷停止，场景切换至幻想世界，角色变为帅气的勇士与恶势力作斗争（请参考13级动画毕设那个拿手电筒当光剑和打狗小女孩的那种中二模式）。角色撞墙，踩到陷阱，被NPC攻击等会减少HP(减少量视情况而定)，HP归零，饥饿值归零，体力值归零或者不能按时回家本局结束，计算得分。

主要改动： 加了个背景，做一个欢快的基调的游戏，讲一群熊孩子小时候会干的蠢事，与跑酷结合，让贱贱的熊孩子放学之后欢快的跑回家，在路上遇到各种各样作死的事情，发生各种童年时的蠢事。让场景不在是完全空的，而是有一条路，但是路上会遇到很多事情，所以需要玩家配合道具让角色改变路线或躲避陷阱，操作同样是拖动卡牌以及点击，乐趣依然是考验反应，外加轻微策略，另外还有欢乐的看熊孩子作死。

目标人群：致一去不返的童年与曾经天真的你。

风格：蠢萌贱，类似南方公园，一群熊孩子每天无忧无虑的奔跑与作死，另外加入白日梦模式，当小朋友进入白日梦模式的时候，自己将成为帅气的幻想世界的主角，角色画风会偏向热血的正太

目前需要的场景： （平地）人行道，马路，草地，岸边，桥， （二楼及以上）天桥，阳台，屋顶， （负一楼）隧道，浅水

目前的作死方式：不看路，闯红灯，摔跤，倒进下水道，乱吃东西，爬树，乱丢东西，玩水，玩火，游戏厅，食人鱼，马蜂窝，狗，打架，与各种NPC互动，另外参见《100种蠢蠢的死法》以及《南方公园》，《小鬼当家》等经典作死案例

当然还有一些做好事的场景：扶姥姥过马路（不能再经典），协助交警叔叔，把垃圾捡起来，帮助被欺负的朋友

白日梦模式：与汪大战，树枝当剑耍，放大镜战蚂蚁（不能再经典），轻功水上漂（其实是在浅水上跑），夜幕降临之后与暗黑世界的邪恶生物战斗，捉弄讨厌的大妈（汪的主人）（当然是勇者斗恶龙了），6个熊孩子根据各自的梦想而出现的白日梦场景。

我的想法：角色以熊孩子的形象出现，一是为了欢乐，二是为了让玩家回忆起自己的童年，三，贪玩贪吃爱作死，撒欢乱跑不爱回家，但是也是有梦想有正义感的少年啊！（别忘了我们的初心啊！！！），四，请几个小朋友配个音啊！五，想要贱贱的画风啊！！！（参见十年手绘功力还原火影OP）