



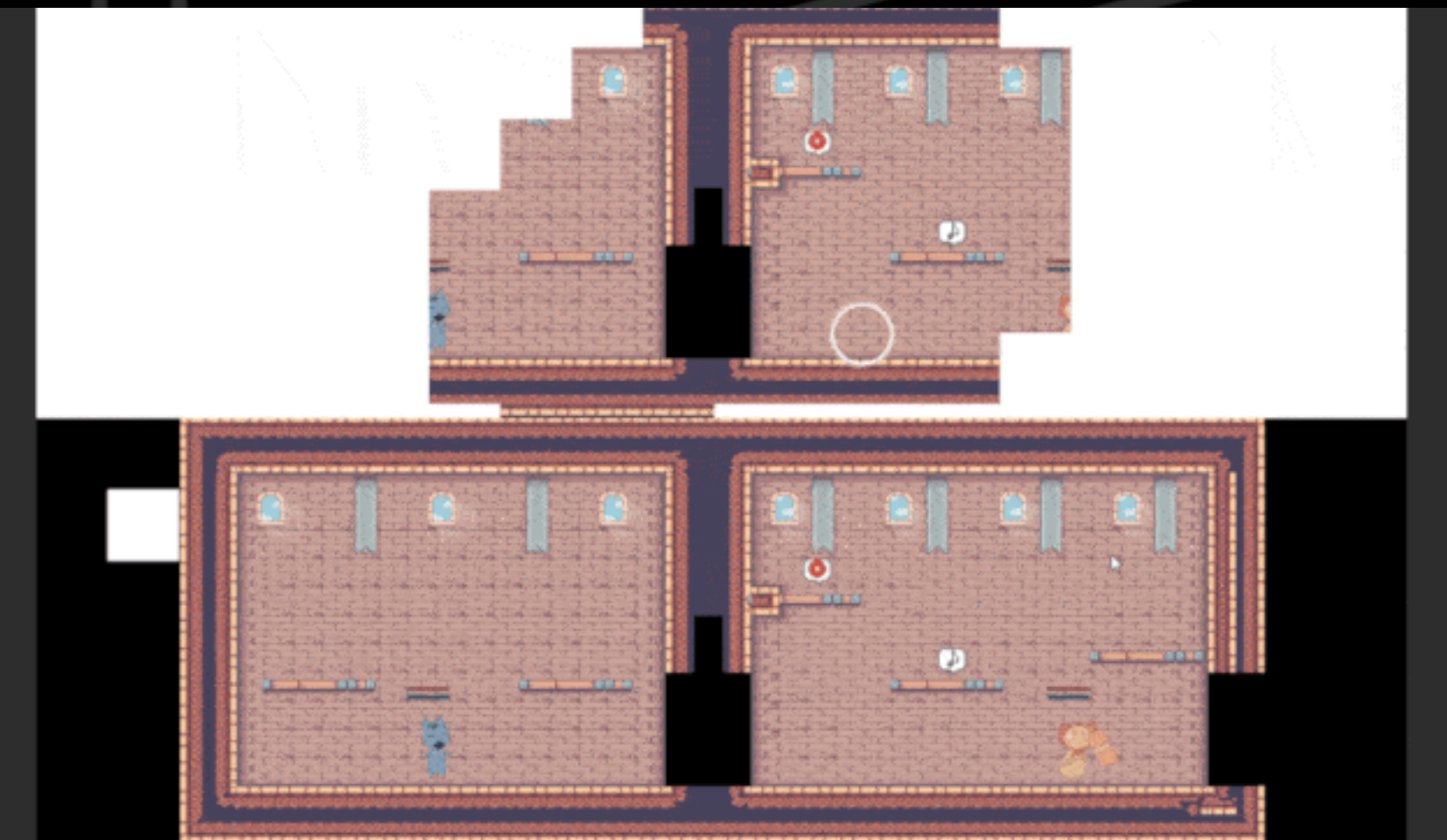


# GameMinute - HunterGame

## 打翻泡麵的小遊戲

作為故事的開頭，實驗人員打翻了泡麵，不小潑到自己隨著怪物的逃脫，以及潑到臉上的泡麵，在清理與追捕怪物的緊要關頭上，研究人員到底該如何抉擇取捨呢？

這個小遊戲是作為鬼抓人時一開始的倒數計時機制，讓人類可以先跑一小段距離，越早結束清理的玩家可以越早開始追逐，但相對來說那位玩家的視野也就越模糊（不一定要把所有畫面清理完畢）。





# GameMinute - Items

## 遊戲中道具使用

目前道具使用免費素材代替，目前規劃開發的道具將多達 25 種，並在未來達到 50 甚至 100 種以上可使用的道具。

## 現有道具大方向分為兩類

1. 飾品類：人類方遊戲一開始可獲得的永久性被動效果的道具
2. 道具：遊戲中隨機種類獲取、並且可隨時使用的功能型道具

