

遊戲背景：

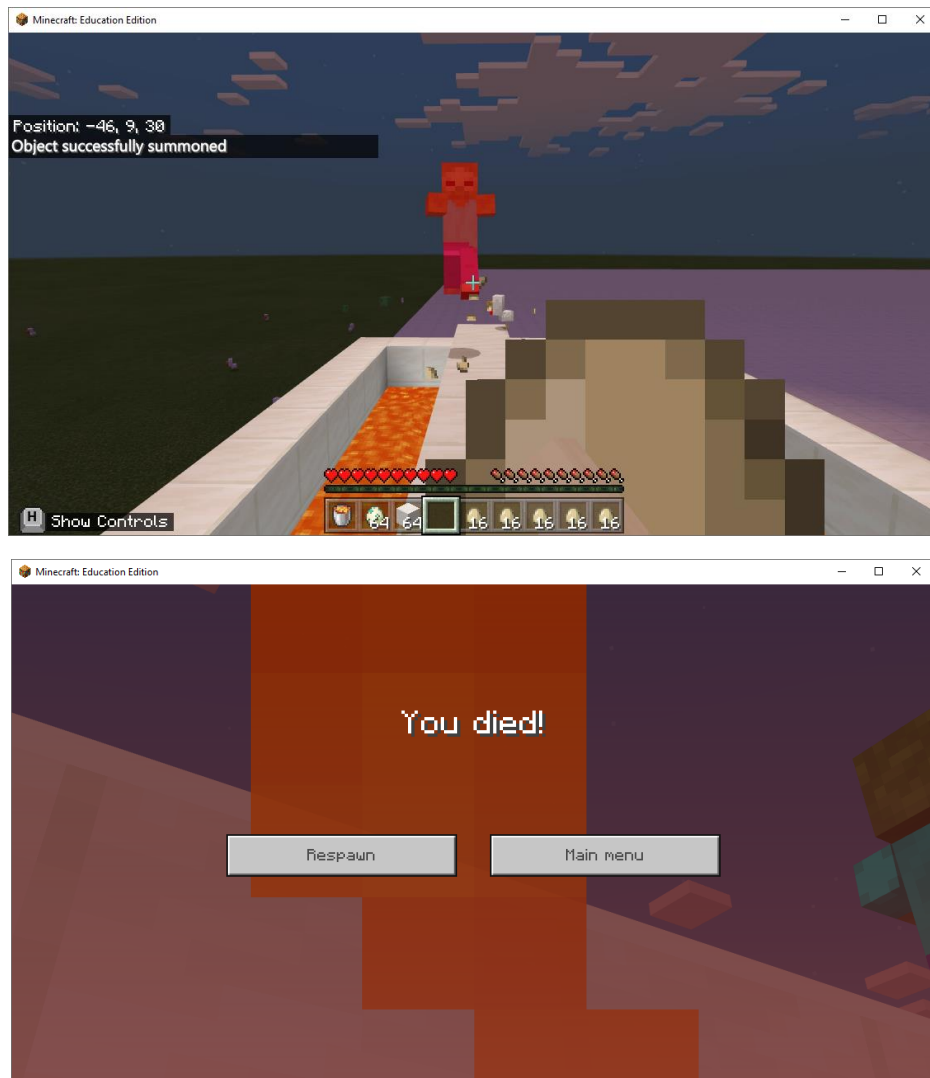
你生活在與世無爭的小村落中，一天，奇怪的城堡突然出現在你的村莊上空。你被突如其來的法術傳送到城堡中，這裡離你村莊十分高，你雖然看到自己的村莊卻手無寸鐵，無法回家，你只能往前走找尋離開城堡的方法。

關卡設計：

初步構思一些射擊類的遊戲關卡，遊戲讓玩家體驗各類不同的射擊玩法。

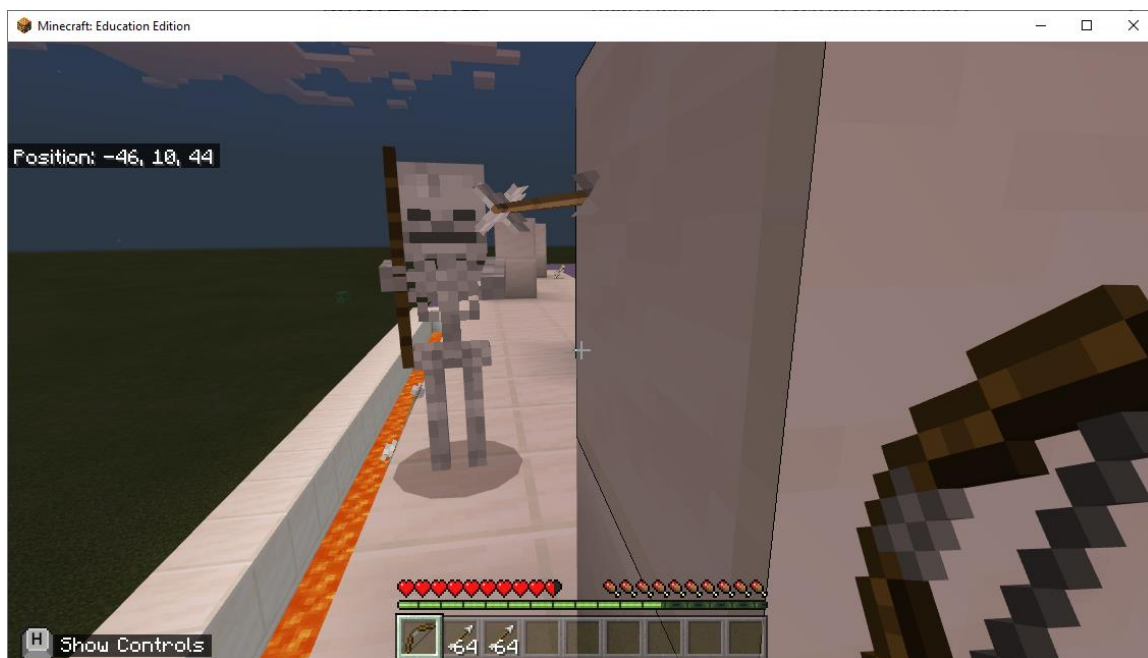
關卡 1：

玩家將會在箱子拿到一定數量的雞蛋，在獨木橋往前探索的時候，發現一隻城堡的怪物，在迴避怪物的同時要用雞蛋將其擊落方可繼續前進，否則會被殺死。



## 關卡2：

玩家來到較為寬敞的地方，這地方有些陰暗周圍都有些不規則的柱子，突然出現骷髏弓箭手發起襲擊，玩家在躲避同時要探索有沒有可能的武器（弓箭），玩家把骷髏弓箭手擊殺才能繼續安全的前進。



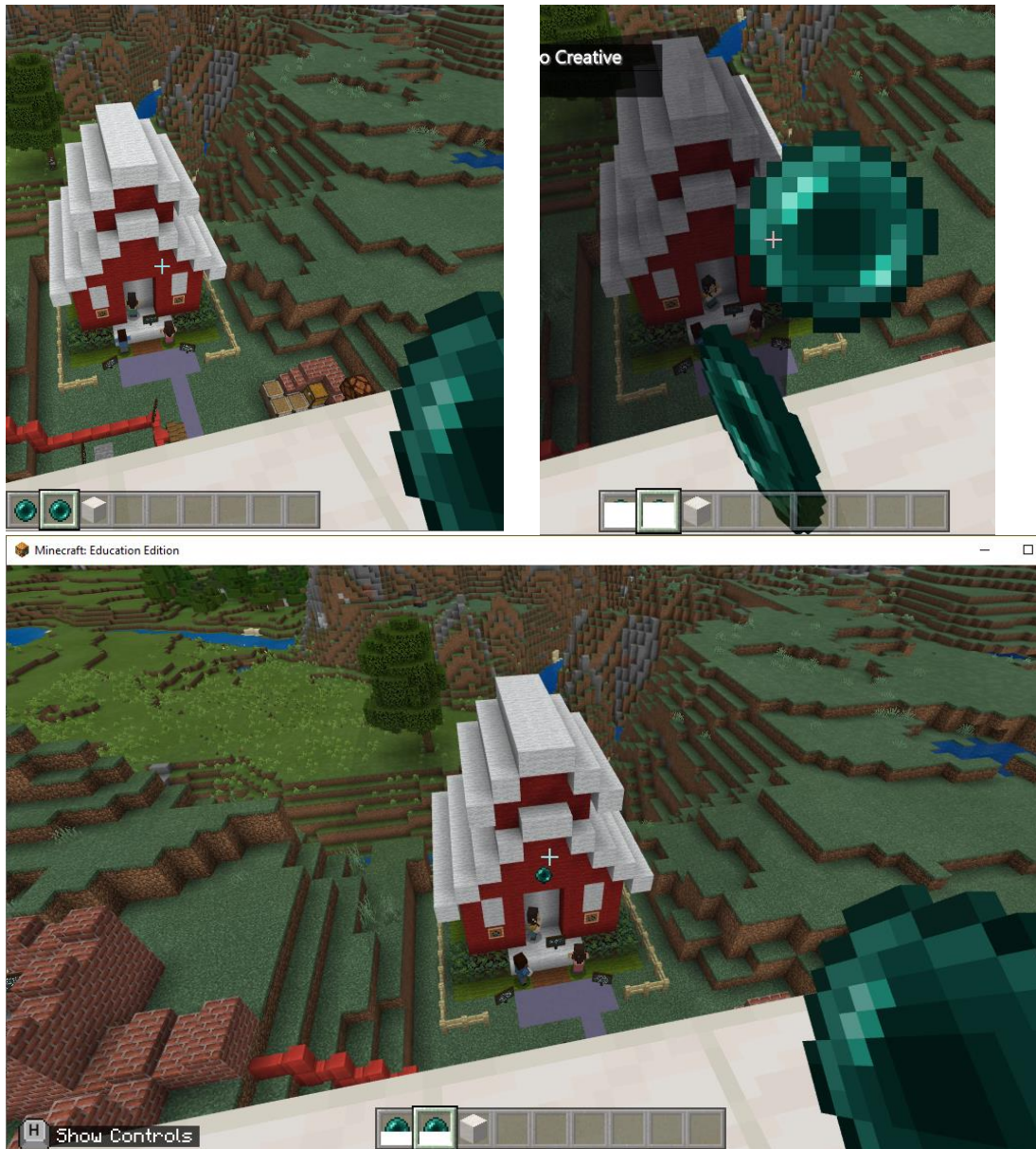
關卡 3：

玩家來到一個很明亮的房間，身上所有東西都被清空了，有一隻地獄幽靈在寶箱附近盤旋，玩家只能想辦法徒手擊敗地獄幽靈或躲避中獲取寶箱中的物品。



結局：

玩家回到最初的起點，城堡開始發生爆炸，並用在寶箱中尋找到的終界珍珠回到自己的村莊家中。



結語：

遊戲設計主要是想在虛擬世界中，讓玩家冒險和探索從而體驗危險與生存，並限定於FPS/TPS的遊戲模式來讓玩家體驗射擊怪物的快感和成就感，例如在關卡1和3中期許玩家能學習到如何在不用武器的情況下擊敗怪物，在關卡2中沒有武器的情況下被攻擊，增加緊張感來考驗玩家的思考和面對事情的做法，看是迴避攻擊直到成功通過，或是在黑暗中搜索來獲得武器。最後結束時，會讓城堡爆炸來增加遊戲結束的緊張感並暗示玩家一齊已經結束，玩家只能在爆炸時間內用終界珍珠回到家中結束遊戲。

\* 遊戲暫時還沒建立完整，將會和組員討論並在下一次小組作業制作完成和改善不足的地方。