

Q1 介紹你想介紹的遊戲與他的世界觀

糖豆人Fall guys是一款匯集多人進行的競時淘汰賽，包含障礙賽、團隊競賽和隱形迷宮等關卡，玩家須於眾人中突圍而出，摘取王冠成為最終的勝利者。



圖1

Q2 以 Story Stack 的方式去分析遊戲的架構

幻想

希望玩家可以體驗有趣、刺激、好笑、生動又老幼咸宜的遊戲。

動作

簡單的前後左右、跳躍和向前撲的操作等。



圖2

經濟

盡可能快地完成關卡挑戰，進入下一輪遊戲。



圖3

世界

每個關卡會有不一樣的挑戰，可能是障礙賽，可能是團體合力賽，可能是單人爭奪戰，透過排名/速度令自己取得通關的門票。

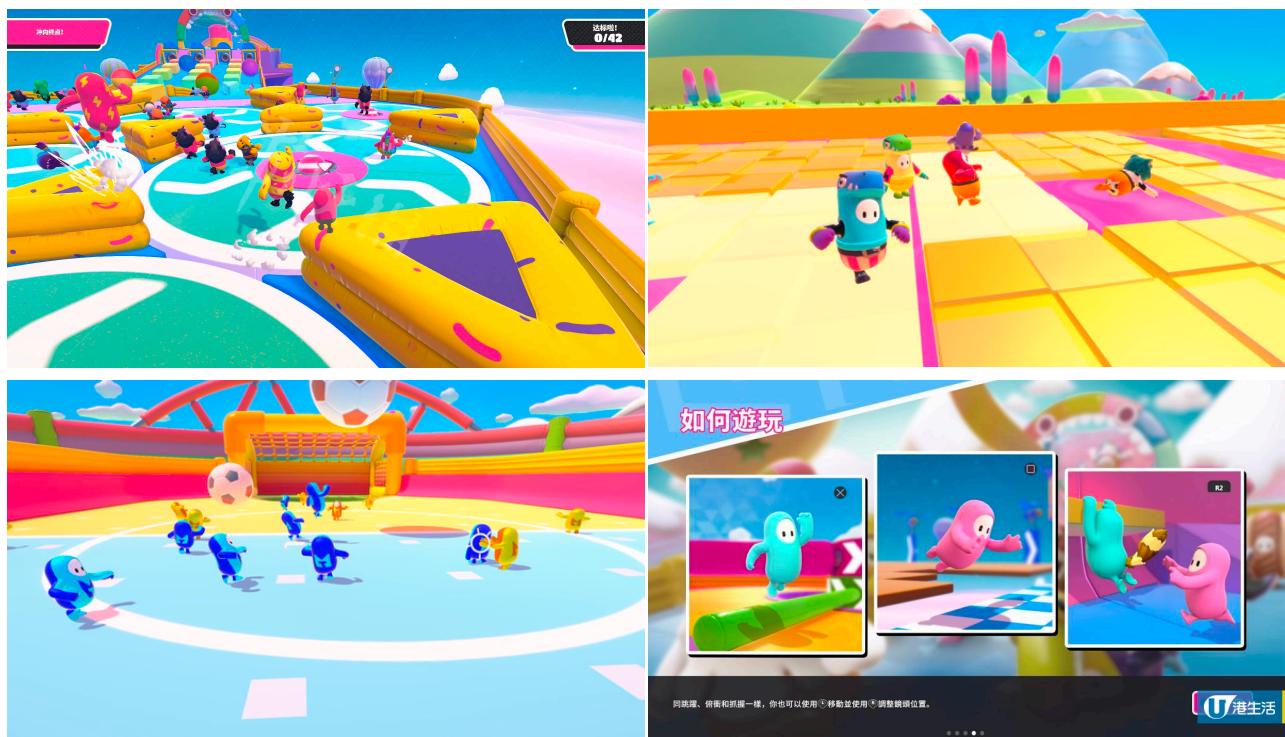


圖4

故事

通過一重重難關，奪圍而出的人在最後，爭奪取得王冠為之優勝，然後可以獲得獎勵，並可以使用獎勵來裝飾自己令自己更有特色更好看。



圖5

Q3 設計者如何設計其中的操作與挑戰，讓玩家進入你所提到的世界觀？

通過一輪輪的競技賽，讓玩家體驗有趣生動的遊戲並從而獲得歡笑和成就感，而每一場玩家的不同亦令遊戲體驗不會重複，玩家亦可組隊遊玩，和朋友共同創造開心的回憶，促使玩家繼續玩下去。