ゲーム　企画案

アスレチック（マリオ風のゲーム）

小さいステージが複数続いているゲーム

ファンタジー系モチーフ後にＳＦとかを追加するのもあり

俯瞰視点（プレイヤーの頭上斜め上あたりからプレイヤーを見る）

森の中から険しい山の上にある自分の家を目指す

各ステージには大きい足場とそれをつなぐアスレチックがある

キャラクター

主人公　…　人　森に薬草を採取しに行き、家に帰ろうとしていたら気を失っていた、

薬草で薬を早く作らないといけない　早く山の頂上にある家に帰ろう！

ステージ数　三つ　　森　洞窟　山

ステージは所どころにギミックがあるマップを進んでいく。

プレイヤー　江川

敵　河野

ステージ　河野

ギミック　河野　江川

BGM　SE　江川

UI　江川

薬草を取った後、敵を倒すと効能が癒しの力で強くなったり、毒を持った敵を倒すと効能が悪くなったりする。時間経過で薬草の効能が少しずつ悪くなっていく。

最終的な効能でゲームクリア時のランク付けを行う。

効能によって攻撃力や、防御力、自然回復力などが強くなったり、弱くなったりする。

主人公の持ち物　剣などは変わらない。

経験値は薬草に入り、時間経過で少しずつ減少していく。