|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| クラス番号 | 3E01SP | 氏名 | 井上颯騎 |

|  |  |
| --- | --- |
| タイトル | M |
| ジャンル | 放置シミュレーション |
| プラットフォーム | Windows PC |
| 開発環境 | Mofライブラリ |
| 操作方法 | マウスのみ |

コンセプト：

|  |
| --- |
| 作業の合間にどんどん成長していき成長が記録されていく、コレクションする楽しさを追求する。 |

作品の概要：

|  |
| --- |
| 主人公が殴られるだけのゲームです。  殴られて耐えて、成長して、死んでも強くてニューゲームをして繰り返します。  成長していく中で姿が変化する進化を行います。  成長具合によって進化の姿が変わります。  図鑑があり、一度進化すれば姿を自動で図鑑に登録していきます。  図鑑コンプリートを目指すのがゲームの最終目標です。  画面サイズを大中小の固定サイズに変更することができ、最前面にも設定できます。 |

作品の詳細：

|  |
| --- |
| 殴られて少しずつ耐性がついてきます。(成長)  成長の具合によって姿が変わります。(進化)  成長するごとに成長ポイントを獲得できます。  成長ポイントを耐性に振ることができます。  耐性には、打撃、貫通、裂傷、精神の4種類があります。  耐性のバランスによって進化の分岐があります。  主人公には体力、精神力があり、体力が０になれば死にます。  精神力が０になれば、ダメージが入りやすくなります。  リトライすることにより、前世の耐性をランダムで引き継ぎます。  敵にはスタミナがあり、スタミナがなくなると帰っていきます。  〇ゲームの目的  　主人公を見守って進化させ、図鑑をコンプリートすること。  〇ゲームの流れ(開始～ゲーム終了まで)  　タイトル　→　ゲーム開始　→　殴られる　→　成長する(進化する)　→　死ぬ　→  　強くてニューゲーム　→　殴られるに戻る  　ゲームループ　→　タイトルに戻る　→　タイトル　→　ゲーム終了　→　アプリケーションの終了  〇画面遷移  図鑑画面  タイトル画面  ゲーム画面  〇登場キャラクター  主人公  敵  ・打撃種  ・貫通種  ・裂傷種  ・精神種 |