提案者 西嶋雅也

スライム勇者

1. プログラムの基本的なジャンル

スキル＋ステータス型RPGのような戦略ゲーム

1. ゲームシステム

敵を倒すことでステータスが変動するアイテムを手に入れ以下に少ない戦闘回数でボスを倒すに至るかを競うゲーム。何度も遊べる。

1. ステータス

ステータスは、行動の効果の計算の引数となる値。

体力　攻撃力　回復能力である。

戦闘終了時に敵がアイテムを落としそれを使うことでステータスが上昇する。強い敵ほど良いアイテムを落とす。

1. パーティー

味方は3匹で固定。

敵は、1～8匹まででパーティーを組む。

1. マップ
2. 訓練場（好きな敵と好きなだけ戦える）強化用
3. 四天王戦
4. 魔王(四天王を先に倒さないと1体残して置くごとにステータス2倍よって初期は16倍)
5. 称号

特定のステータス状態など条件に当てはまると与えられるコレクション要素、ゲームを何度もクリアすることで集める。

1. コントローラー

キーボードor Wiiリモコンorゲームパッド

1. その他

1プレイ10-30分を目安とする。

1. 計算式

攻撃時;体力-攻撃力

回復時;体力+回復力\*3