

一、前言

好遊戲 = 收集 + 元素 + 美術

為了滿足這三點，於是就有了史萊姆進化論

二、遊戲介紹

這是一個收集向的遊戲，遊戲的主要目標就是獲得金幣，召喚所有史萊姆。

金幣獲得方式是使用已經收集到的史萊姆進行小遊戲，不同的史萊姆會有自己獨特的能力和不同的子彈造型，遊戲方法是操控史萊姆發射史萊姆球消除掉落的方塊，獲得金幣，若讓方塊掉落到地面就會扣除血量，血量歸零遊戲就結束。

消耗一定數量的金幣能進行史萊姆的召喚，召喚史萊姆的過程是餵食史萊姆五種食物，每種食物都有自己的五行屬性，根據餵食的結果生成史萊姆。收集到的史萊姆就能在圖鑑中看到他們。

三、操作說明

初始畫面



(1) 按此進入選角畫面

(2) 按此結束遊戲

讀檔畫面



(1) 點擊選取紀錄，記錄選取後面板會變不同顏色，若點取的紀錄為空紀錄，則顯示創建新檔，否則顯示確定與刪除選項。

(2) 返回主畫面



(3) 讀檔進入遊戲

(4) 刪除遊戲紀錄

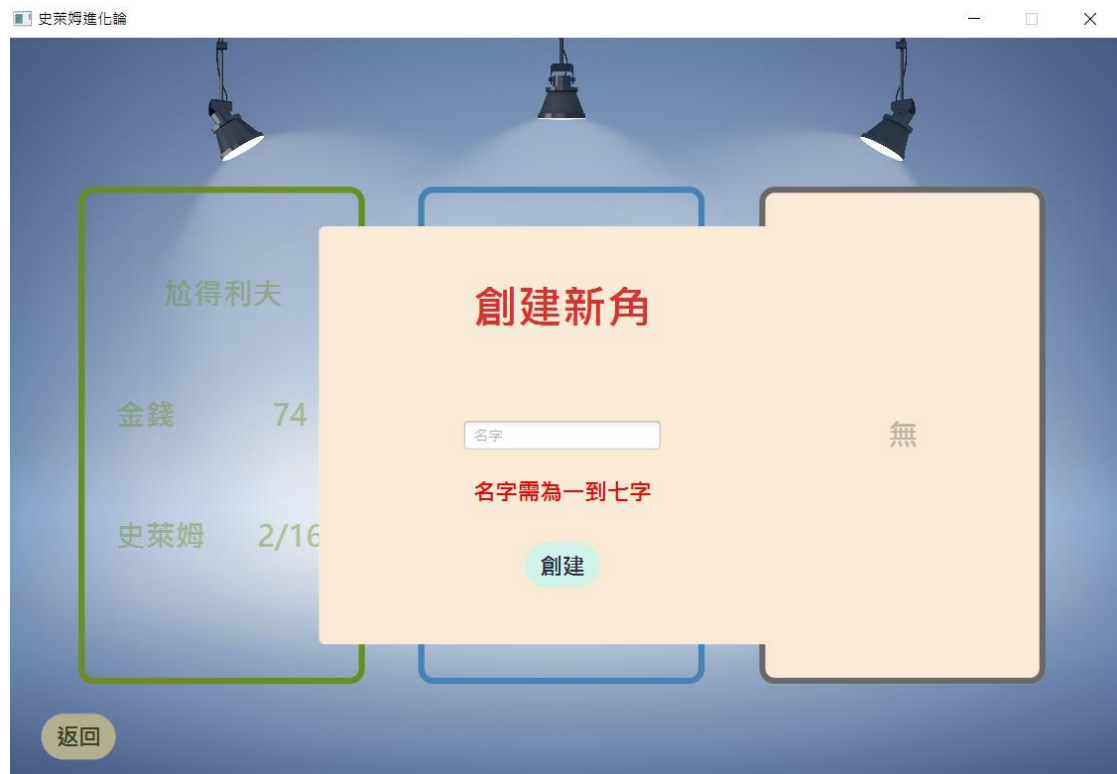


(5) 創一個新的紀錄檔



(6) 輸入角色名稱

(7) 確認創建



主畫面



(1) 花費 100 金幣召喚史萊姆

(2) 賺取金幣

(3) 打開圖鑑

(4) 鍵盤輸入 ESC 打開存檔介面



(5) 儲存檔案，若無儲存檔案，新的改變並不會被記錄。

(6) 關掉存檔界面

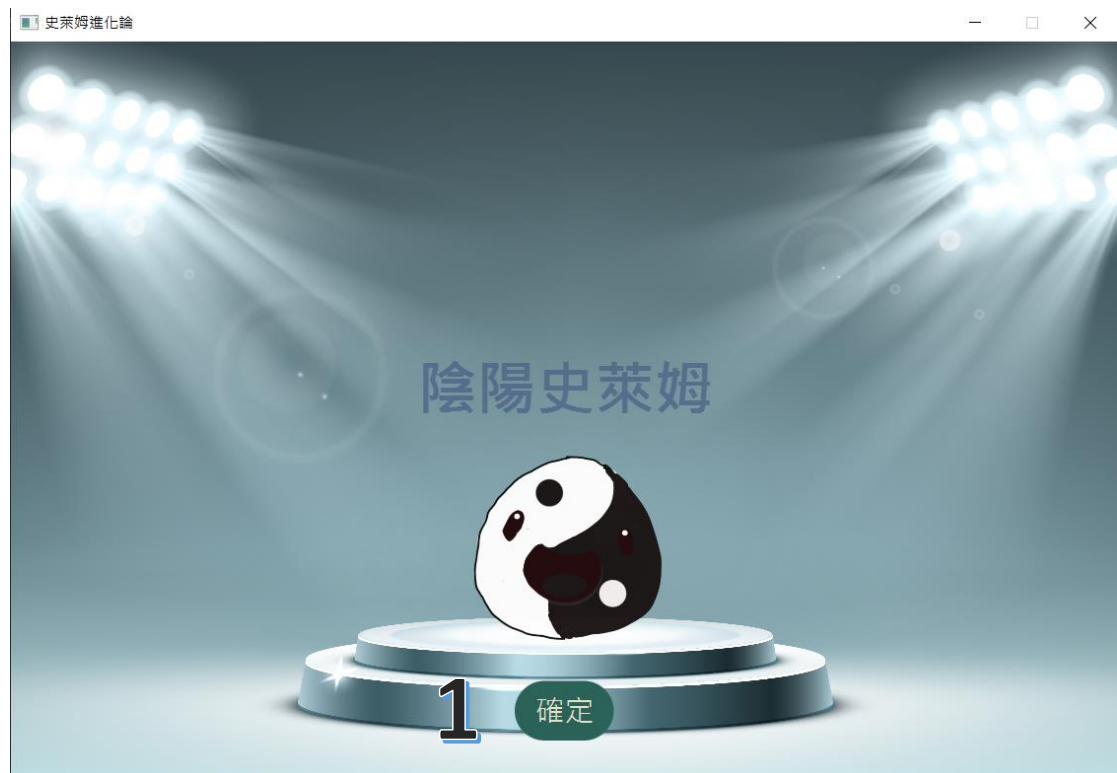
(7) 回到標題畫面

召喚畫面



- (1) 選擇食物，每個食物都有所屬的五行屬性，按選擇鍵後，會生成新的三種食物，一次召喚共需選取五次食物。
- (2) 滑鼠移動到此處可顯示五行屬性克制表，滑鼠移開屬性克制表便消失。

召喚結果



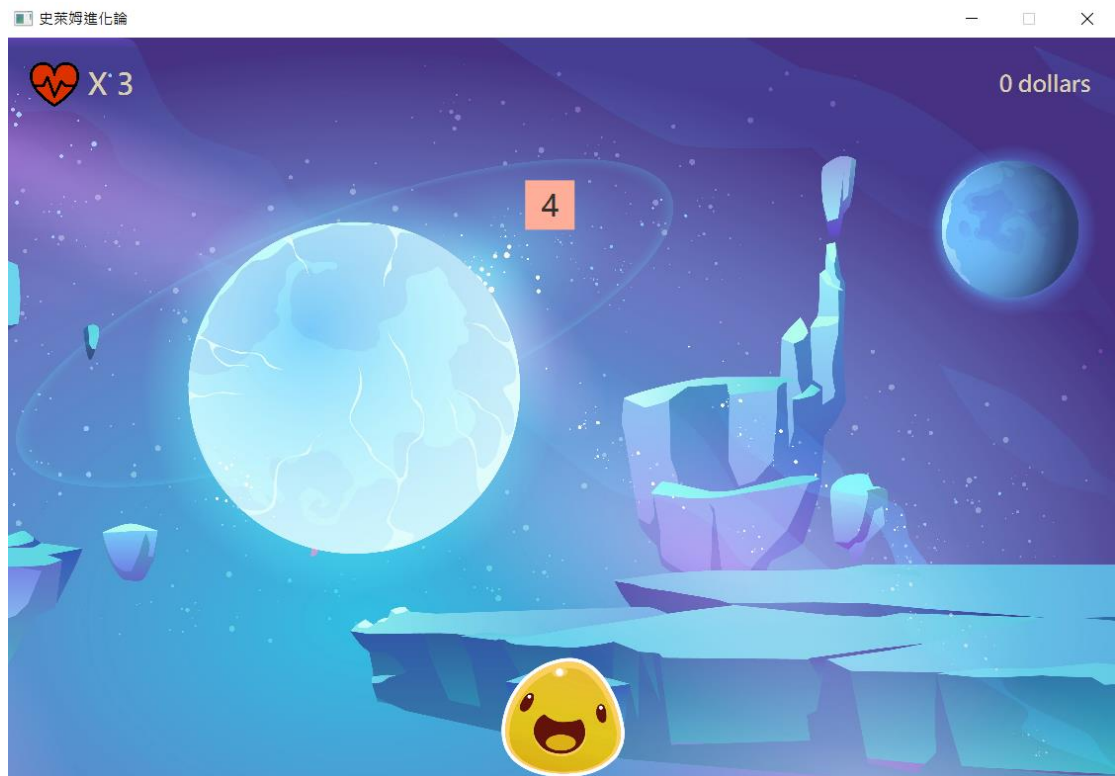
(1) 史萊姆生成是依據五行相生相剋的原理，若選擇的食物是相生的，就會生成較強的史萊姆，每個史萊姆都有它的數值和專有子彈(除了五隻比較爛的史萊姆)。史萊姆生成後，點取畫面任意地方顯示確定鍵，按下確定見返回主畫面。

選角畫面



- (1) 選取前一史萊姆
- (2) 選取後一史萊姆
- (3) 選擇該隻史萊姆進行遊戲

遊戲畫面



按 A 鍵控制史萊姆往左

按 D 鍵控制史萊姆往右

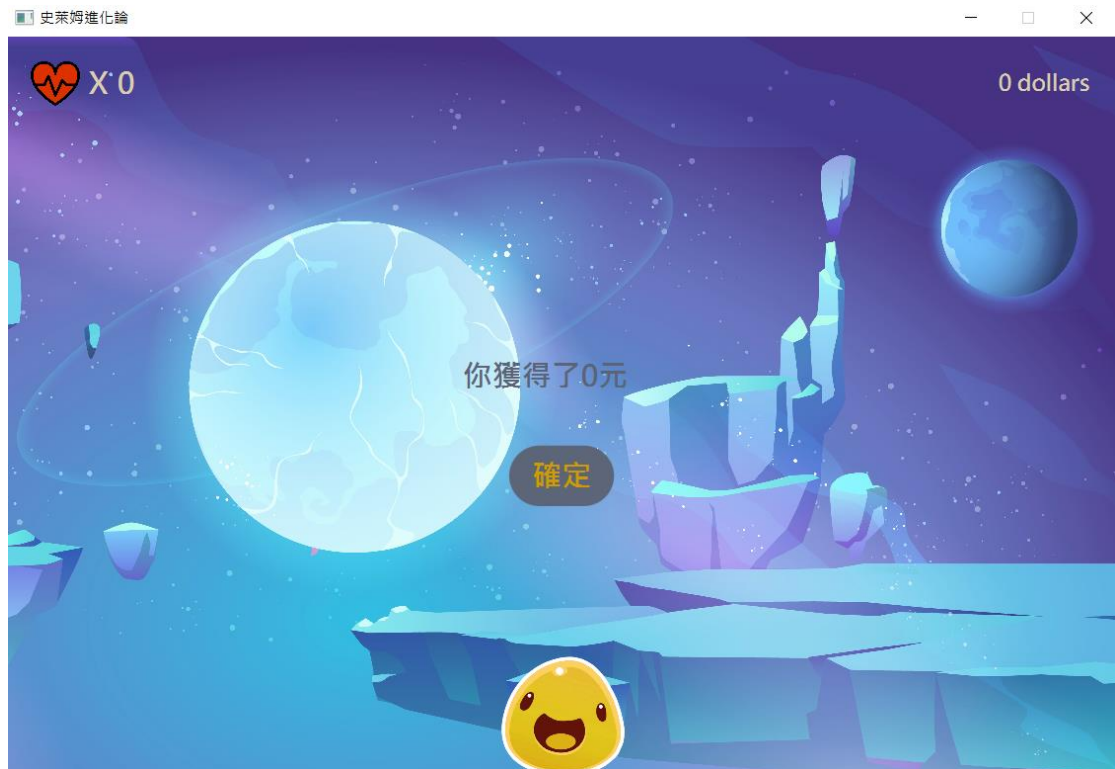
按 SPACE 鍵控制史萊姆發射史萊姆球

史萊姆進化畫面



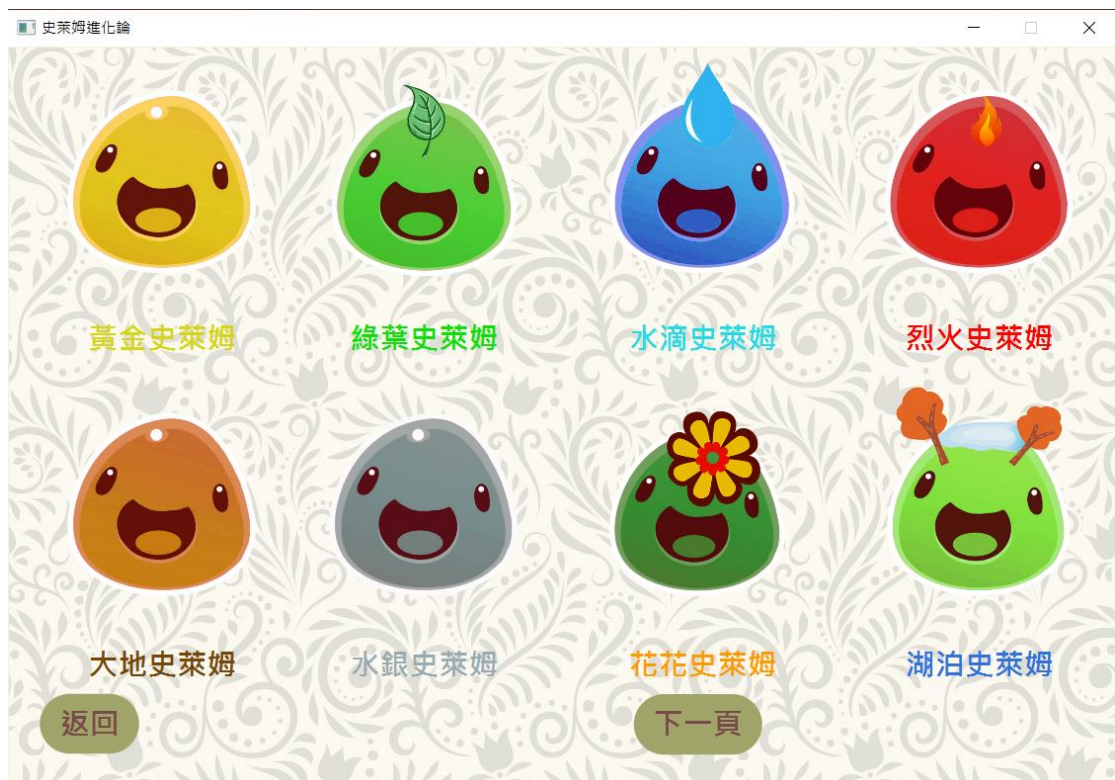
消除一定數量的方塊後，史萊姆就可以進化，每次進化時有三個進化選項可以選，金屬性增加攻擊力，木屬性增加發射數，水屬性增加移動速度，火屬性增加攻擊速度，土屬性增加生命。將滑鼠移動到升級圖形上，便會顯示能力說明。

遊戲結束



生命歸零後，會自動顯示獲得金錢數量和確定按鈕，按確定回到主畫面。

圖鑑





圖鑑共有兩頁，按返回回到主畫面，若未獲得史萊姆，則會顯示問號圖案。

四、補充說明

在召喚史萊姆中，甜點、冰品代表金屬性，蔬菜代表木屬性，水果、飲料代表水屬性，肉品、熟食代表火屬性，五穀根莖類代表土屬性。在選擇食物時，應盡量選擇相同屬性的食物，或相生的食物，也可嘗試每種元素都各一，會生成最強的史萊姆。