

勇者喰らい



コンセプト



殺す 捕食する 進化する
果てなき復讐譚。

ターゲット

男子大学生



ゲーム概要



『**勇者喰らい**』とは、
魔界が人間に滅ぼされ唯一残された「**ベルセレーシュ**」が
復讐すべく人間界の**象徴**
「**剣王**」等と戦っていく物語である。
・ 1人プレイのステージ制**アクション**ゲーム

・ ゲームのクリア

ゲームを進めて最後のボス『**剣王**』を
倒せば**ゲームクリア**できます。

・ ゲームオーバー

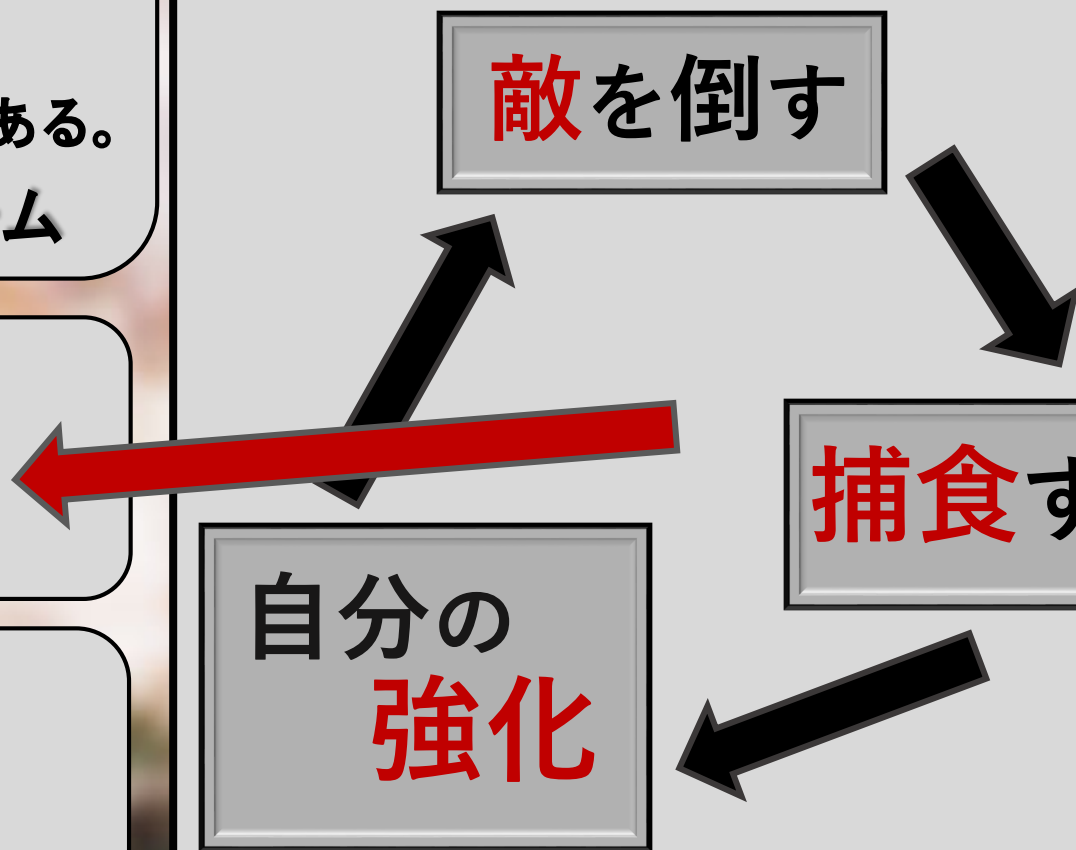
残機またはタイムが『0』になれば
ゲームオーバーです。

・ このゲームの進め方

敵を倒す

捕食する

自分の
強化





ゲーム画面/操作方法

勇喰



スタートボタン：ポーズ

L2：スキル2

L1：ガード

R2：スキル1

R1+LS：ダッシュ



↑：視点変更(距離)

→：スキルR2捨てる

←：スキルL2捨てる

↓：キャンセル

②：捕食攻撃/捕食

①：弱攻撃

④：回避

③：ジャンプ



ゲームの特徴①

勇喰

・捕食による変化

・敵の種類でのステータス

敵(勇者)の職業によって倒したときのステータスの振り分けの違い!!

ステータスは：
：経験値によるレベルアップ時
：敵を捕食した時
上昇します。

・敵を倒せば経験値バーが増え一定の量により**レベルアップ**します!!

↳ レベルアップによるステータスは全種類が上昇していきます。

・敵の捕食では**捕食対象**の**職業**に応じてステータスがアップします!!

職業

-捕食時の上昇例-

・戦士 ⇒ ⇒ **攻撃**ステータス上昇 ↗

・忍者 ⇒ **捕食** ⇒ **スピード**ステータス上昇 ↗

・魔法 ⇒ ⇒ **魔力**ステータス上昇 ↗

自分のスタイルで戦え!!

・ステータスの種類

HP : **体力**
SP : **スキルP**
ATK : **攻撃**
INT : **魔力**
SPD : **スピード**

捕食が偏ると!!

> **ATK**の**攻撃**型へ

> **SPD**の**スピード**型へ

> **INT**の**魔力**型へ

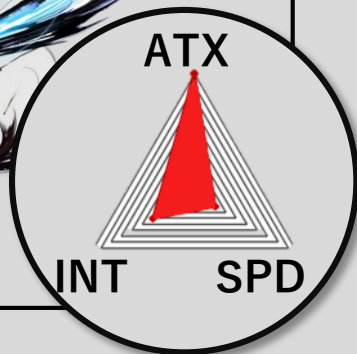


ステータスの有利、不利

勇喰

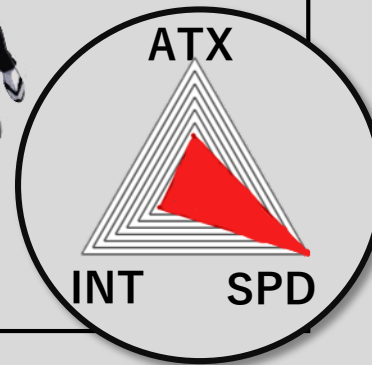
ATKの攻撃型

- ・火力が上がり
敵に**大ダメージ!!**
- ・一方、スピードが**ダウン**、
特に敵(魔法)の遠距離に不利
要注意だ!!



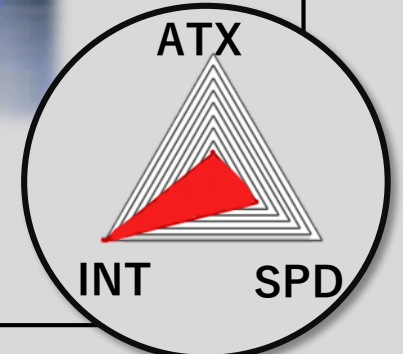
SPDのスピード型

- ・スピードが上がり
敵にすばやく**近寄れ!!**
- ・一方、火力魔力が**ダウン**、
敵をかき回す立ち回りが
重要となる!!



INTの魔力型

- ・魔力があがり
敵に遠距離で**ダメージ!!**
- ・一方、火力が**ダウン**、
敵との間合いが
鍵となる!!





ゲームの特徴②

勇喰

■ スキルによる変化

敵(勇者)から吸収したスキルを自分に強化!! (*スキルは職業に応じで違いがあります)

-捕食時のスキル例-

戦士スキル習得

戦士のスキルでは
攻撃のモーション遅いが
一発の火力の打撃で打ち倒せ!!

戦士

捕食

忍者

魔法

魔法スキル習得

魔法のスキルでは
遠距離での攻撃となり
詠唱にタイムロスがあるものの
離れて大ダメージを与えていけ!!

忍者スキル習得

忍者のスキルでは
敵との距離を詰め攻撃の速さが特徴!!
火力は低いがすばやい攻撃で
ダメージを与えていけ!!!

スキルは最大
2つ装備可能!!

自由に組み立て
フィールドを駆け抜ける!!



セールスポイント

勇喰

- ・常に考えることをやめさせない!!

組み合わせの数ほど無限に広がる **創造性**

- ・視覚で感じとれる!!

姿・能力での **驚異的な変化**