



ターゲット

小学生以上。

プレイ人数

5人での協力プレイを念頭に置いて作成しましたが、現在は自分以外の4人はプログラムが操作していますので、1人でプレイします。

ゲームの目的

本ゲームのテーマは「薬剤耐性の危険性」です。抗生物質の飲み忘れを防止する目的で作りました。

本ゲームで操作するのは大腸菌(E.coli)です。普段は栄養の取り合いにならないように仲間と離れています。ですが、抗生物質が攻めてきた時には仲間と集まり、互いが持っている薬剤耐性遺伝子を交換し合い、生き残るべく協力します。



ゲームクリア・勝利条件

本ゲームに「クリア」はありません。達成目標は少しでも長く生き残る事です。

ゲームオーバー条件

本ゲームにおけるゲームオーバーの条件は二つあります。

- ① 栄養が足りなくなり、餓死する。
仲間と栄養の取り合いにならないよう、気を付ける必要があります。
- ② 薬剤耐性を獲得できず、死亡する。
宿主が飲んだ薬に対する「薬剤耐性遺伝子」を持っていないとHPが減ります。一定時間以内に「自力で耐性獲得」「仲間から耐性を受け取る」必要があり、出来ないと死亡します。



開発進捗

完成済みです。細かい難易度調整などをこの先加える可能性はあります。

備考・注意点

元々は、5人程度で協力プレイするゲームとして開発を進めていたのですが、自分の技術では実現が厳しく、断念しました。現在、協力相手はAIです。

また、本ゲームの趣旨はあくまで「薬剤耐性の危険性を理解してもらう事」「抗生物質の飲み忘れを防止する事」ですので、ゲーム自体の完成度はかなり低いです。難易度調整はガバガバですし、協力相手のAIもこれ以上ないくらいシンプルなアルゴリズムに過ぎません。

改善できるところを見つけ次第、バージョンアップしようと思います。

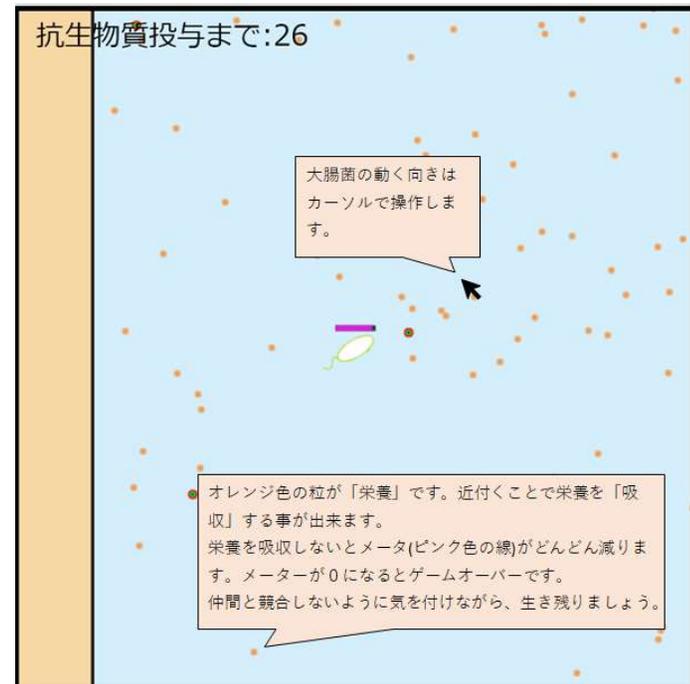


操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

操作はマウスのみで行います。本作で操作するのは大腸菌なのですが、その動く向きをカーソルで指定します。

ゲームには二つのフェーズがあります。一つ目は食べ物を食べるフェーズで、オレンジ色の丸に近づいて捕食することで満腹メーター(図中ピンク色の線)を増やす事が出来ます。満腹メーターが0になると餓死してしまいます。





操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

第二フェーズは薬剤耐性獲得フェーズです。画面上部に表示される色の薬剤耐性を獲得しなくてはなりません。薬剤耐性を手に入れるには①虹色の丸を食べる(ランダムに一つ薬剤耐性を獲得)②目的の薬剤耐性をすでに持っている仲間から受け取る(確実に必要な色を獲得できる)という二種類があります。

抗生物質は最大三種類同時に投与されます。複数の抗生物質がある時は、「そのすべて」を獲得しないと赤色のメーターが減っていきます。

赤色のメーターが0になるとゲームオーバーです。





スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- ・ TBjustice

- ① プランナー・プログラマー・その他
- ② プラン～プレイアブルデモ完成までの全行程。

**以降のページに
企画書を追加してください**



企画内容「薬剤耐性をテーマにゲームを作る」

<本ゲームの趣旨>

外食時「あ、やべ。薬持ってくるの忘れてた……。ま、一回くらい飲まなくてもいいか〜。」なんて事を思った経験はありませんか？ お医者さんには「きちんと時間を守るように」と言われているにも関わらず、ついつい飲み忘れてしまう事ってありますよね。

しかし、お医者さんが時間を守るように言っているのはちゃんとした理由があります。特に抗生物質などの薬は時間を守って定期的に薬を飲まないで、細菌が突然変異を起こし「薬剤耐性」を獲得する危険性があるのです。薬剤耐性を獲得した細菌相手にはもう薬は効果を示しません。しかも、薬剤耐性を獲得した細菌は「接合」という過程を通じて薬剤耐性遺伝子を周囲の仲間へ渡す事があります。このように、一度薬剤耐性を獲得されてしまうと、非常に厄介なのです。

本ゲームで操作するのは大腸菌(E.coli)です。普段は栄養の取り合いにならないように仲間と離れて、餌を食べて暮らします。ですが、抗生物質が攻めてきた時には仲間と集まり、互いが持っている薬剤耐性を交換し合い、生き残るべく協力します。

ゲーム事態は運要素が大きかったり難易度調整がガバガバだったり、まだまだ至らない点が多々あると思います。それでも、本ゲームを通じて、少しでも薬剤耐性の危険性を学んで頂けたら幸いです！！

※ゲームに関する詳細な説明は、プレイアブルゲーム(index.html)の方に詳しく記載しております。