

真実の花

三浦楽斗

シナリオ

- 過去のトラウマによって恋愛から遠ざかる
- 周囲からも心配されるほど痩せる
- 新学期に入り主人公とヒロインが同じクラスになる
- 主人公がヒロインのことを好きになる
- 主人公とヒロインのすれ違いが始まり、だんだん大きくなる
- ヒロインが身投げをするが、主人公の行動により一命を取り留める
- ヒロインが快復し、お互いの気持ちを伝え、
ヒロインと主人公が付き合う
- 主人公たちは無事に高校を卒業する

システム

○月○日(木)

登場人物の名前

選択肢①
選択肢②
選択肢③

セリフ

ルール

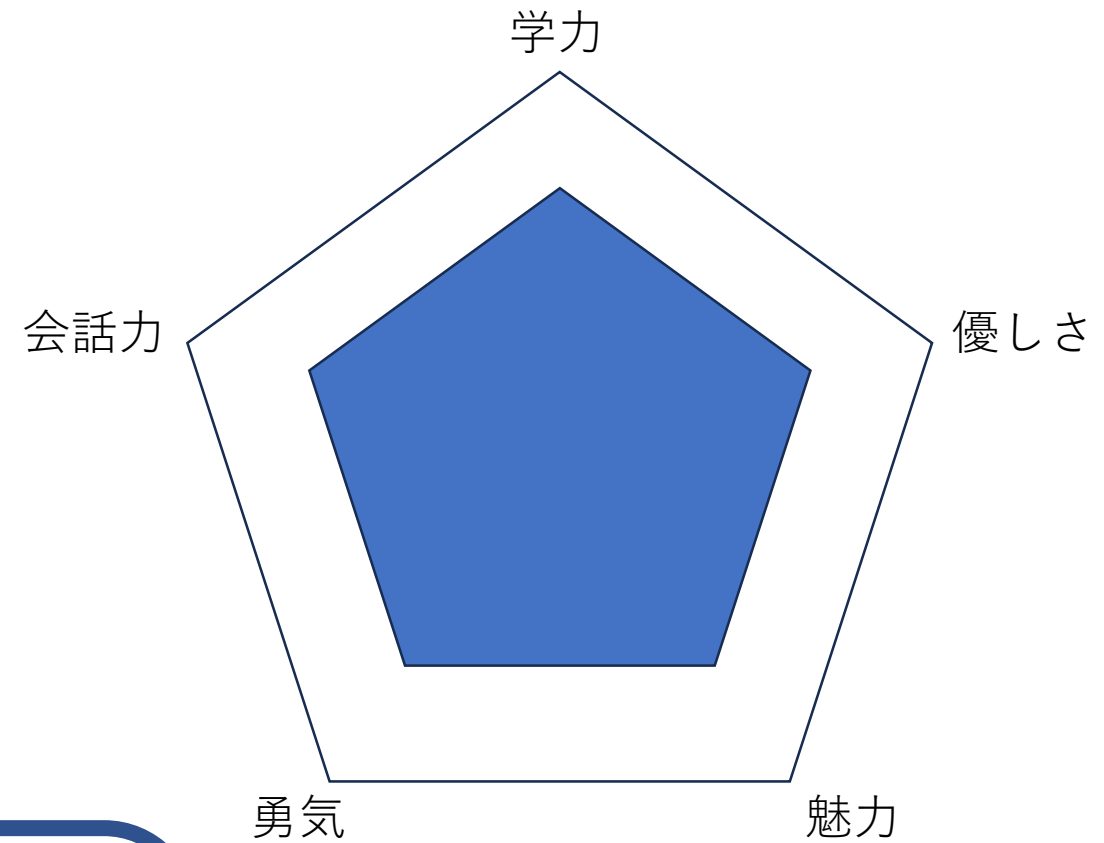
- ゲーム内の時間によってできることが変わる

(昼と夜)

- 昼パート
 - 学校生活(授業・会話・部活)
 - 放課後（登場人物と帰宅・大食いチャレンジ・アルバイト）
- 夜パート
 - 自主学習
 - 登場人物との通話
 - 睡眠

行動によってパラメータが変動する

- 授業や自主学習→学力上昇
- 会話や通話→会話力or優しさ上昇
(会話の選択次第で下降もする)
- 魅力→アルバイトで上昇
- 勇気→大食いチャレンジで上昇



**卒業時のパラメータで
エンディングが変わる**

プロット

