スライド１：福本

人狼ドッチ班の発表を始めます。この動画では、人狼ドッチの説明、デモプレイを行っていきます

スライド２：福本

目次は次の通りです。

スライド３：福本

アプリの目的です。

１つ目は、人狼ドッチという手軽に遊べるカードゲームをiPhoneでさらに手軽に遊べるようにすることです。

２つ目は、SwiftというApple専用言語でiOSアプリケーション開発をしてみたかったからです。

スライド４：松永

人狼ドッチは、大きく４つの特徴が挙げられます。

1人２つ配られる役職から、どちらか選んでプレイ

４人〜６人で遊べてゲームマスター不要

ワンナイトなので、最短5分で終わるカジュアルな人狼ゲーム

人狼ドッチ、オリジナル役職多数存在

通常の人狼と大きく違う特徴は以上の４つとなります。

スライド５：松永

本アプリのアピールポイントです。

１つ目は、４人プレイの場合、カードだと８枚必要だが、iPhoneだと１台でプレイすることができる点です。

２つ目は、ゲームの状態管理などは、iPhoneが全て管理しているため、アクションのし忘れや、不正は起きないという点です。

３つ目は、BGMや効果音を取り入れて、雰囲気作りや、効果音を用いた特殊なアクションがある点です。

４つ目は、タイマーが内蔵されている点です。

スライド６：福本

全体の流れです。

スライド７：福本

まず、役職紹介とチームについてです。

人狼ドッチでは、３つのチームに別れてプレイを進めます。

人狼の追放が勝利条件となる、市民チーム。

市民チームの追放が勝利条件となる、人狼チーム。

自分自身が追放されることが勝利条件となる、おばけチーム。

以上の３つのチームに分けられます。

スライド８：福本

各フェーズと、リアルプレイの配置についてです

各フェーズはご覧のとおりになります。

配置は、端末を中央に置き、プレイヤーは端末を囲むようにしてプレイを進めます。

スライド９：松永

まずはじめに、準備フェーズについて説明します。

実際のデモプレイをしながら、説明します。

・スタート画面

・プレイヤー人数の選択

・役職の内訳

・プレイヤー名入力

・各プレイヤーの役職選択にはいる

・役職がすべて決め終わり、全プレイヤーの役職です

スライド１０：松永

次は、早朝フェーズです

各プレイヤーに端末を回して、Aさんはメイン役職が人狼なので、人狼同士の顔合わせを行います。BさんとCさんは、今回はすることがないので、役職の再確認を行います。Dさんは、占い師なので、誰か一人のメイン役職を確認することができます。

スライド１１：福本

次は第一議論です

議論中の画面はご覧のとおりです、タイマーが内蔵されており、プレスマイナスボタンを押すと、１分増減できます。  
議論中のプレイヤー同士の会話としては、次のようなことが想定されます。

スライド１２：松永

次は、夜間フェーズです。

夜のアクションは、警察とDJがアクションを行います。したがって、今回は、Cさんのみがアクションを行います。アクションの際に全てのプレイヤーは目を閉じて、カウントダウンが０になったら、アクションするプレイヤーのみ目を開けて、アクションを行います。DJのアクションは、Aさんのサブ役職のため、アクションは行いません。

スライド１３：福本

次は、第２議論です

夜のアクションを踏まえた、議論を行います。

議論中の会話としては、次のようなことが想定されます。

AさんがDJを騙り、Bさんのメインカードとサブカードを入れ替えたと、攻めた嘘をつきはじめます。

しかし、Cさんが警察のアクションで、AさんのサブカードにDJがあることを告発しました。

これにより、Aさんが嘘をついているという状況がプレイヤーに知れ渡ってしまいました。

スライド１４：福本

いかがだったでしょうか、人狼ドッチは、カジュアルな推理ゲームで、好きな人は沼にハマるほど良いゲームとなっています。気になった方は、是非プレイしていただけたらと思います。今回のプロジェクト演習という授業を通して、作品を１から作ることの難しさ、プロジェクトを計画して進めていく大変さ、メンバー間でのコミュニケーションの重要さを学ぶことができました。