ゲームアイデア！

コンセプト「推理　×　SRPG」

・本家人狼（ワンナイト含む）の面白さと

　　　シミュレーションRPGの面白さを

　　　　　　兼ね揃えた作品にしたい！

・本家人狼の面白さは？

・推理による駆け引き

・騙り（嘘つき）

・どの役職が生きていて死んでいるかわからない感じ

・人狼は「強い」の代償に「バレると死ぬ」

・「推理」と「信頼」

・SRPGの面白さは？

・知略、軍師として指揮を取る面白さ

・ユニットの性能により移動や攻撃の範囲が変わる、特殊能力の有無

・

占い師→人狼→人

・マップイメージ

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 人 | 人 | 狼 | 占 | 占 | 狼 | 人 | 人 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| ？ | ？ | ？ |  | ？ | ？ | ？ | ？ |

・ゲームの流れ

一日目（晴）昼のターンが始まる

→3ユニットが行動可能

・勝利条件

・１つは「相手サイドの全滅」

・ユニット性能

・村人　　…

・人狼　　…　夜の時だけ3マス先の敵ユニットを殺す「噛み」を使える

・占い師　…　雨の日

・狂人　　…

・怪盗　　…

・霊能　　…

・騎士　　…

・狐　　　…　人狼に襲われても死なない　代わりに占われると死ぬ

・共有者　…

・天候システム

・晴れ　…　なにもなし

・雨　　…　占いが出来る

・曇り　…

・昼夜システム

・

・

・

・

・地形

・

・SRPG（シミュレーション）

・オセロ的要素

・コンボ要素

・8 × 8

・

・

・

・

・