時代は中世戦乱期、伯仲した国力を持つ二国が戦争をしようとしている。

産業革命前を意識してるけど時代考証メタクソでも許し亭許して

「主人公」はアサシンとして貴族の政敵を暗殺することで生計を立てる

どちらの国の肩入れをしても良い、とにかく死の商人としてお金を稼ぐことが目的

稼いだお金で何をするかっていうのはまだ決めてない（パワポケで言う野球人形作り要素があったらなぁと考えてる）

ゲームオーバー条件は

１、規定日数経つと戦争が起こり、そこを生き延びる

２，規定日数前に「王」の首を討ち取る

３，死亡、または死亡に準ずる状態に主人公がなる

主人公…普通の人だけど職業だけアサシン、というラノベみたいなバランスの人にし たい

犬…主人公の唯一のパーティ。サブクエストでどんどん育てていく。

ラスボス１…近衛兵隊長。レベルを上げて物理で殴ってくる王道を征く強さ。特定のサブク 　　エストをこなさず規定日数経つとこいつになる。

ラスボス２…他のアサシン。同業他社として邪魔になったため対立

裏ボス３…めっちゃ強くて卑劣な王。王自身が強いってどうなのって思うけど。

城と王の寝室があればok、敵はアサシン三人（ラスボス２のパターン）

主人公が城に侵入した際に敵アサシンの存在に気づき、まず一人（見張り役）を撃破。王の寝室まで向かう途中で２人と対戦、そして撃破する。撃破にかかる時間でED分岐。早ければ真EDで王を討ち取ることができる。遅いとノーマルEDに入り、王を討ち取ることができなくなる。そして戦争が起こる。