ゲーム案

舞台：魔王に侵略された世界

目的：世界を救う

方法：

プレイヤーは勇者として世界を救う旅に出る。（統合マネ）

旅に出るにあたって一定の資金が支給される（コスマネ）

救うためには3つの大陸の解放と魔王城の制圧が必要である。（スコマネ、WBS）

そのために仲間を揃える必要がある。

仲間はたくさんの選択肢の中から3つ選択する（人的資源マネ）

この選択肢はカードに仲間の氏名、年齢、職業、コスト、スキルが書いてある。

コストはその人物を雇うためのコストであり、以降かかることはない。（コスマネ）

年齢が上でベテランであるほどスキルが多く、多くコストがかかる。（コスマネ）

職業は一般的なRPGにそって戦士、魔法使い、僧侶などを想定している。

装備を調達するのにも資金がいる。（調達マネ）

装備はスキルの擬似的追加、スキルの精度を上げる用途に使う。

旅に出るときは3大陸をそれぞれ解放しなくてはならない。

各大陸には5つの都市が存在し、それらをすべて解放することにより大陸は解放される。

魔王城は全部で3フロアあり、3フロア目に魔王が存在する。

基本的に各都市各フロアにはボスモンスターが存在し、解放のために戦闘を行う。

その戦闘は達成値を目標としたサイコロで判定を行う。

またボスには弱点が存在しており、該当するスキルを持っているメンバの数だけ達成値の数字が少なくなる。

これらは装備でも同じようなことが起きる。追加ならば該当スキルの所持として、精度上昇ならば該当スキルによる達成値減少を増加することができる。

達成値は2種類あり、1つ目が都市に被害がないまま解放できるパターン。2つ目が都市に多少の被害はあるが解放できたパターン。どちらも達成できない場合は被害が発生した上解放できなかったパターンとなる。（品質マネ）

解放ができなかった場合は再度解放行動をしなければいけないが、その時も達成値が2種類あり、それらは先ほどと同様である。

3回目の解放行動時は判定が被害あり達成の達成値のみになり、それを失敗するとその都市は崩壊する。

魔王城のフロアに関しては判定が被害なし達成のみとなり、被害は考慮しない。

3ターンごとにイベントが発生する。

イベントでは装備の破損、仲間の不和によるトラブル、仲間のケガなどによるマイナスイベントがたくさんある。

それらの対策のために最初の2ターンは対応策を用意することができる。（リスクマネ）

また、イベント発生後に装備の調達が行える。（調達）

魔王を倒した段階で旅は終了し、都市の被害度、消費ターン数、使用コストによって評価を行う。

案：

* 1ターン1ヵ月と想定し、2年以内にクリアを目指す。つまり24ターン。
* スキルは攻撃面のスキル、コミュニケーションなどのスキルを用意し，攻撃面は達成値に、コミュニケーションなどはイベント時に関わるようにする。