



チーム名：Liberator

作品タイトル：裏斬リッシュ



ターゲット

人狼は興味あるけど難しいと感じる人や、対人で駆け引きのあるアクションがしたい方へ

プレイ人数

オンラインで4人で遊べます（今後のアップデートで8人までできるように実装予定です）

ゲームの目的

ジャポネドの街にやってきた化け物達を侍4人で追い払うのが主な目的で、その4人の中に一人いる鬼の裏切り者は化け物達を誘導し街の壊滅を促します



ゲームクリア・勝利条件

侍サイド：街を守りきり、裏切り者である敵の親玉を見つけ出し倒せば勝ちです

侍はマップの中に散らばっている宝物を獲得して透視能力を身に付けたり攻撃力を増加させることで化け物達の進行を遅らせて裏切り者を見つける時間を稼ぐことができます

鬼サイド：モンスターたちを牽引し街にある家を全て破壊すれば勝ちです

鬼は「呪いの塔」という化け物達の進行スピードを上げる建物を建築することができます。それから侍に見つからないようにスピードを上げて移動することも可能です



開発進捗

PVの様子が概ね実機でも再現できます、現在ボスとの戦闘がより面白くなるよう画策してます

備考・注意点

各々が戦略や目的をもって行動することが重要なためプレイヤーはNPCで代用することが現状できません。

なので3人以下でのプレイは不可能でなおかつ全員がオンラインでのプレイが必須です。



スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- 岡悟史
 - ① プランナー
 - ② 企画、進行管理
- 和田友樹
 - ① エンジニア
 - ② 通信環境の実装等
- 山崎輝音
 - ① エンジニア
 - ② アイテムギミック実装等
- 中根茜梨
 - ① エンジニア
 - ② シェーダー・ポストプロセスの実装



スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- 森江敬哉
 - ① エンジニア
 - ② UIアニメーション、UIのシステム
- 森亮太
 - ① エンジニア
 - ② 敵関連、ゲーム進行システム実装等
- 薄井大輔
 - ① エンジニア
 - ② ゲーム内ムービー実装等
- 今井崇
 - ① エンジニア
 - ② プレイヤー・カメラ関連実装等



裏斬！

人狼系オンラインアクション



あらすじ

平和なジャポネドの村に突然モンスターの襲来が！
侍たちはこのピンチに立ち上がり協力する。
しかし、侍の中に妙な動きをしている奴が…
村を守りながら裏切り者を突き止めろ！
果たして村の生存をかけた戦いが今始まる

ゲームコンセプト

需要急増！



協力アクションゲーム
複数のプレイヤーが協力し
武器や魔法などを駆使して
強力な敵と対峙するゲーム

原神や
MHシリーズなど



人狼ゲーム
ゲームの参加者のうち
特定の人だけに違う役職
配られ、それ以外の人間
違った目的のために動く
テーブルトークRPG

Among usや
グノーシアなど

二つを掛け合わせた

「敵を協力して倒しつつ味方に疑いをかける」ゲーム

プレイ画面

一画面完結

現在のフェイズ

残存する家の数

参加メンバー一覧
兼
投票システム

ミニマップ
兼
警報装置

必殺技ゲージ

アイテムの取得数

自分とHP



自分の役職
侍/鬼

序盤（ディフェンスフェイズ）の動き

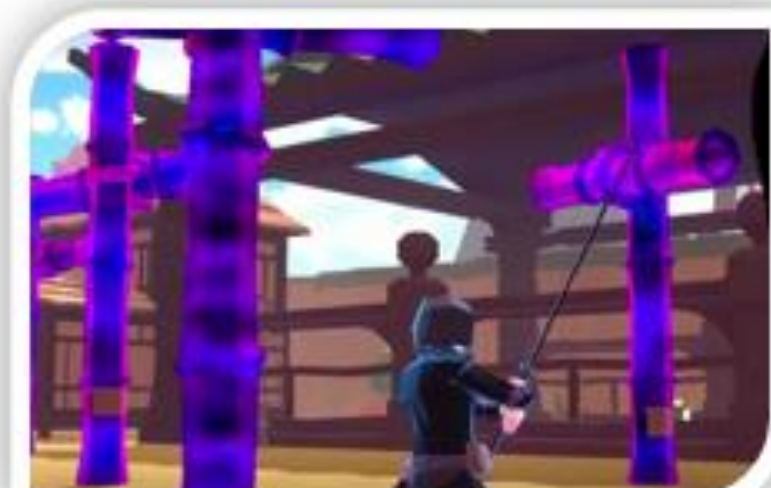
侍サイド

- 雑魚敵を倒す
- アイテム集め
→ 攻撃力UP
→ 透視能力で場所把握
- ミニマップに表示される
大群警報のところへ向かう
- 裏切り者に投票する



鬼サイド

- 塔を建てる
→ ボスのステータスUP
- 雑魚敵を倒してチームに貢献
してカムフラージュをする



投票システム



対応するキーを押すことでイエローカード/レッドカードを投票

使い分け方

イエローカード

→「こいつ変な動きしてたから怪しいぞ？」の意思表示

レッドカード

→「絶対にこいつが鬼側のキャラだ！」の意思表示

レッドカードを3枚投票されると処刑

処刑されたのが…

侍側→その侍は永久離脱

鬼側→変身後大ダメージを食らった状態になる

Q.このゲーム複雑じゃない？

A.実は意外とそんなことはありません

- 操作画面は一画面のみで完結
- いつでも開ける操作方法
- 侍側になったら？
 - モンスターを倒す & 怪しい人に投票するだけ
- 鬼側になったら？
 - 塔を建てるだけ

目的はシンプルだが幅広い戦略性と
考察が捗るゲームデザイン

終盤（クライマックスフェイズ）の動き

侍サイド

- ・邪神を倒す！

鬼サイド

- ・家を全部壊す！



更にシンプルな目的で爽快感UP！

&

最後まで結果はわからないドキドキ感

Q.初手誰か吊れば運ゲーに持ち込めるやん

A.運で終わらないレベルデザイン

- もしゲーム開始直後に運よく裏切り者を当てられたとしても、アイテムを収集していないと攻撃力は乏しく、邪神に押し切られます
- 比較的早くアイテムを集めないと家が崩壊しきります
- 鬼側はカムフラージュして塔をたくさん立てないと侍に押し切られます

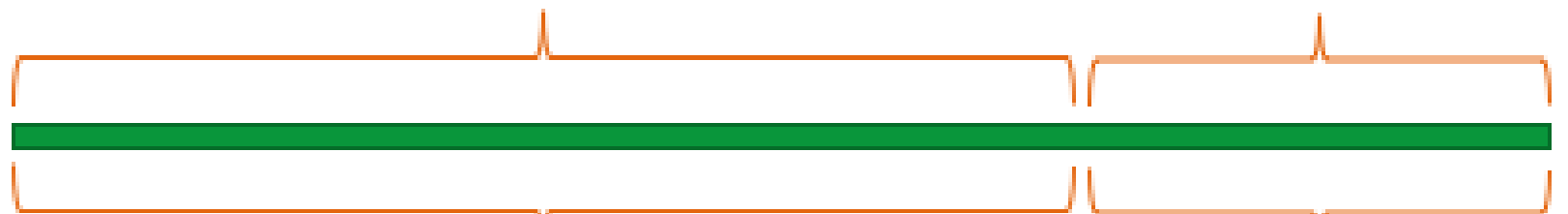
3つの要素がイカサマを防いでいる

Q. どうしてフェイズをわけたの？

A. ロマンを詰め込みアニメを 意識したゲームサイクル

王道アニメ

1話の流れ トラブルが起こり原因を究明する 原因と直接対峙



ディフェンスフェイズ

クライマックスフェイズ

裏斬リッシュ

「裏切り」

「第二形態」

世界観を深掘りして文明を意識



ジャポネドの村

山と桜が象徴的で和を感じる村
一つの村ではあるが、

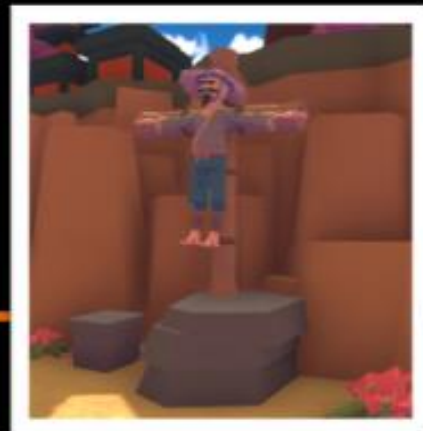
山側は農作物が軒下に
置かれていたり畑がある、

反対側には橋が多く架かって
いたり大きな建造物が
見られ、雰囲気が変わる
ように意識しています

ランドマークの数々



村を見守る奇妙な像



悪いことした人の磔

わんこ石像と供え物



努力を感じる投げモノ練習跡

気づいたときに楽しい
背景の小ネタ