

# ウルフる!? ～Beasted Island～

---

「私は何のために生きているのか」なんて陳腐な問いの答えに悩むのは、もう終わりにしよう

美しい水と空気に包まれたこの青い星で、数多の生物に囲まれながら、君は生まれた  
それなのに、いつからだろう

雨を厭うようになったのは、月の形を意識しなくなったのは

思い出せ

君に理性が宿る前を、君が獣であった頃を

君の目的は単純明快だったはずだ

食いたい、勝ちたい、欲望のままに生きたい

この生命を楽しみたい

思い出せ

人生を謳歌することより先に、思いの限り咆哮することを

勝ち鬨を、挙げろ

---



# 目次

---

- ▶ あそびかた
- ▶ カードとは
- ▶ カードを集めるには
- ▶ デュエルとは
- ▶ レベルアップすると……？
- ▶ ジョブについて
- ▶ ボーナス：バトル以外で勝利点を得る
- ▶ マスクについて
- ▶ 最後に



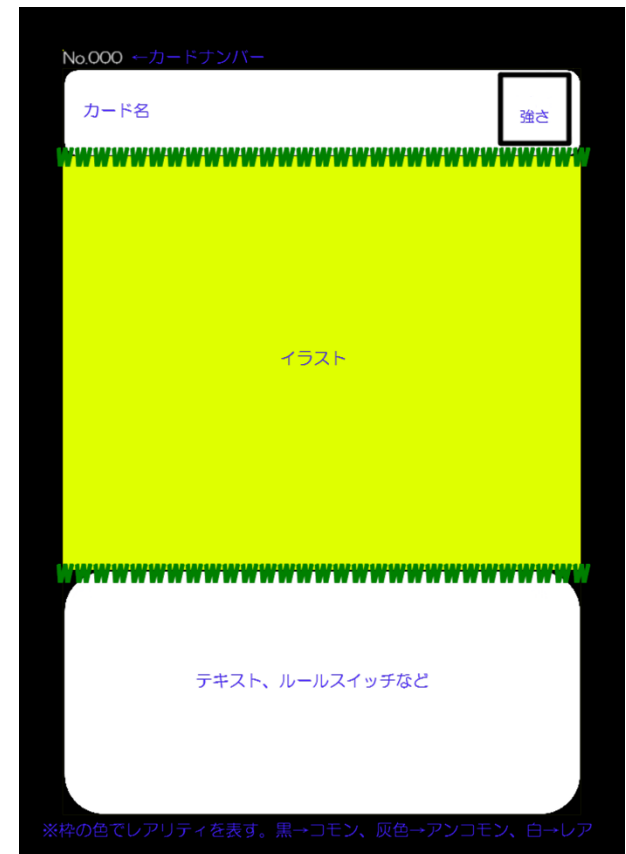
# あそびかた

---

- ▶ あなたがやってきたこの島は、人が獣に戻る秘境です。己の野性を剥き出しにしながら、大自然の掟を忠実に守り、この島の「百獣の王」を目指しましょう。
  - ▶ フィールドに隠されたカードをゲットし、他のプレイヤーとのデュエルに勝って、勝利点をゲット&レベルアップしよう！
  - ▶ 同じジョブの人と協力しあい、時に騙しあい……フィールドに隠された謎を解けば、ボーナスの勝利点の獲得チャンス！マスクをうまく使えば大逆転も夢じゃない！！
  - ▶ 最も平均点が高いジョブの中の、最も高い勝利点を得た人が優勝だ！
-

# カードとは

- ▶ 勝利点のもと
  - ▶ カードに記載されている「強さ」＝勝利点
- ▶ デュエルするときの武器
  - ▶ 「強さ」が高い方の勝利
- ▶ ボーナス勝利点入手のヒント
  - ▶ ボーナススイッチで  
ボーナスを把握すれば、  
大量の勝利点で逆転可能！？



# カードを集めるには

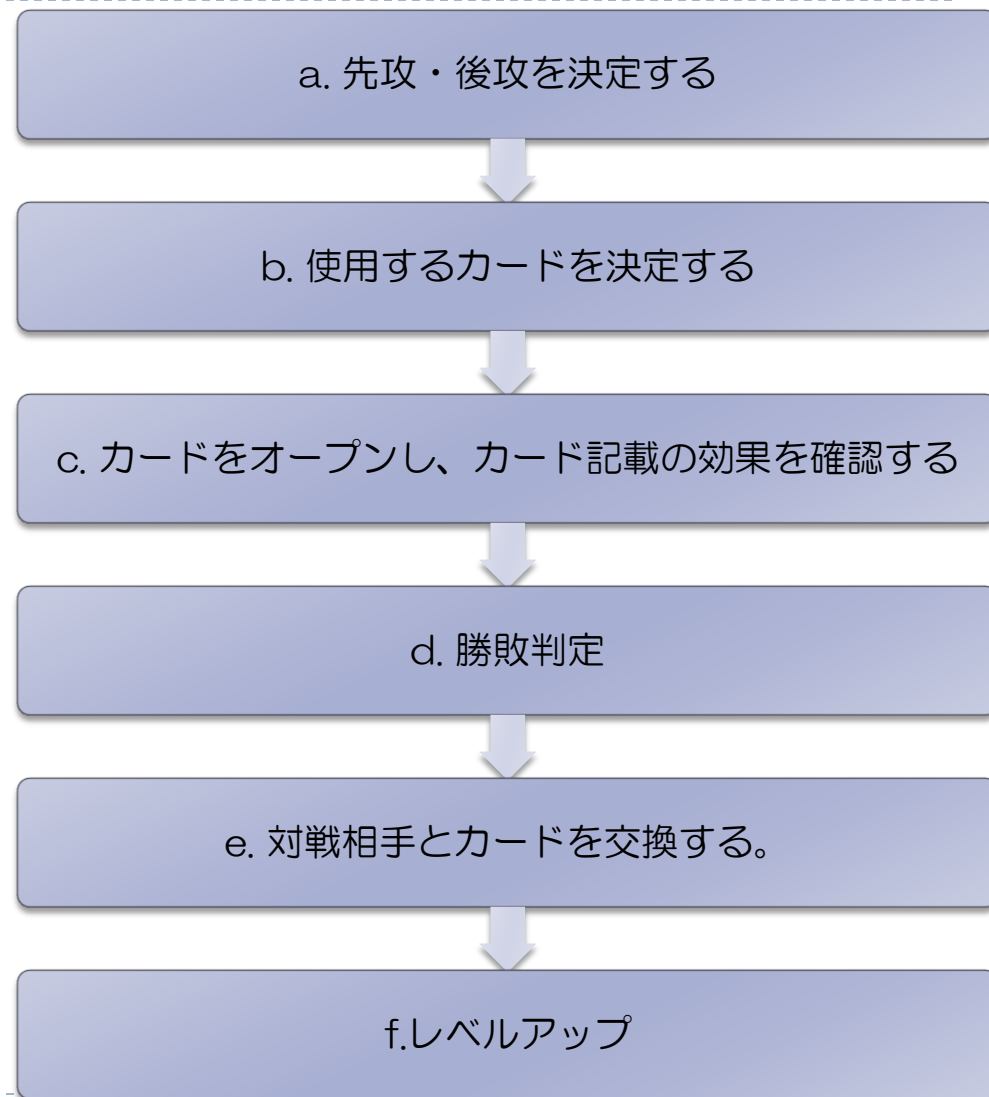
---

- ▶ フィールドに隠されたカードを見つける
  - ▶ 謎解きでレアカードをゲット！
- ▶ 他のプレイヤーと交換する
  - ▶ 親切？.....それとも、罠！？
- ▶ イベントで指定の条件を満たす
  - ▶ デュエルで勝利する、など



# デュエルとは

- ▶ 他のプレイヤーと戦う！
  - ▶ 手持ちのカードを何枚か選び、相手に見せる
  - ▶ それらの強さの合計値＝攻撃力が高い方が勝利！
  - ▶ 勝てば**レベルアップ**！（負けても損は無し）
- ▶ **デュエルの後、使ったカードは対戦相手と交換する！！**
  - ▶ 勝つために強いカードを使うと、デュエルの後に相手の手に渡ってしまう……



# レベルアップすると.....？

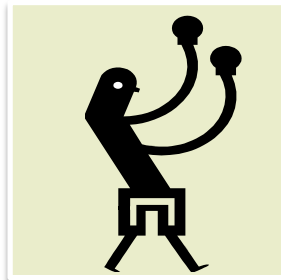
---

- ▶ ステータスが増える！
  - ▶ デュエルに役立つ能力
  - ▶ 最大で6まで増える（**全種類の合計**）



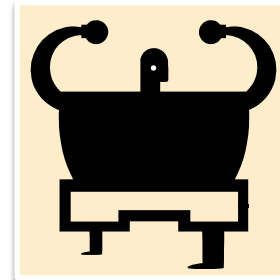
速さ

- ・ デュエルの先攻後攻判定時に、**速さの低い方が先攻**となる。



手数

- ・ デュエルで使用できるカード枚数が増える。



腕力

- ・ 攻撃力に腕力の値を足す。

# ジョブについて

---

- ▶ ジョブによって初期ステータスが違う！
- ▶ 3種類のジョブリング
  - ▶ ウルフ                    初期ステータス.....手数1、腕力1
  - ▶ イーグル                初期ステータス.....腕力1、速さ1
  - ▶ ホーネット            初期ステータス.....速さ1、手数1
- ▶ 上位のジョブリングの存在も.....！？
  - ▶ ハンター                ????
  - ▶ デビル                  ????
- ▶ ジョブごとに「群れ」を形成
  - ▶ 勝利点の平均点が最も高い群れの中で、最も高い勝利点を得ていると、優勝となる ←協力プレイが必要？！





# ボーナス：バトル以外で勝利点を得る

- ▶ 条件を満たすとゲーム終了時に勝利点が加算される。
- ▶ ボーナスシートに記載。
  - ▶ その全てが効力を発揮するわけではなく、カードに書かれたボーナススイッチと対応したもののだけが適用される。
- ▶ ボーナスには以下の3種類。
  - ▶ ノーマルボーナス
    - ▶ 最初から内容が明らかなボーナス
  - ▶ コードボーナス
    - ▶ 条件が穴埋め式。穴は
    - ▶ ボーナススイッチで補填される。
  - ▶ マスクボーナス
    - ▶ 後述。

ボーナスシート		
ノーマルボーナス	コードボーナス	マスクボーナス
<ul style="list-style-type: none"><li>・ア. アンコモンカード1枚につき、+1</li><li>・イ. 終了時、+(レベルチップの数×2)</li><li>・ウ. 「～の鍵」シリーズを3枚全て入手すれば、+20</li><li>・エ. 全プレイヤーとデュエル済みであれば、+20</li><li>・オ. トーナメントで優勝していれば、+100</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・01. レアカード1枚につき、+□</li><li>・02. 「秘匿されし～」シリーズを△枚全て入手すれば、+□</li><li>・03. △△△に□時に居れば、+10</li><li>・04. △△△の写真をGMに見せれば、+□</li><li>・05. △△△が**＊であれば、+□</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・A. 「大いなる息吹」1枚につき、+100</li><li>・B. 「本能の宴」1枚につき、+100</li><li>・C. 「黄金の爪」1枚につき、+100</li><li>・D. 「比翼の鳥」1枚につき、+100</li><li>・E. 「赤の女王仮説」1枚につき、+100</li></ul>

# マスクについて

---

- ▶ 顔を含む頭部につけるアクセサリを登録
  - ▶ 帽子、サングラス、サージカルマスク、ドミノマスク、メンポなど
- ▶ 登録時に、マスクボーナスが得られる
  - ▶ マスクを着用している本人にしか効果がない。
  - ▶ マスクを着用していなければ効果がない（休憩時除く）
- ▶ ゲーム中にマスクを外すことができるのは、デュエルの勝敗判定時のみ。このとき、以下の効果が発揮される
  - ▶ そのデュエルに攻撃力関係なく強制的に勝利する
  - ▶ 自分の使用したカードを対戦相手に渡すことなく、相手の使用したカードを一方的に奪うことができる
  - ▶ 両方がマスクを外したらドロー
- ▶ **一度外したマスクは二度と着用できない**
  - ▶ 外したマスクに対応したボーナスは全プレイヤーに公開される



# 最後に

---

- ▶ 全てまだ考え中の内容です
    - ▶ 今後の変更はいろいろと考えられます
  - ▶ 変質しないコンセプトであり実現したい目標は、
    - 1.ハグルのシステム（ボーナス）
    - 2.クーハンデルの駆け引き（バトル）
    - 3.リアルフィールドならではの楽しさ
    - 4.WCGのような愛着の湧くキャラ成長システム
    - 5.仮面舞踏会のマスクシステム（逆転要素）
    - 6.前作「るるる」の改善
  - ▶ 人手が足りないなので、よければ協力してください
    - ▶ 【超絶】カードデザイン（イラストから効果まで様々）【募集】
    - ▶ 【通な】当日のサブジャッジ（バトル判定+α程度の役割）【楽しみ方】
    - ▶ 【とても】Web係（広報用サイト作り、当日のTwitter進行）【助かる】
    - ▶ その他、「こうしてほしい」というアイディアだけでも超歓迎！
- 

