

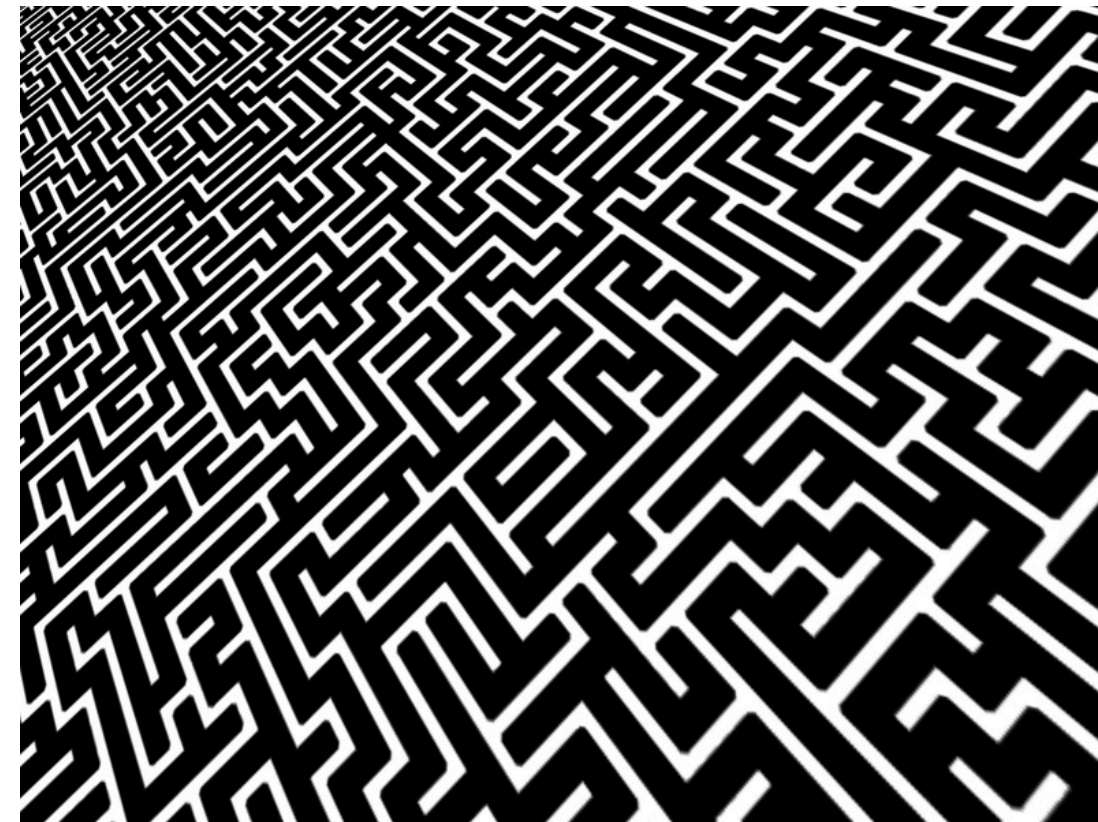
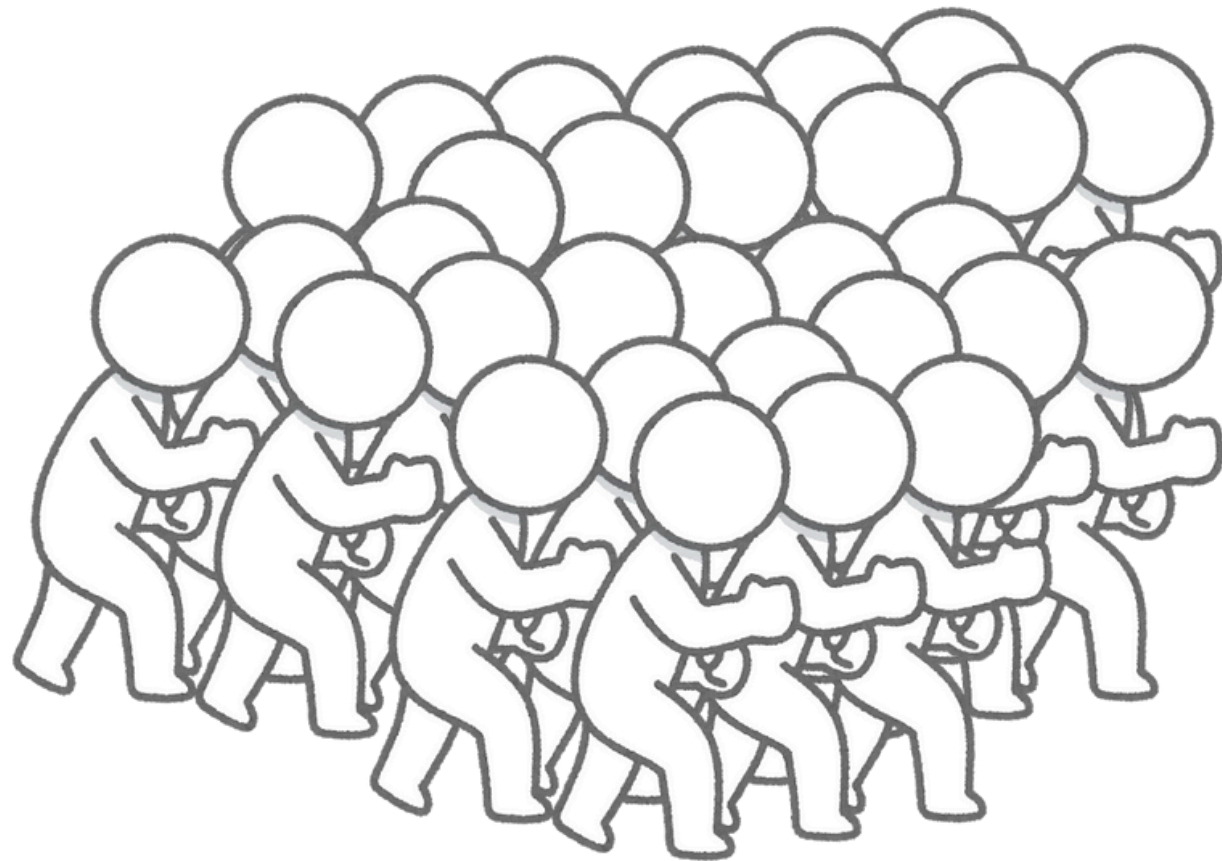
100人 迷宮

～その一歩が99人を救う～

100人 vs 100人の大規模レース
巨大アスレチック迷路を、チームで突破せよ！

コンセプト（企画意図）

100人で迷路を攻略！



コンセプト（企画意図）

- 誰か**一人でも**ゴールに到達すれば
チームの勝利！



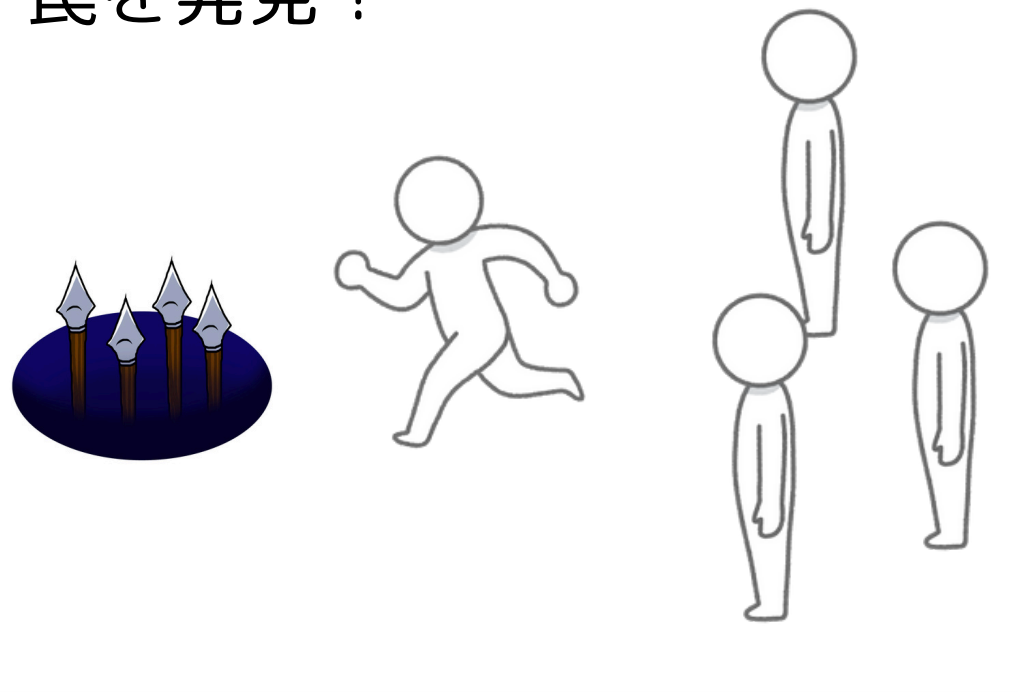
コンセプト（企画意図）

※死んでもリスポーンできる

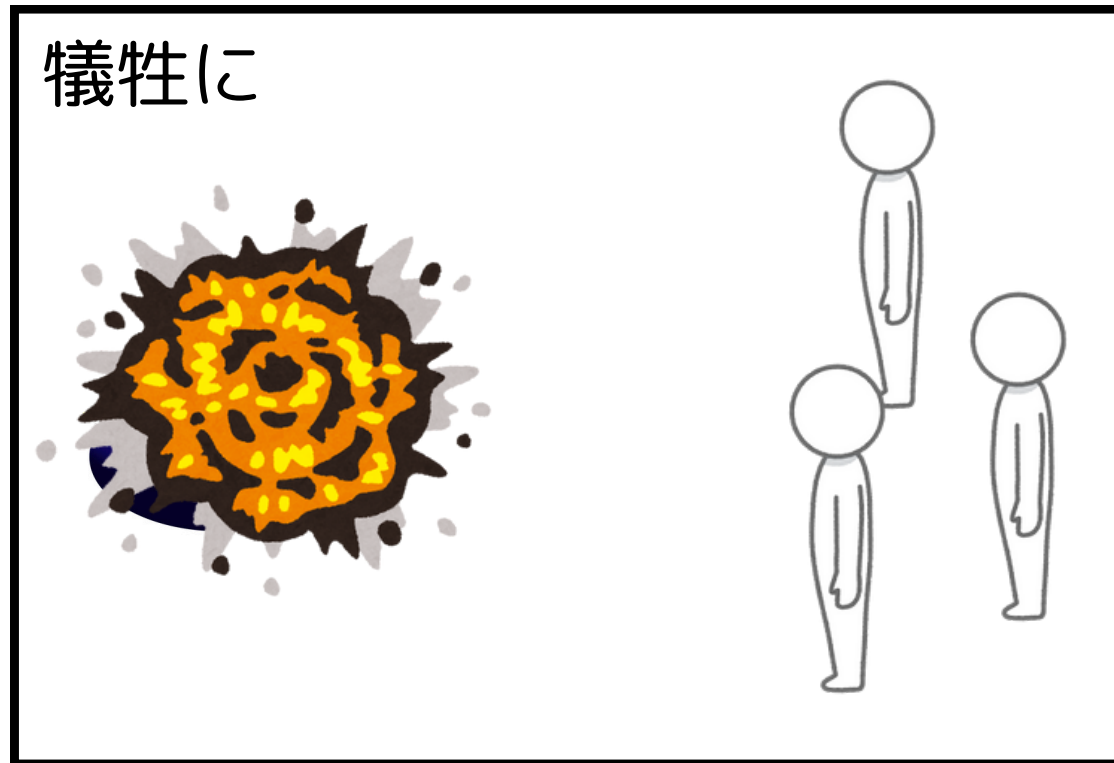
“自己犠牲”（例：罠に突っ込んで仲間を守る） が勝利の鍵となる協力プレイ

- ・トラップは一度発動すると二度と作動しない
→ 死んでも無駄じゃない設計

罠を発見！



犠牲に



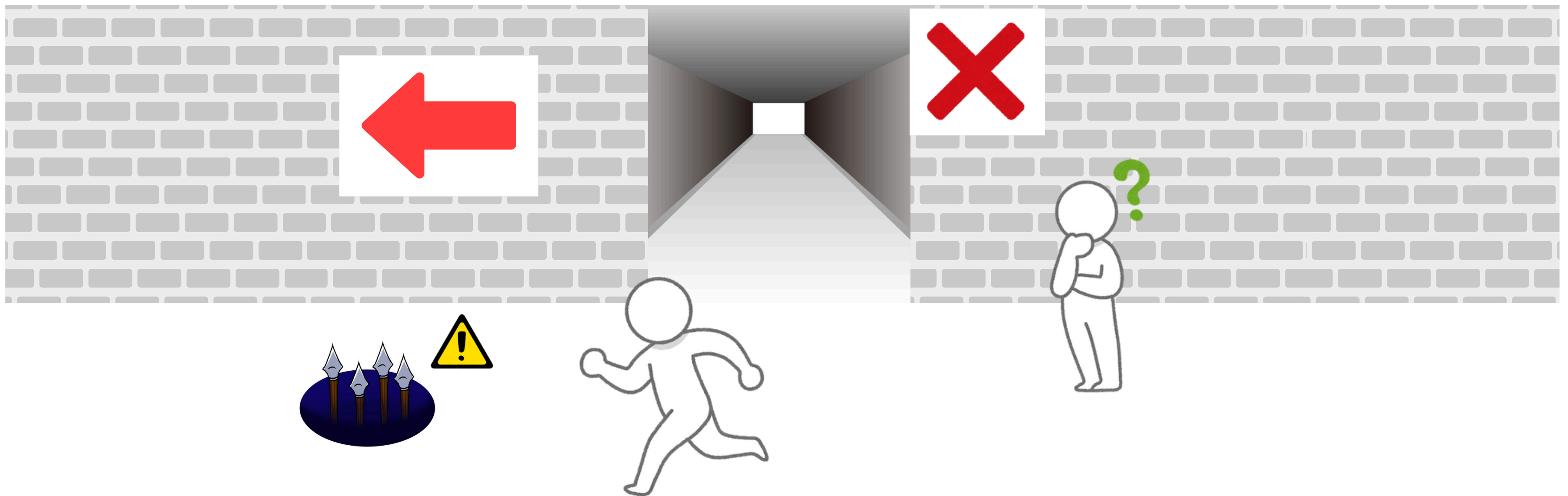
安全に通れる！



コンセプト（企画意図）

壁にステッカーを貼ることでルートを仲間 に伝えられる

ステッカー使用例



ゲーム体験の魅力

無名のヒーロー体験

誰かが見ていなくても、罅に突っ込んだ「その一歩」が仲間の突破口となる

プレイスタイルで物語が生まれる

誰もが自然に役割を演じ、自分なりのヒーローになれる。

無言の信頼と繋がり

見知らぬ誰かが貼ったステッカーを信じて進むスリル。「✓」の先が本当に安全だった瞬間、無言の共闘を感じる。

「勝利＝希望」の構造

誰か一人がゴールすれば、全員が勝つプレイヤー全員が「最後の走者を応援する、祈りと感動の瞬間

予測されるプレイヤーの役割

- **チャレンジャー** 最前線で罠に挑み、仲間のためにルートを開く。
犠牲も辞さない突破型。



- **ナビゲーター** ステッカーでルートや罠の位置を伝える。
中盤で活躍する情報支援役。



- **フィニッシャー** 全員の情報を活かし、ゴールを目指して
突き進む決定打担当。



※役割は強制ではなく、プレイ中に自然に発生する

ゲームの流れ

スタート地点から100人がスタート



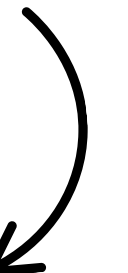
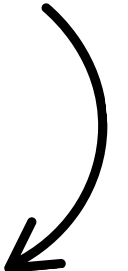
迷路を探索

ステッカーで情報共有

罫を解除



ゴール



世界観案

舞台は、超AIによって管理された次世代訓練施設
「迷宮セクターΩ」。

人類の集団行動能力を評価する実験として、データ人格が投入され、
非対称な迷路を突破する「協力型脱出試験」が行われる。

試験には一度限りの罫、仲間への伝達手段、そして
「誰か1人でも脱出すれば全員クリア」という特殊な勝利条件が設定されている。

この迷宮で求助されるのは、犠牲か、判断か、それとも…希望か。

予測される問題とその改善案

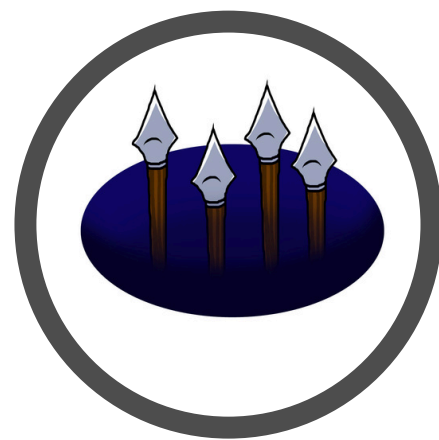
- **味方が罾を踏むまで誰も動かない（停滞）**
 - 罾を踏むことでポイントを獲得
犠牲にメリットを
- **ステッカーの意味が人によって違い、混乱する**
 - 定型アイコン制（✓安全、×危険など）
+ 使い方のチュートリアル追加

拡張要素

※以下は、初期実装ではなく将来的に拡張可能な要素として
構想中です。

敵迷路干渉アイテム

一時的に相手の迷路に罠
や障害物を出現させる。



パワーアップアイテム

足の速さが2倍
一定時間無敵など



誰か一人がゴールすれば、全員が**勝つ**。

仲間のために
罠に飛び込む人がいる。

誰かの犠牲を無駄にしないように
走る人がいる。

勝つことだけが目的じゃない。
「つなぐこと」が熱くなる。

協力型レースの、新しい形。

100人迷宮

～その一歩が99人を救う～