



～プロファウンド ダンジョン～

企画書

ECCコンピュータ専門学校

ゲームプランナー専攻

2年 糸井 晴香

想定ハード：PC (Steam)

ジャンル：協力型ホラー探索ゲーム

プレイ人数：5人(探索者4人&指揮官1人)

ターゲット：普段から仲の良い友達や会社仲間など
と一緒に遊ぶ 20代後半～30代全般。

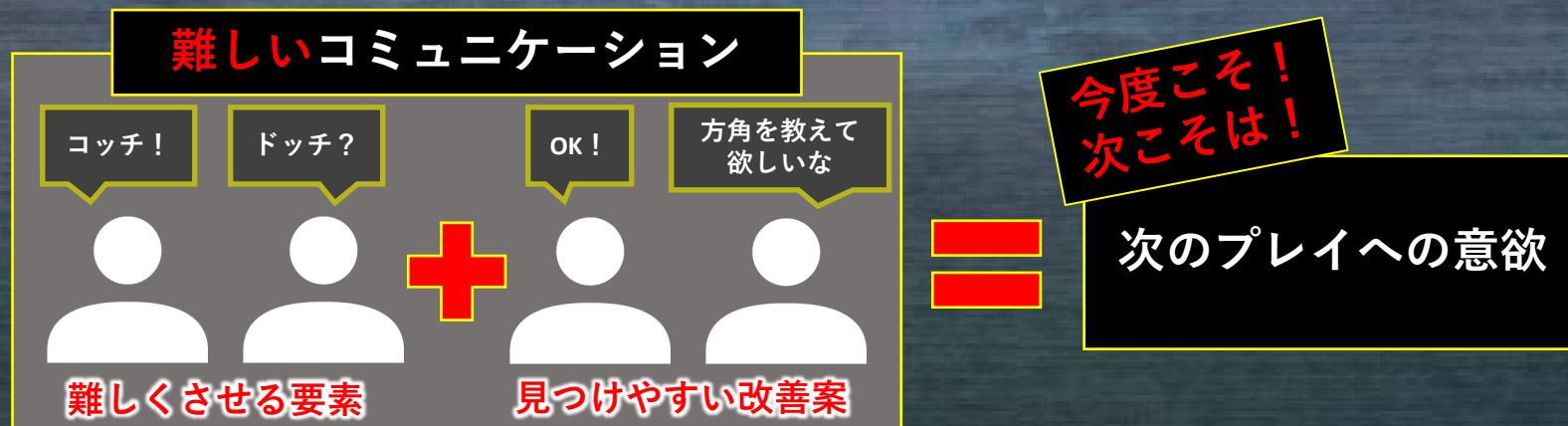


ゲームコンセプト

意外と難しいコミュニケーションが

次のプレイで改善しようとする意欲へ

普段話し慣れている友達同士であっても、意外と難しいコミュニケーション。このゲームではさらに「ボイスチャット」による言葉のみ、全員を違う状況に置くため、よりゲームの攻略が難しくなる。



しかし、終わった後簡単に改善案を見つけ出せることによって、「もう一度! 次こそは!」とすぐに再挑戦したくなる意欲が沸くシステムを提案する。

2

ゲーム概要・ゲーム画面

「ボイスチャット」のみのコミュニケーションで
洞窟の完全調査を目指す、
協力型ホラー探索ゲーム。

プレイヤー1！近くだから
気を付けて！



プレイヤー2！敵対中！



了解！

プレイヤー全員は別の視点でプレイし、会話を通して力をあわせ、
洞窟の内部で敵を倒しつつ、全探索ポイントの完全調査を目指す。

3

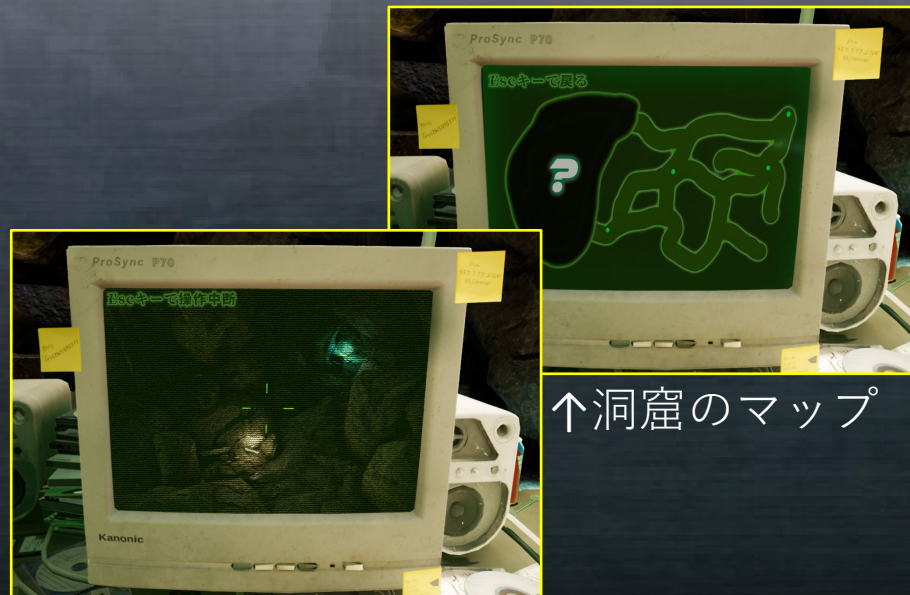
指揮官の立ち回り

探索に直接関与は**できない**。

だからこそ、他の味方への**支援**が大切。



↑指揮官の通常画面



↑洞窟のマップ

↑ドローン操作画面

全員の位置や体力を把握でき、ドローンを使った支援が可能。
ドローンで味方を回復したり、味方を誘導することもできる。



探索者の立ち回り

ロール(役職)の得意分野に合わせて協力し、
効率良くかつ全滅を避けて洞窟を探索していこう。

得意なロールでないと対処に時間がかかり、制限時間に間に合わない。
分散して効率よく搜索、会話で得意な味方を呼ぶことが重要。



↑銃器で敵を倒すのに特化した「狙撃手」



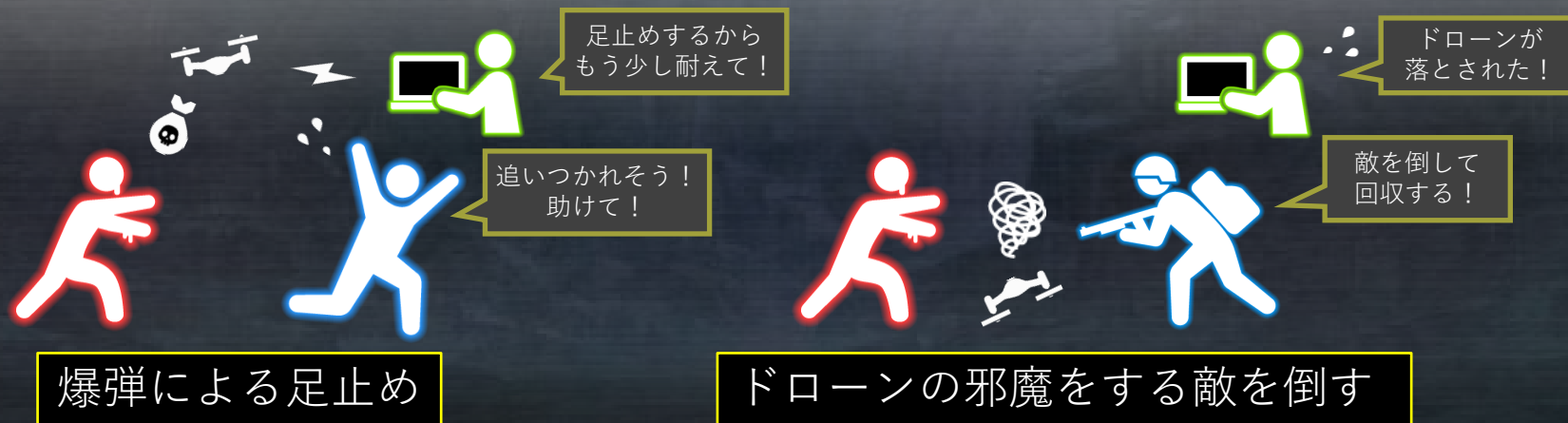
↑採掘に特化し得意とする「探掘者」

etc...

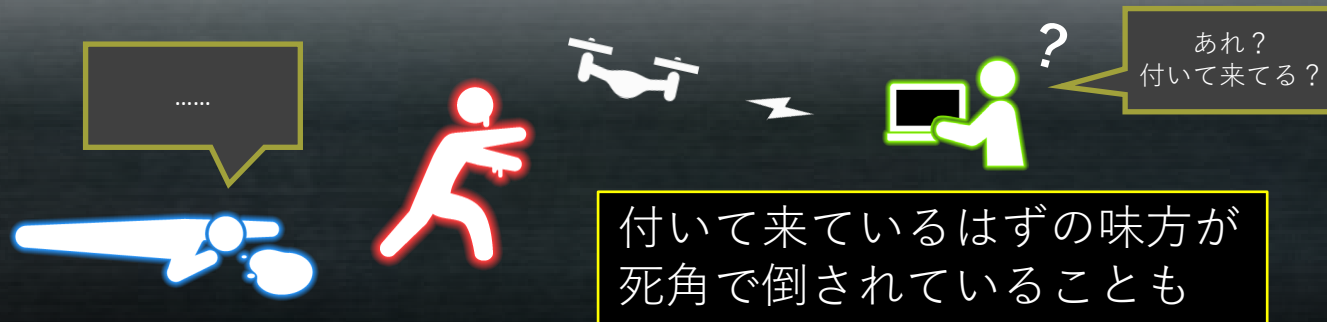


指揮官と探索者の協力

指揮官の一方的な支援だけでなく、探索者と協力することも重要。



しかし、ドローン操作中は他の画面を見ることができず、味方の体力の管理や位置の特定ができなくなってしまう。



ドローンだけでは得られない情報を得る為にも「会話」はいつでも必要。



探索者同士の協力

指揮官との協力以外にも、**探索者同士での協力も必要**。
特に指揮官が他の探索者の対応に追われている状態にある場合もある。



敵を相手するのに得意な味方の元へ誘導する

しかし、「味方とどう協力し、自身はどう立ち回るのか」を
「**会話**」でやり取りすることで、**円滑な対処**ができる。

常に「会話」でお互いの状況を理解し「**力を合わせて効率化を図る**」

このゲームにおいて**最も重要ポイント**となり、会話の中でどうすべきであったかを見出すことで**次のプレイへの意欲**につながる。