



チーム名：まつのジャック
作品タイトル「Night of Colchis」



ターゲット

恐怖心を煽る世界観が好きな20代前半男女

プレイ人数

最低2人 最大5人

ゲームの目的

5人のプレイヤーの内4人が生存者を、1人が殺人鬼を操作し、生存者はフィールドからの脱出、殺人鬼は生存者全員を磔にして倒すことを目的としたゲーム



ゲームクリア・勝利条件

生存者の勝利条件:

5つの装置を動かして扉を開け、フィールドから脱出をする

殺人鬼の勝利条件:

逃げられる前に生存者を全員倒す

ゲームオーバー条件

生存者の敗北条件:

殺人鬼に倒されてしまう

殺人鬼の敗北条件:

全ての生存者に逃げられてしまう



開発進捗

プロトタイプ版完成

備考・注意点

このゲームはStrix Cloudというサーバーソリューションを使用したオンラインゲームで、インターネットへの接続が必須になっています。

また、対人戦のため、最低2人、最大5人のプレイヤーが必要です。

モード説明：Seeker

ゲームの進め方

ステージに落ちている宝箱を探して輝く結晶を入手しよう



結晶を持った状態で装置を5つ起動しよう



凍っていたゲートが解放される！
ゲートを開けて脱出！ゲームクリア！



マウス操作

メインアクション

- ・ 宝箱を開ける
- ・ 柵の飛び越え
- ・ 味方の治療
- ・ 味方の救出

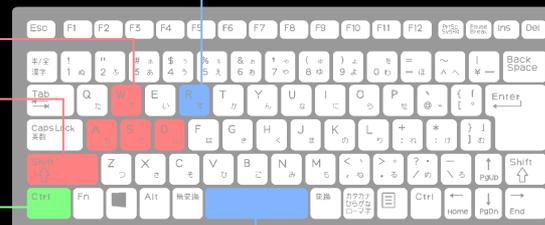
水晶を拾う、捨てる

歩行

ダッシュ

しゃがみ

QTE操作



モード説明：Seeker

ゲームの進め方

ステージに落ちている宝箱を探して輝く結晶を入手しよう



結晶を持った状態で装置を5つ起動しよう

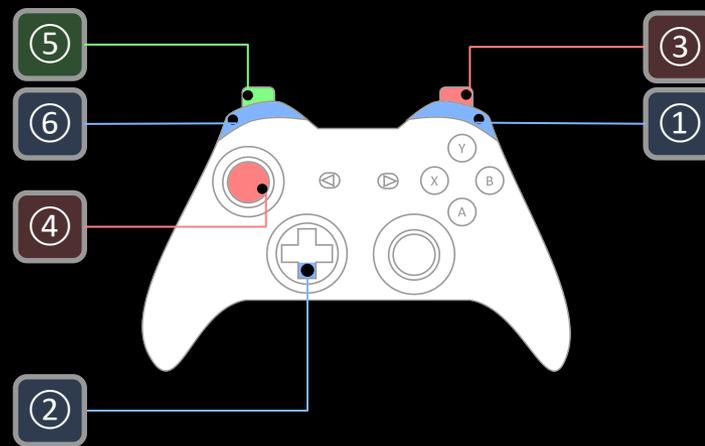


凍っていたゲートが解放される！
ゲートを開けて脱出！ゲームクリア！



ゲームパッド操作

- ①メインアクション
 - ・宝箱を開ける
 - ・柵の飛び越え
 - ・味方の治療
 - ・味方の救出
- ②水晶を拾う、捨てる
- ③歩行
- ④ダッシュ
- ⑤しゃがみ
- ⑥QTE操作



モード説明：Punisher

ゲームの進め方

宝箱のシルエットを頼りにステージを徘徊して、
シーカー達を見つけよう

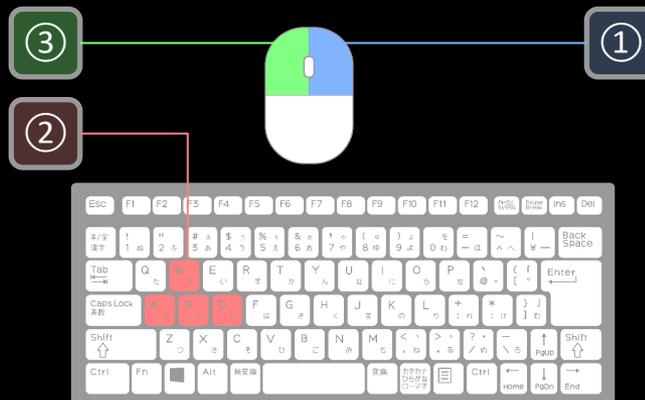
二回攻撃を当ててシーカーを凍らせよう

仲間を助けに来るシーカーも積極的に狙おう
シーカー全員を凍らせたら完全勝利！



マウス操作

- ①メインアクション
・柵の飛び越え
- ②移動
- ③攻撃



モード説明：Punisher

ゲームの進め方

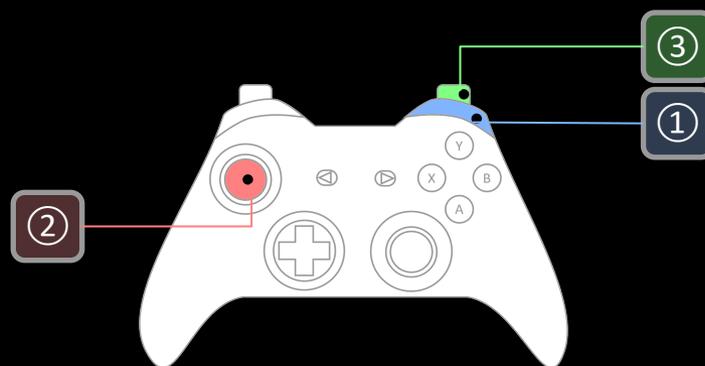
宝箱のシルエットを頼りにステージを徘徊して、
シーカー達を見つけよう

二回攻撃を当ててシーカーを凍らせよう

仲間を助けに来るシーカーも積極的に狙おう
シーカー全員を凍らせたなら完全勝利！



ゲームパッド操作





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。

- ・ 松本 周大
 - ① プログラマー・リーダー
 - ② キャラクター制御・オンラインマッチング・オンライン同期処理
- ・ 角田 竜一
 - ① プログラマー
 - ② ギミック制御・3Dサウンド・シェーダー作成
- ・ 佐藤 紅葉
 - ① プランナー
 - ② 企画書仕様書作成・ステージ設計・バランス調整
- ・ JAIRO SANCHEZ
 - ① デザイナー
 - ② キャラクターモデル・UI・背景モデル作成



Wreckage of Colchis

宝を集めて逃げ帰る非対称対戦サバイバルホラー



ジャンル：非対称サバイバルホラー
プラットフォーム：PC
プレイ人数：5人
ターゲット：恐怖心を煽る世界観が好きな20代前半男女

2021/09/28 佐藤紅葉



世界観

▽世界観

時は1900年代初頭、黒海東部沿岸の旧コルキス王国領
王国の財宝や歴史の真実を求めた数多くの探索者たちは欧州より海を渡り彼の地を目指します

そこで探索者たちが目にするのは崩壊した王城と、不届きものの命を狩るため徘徊する骸の剣士

探索者たちは彼の目を掻い潜りながら、隠された破魔水晶を結界制御装置にはめ込んで彼の結界に穴をあけ、
獲得した宝を奪い逃げることを目指します

殺人鬼の風貌や装置に取り付けられた魔法陣から文明的なファンタジー要素を感じさせますが、生存者がそれら
を身に着けているわけではなく、未開の地を探索するような違和感を感じることができ、
ゲームとしてのコンセプトを疎かにしないままルールに没入できる世界観となっています

▽殺人鬼

コルキス国復活のための儀式として探索者をおびき寄せ、生贄として使うべく探索者達に襲い掛かってきます

肉体は既に死に、コルキス王の魔術によって動いているため現代の人間では彼を止めるすべはありません
生贄として捧げられても探索者は諦めずに抵抗を続けていればすぐには魂を抜かれず救出を待つことができます

普段は剣を雑に扱い探索者達を王城の祭壇に捧げるため捕えようとしませんが、結界に異常を感じると豹変して、
旧コルキスの財宝が持ち去られないよう探索者の息の根をその場で止めようとしてきます

テーマとの差別点

発電機・宝箱の有無
殺人鬼のアクション

それに伴う世界観変更

▽水晶

生存者は宝箱から入手した破魔水晶を装置に運ぶことでゲートを起動することができます

DBD：発電機

→逃げずに足を止めるというリスクを負うことで脱出というクリアに近づく

今作：装置への水晶の運搬

→逃げながら脱出に近づくことができるが、

光る上に移動が必要なため見つけやすいというリスクと、捕まった時の相対的リスクがDBDより高い

▽宝箱

・生存者はスキルチェックで宝箱を解錠し、水晶やアイテムを手に入れることができる

リスクターン：

→足を止める上に罠が発動するリスクがあるが、高いリスクほど効果の高いアイテムやスキルを得られる
例)罠付き宝箱の解錠：数秒間水晶入り宝箱の位置が視認できるアイテム

・殺人鬼は罠の付いた宝箱の設置と、祭壇に捧げたときに生存者の強化に応じてパラメータが上昇する

リスクターン：

→宝箱が増えると水晶が発見されるまでの時間が伸び、生存者を探す時間が確保できる
宝箱を増やせば増やすほど生存者が強化されやすくなるが、その分捧げたときの報酬が大きくなる



そもそもコンセプトを達成するルールは何か？

▽ゲーム概要

5人のプレイヤーの内4人が生存者を、1人が殺人鬼を操作し、生存者はフィールドからの脱出、殺人鬼は生存者全員を磔にして倒すことを目的としたゲーム



▽変更点によるゲーム性の変化

生存者：探し、逃げるゲームへ

→水晶以外の宝箱を無視すると追跡で上がるステータス差が殺人鬼とかなり付くので、アイテムとレベル上げを兼ねて宝箱を漁ることが優位に進めることに繋がる

殺人鬼：罾と水晶でより生存者を見つけやすく

→罾によってダメージやマーキングを与えられること、水晶のために生存者は動き回ることによって慣れると退屈に感じた生存者を探す時間が減り、生存者を追いかける機会が増える



特筆要素説明(生存者視点)



▽生存者

パッシブスキル

自動で発動し、宝箱で性能が強化されるスキル

例)
殺人鬼に追いかけていないときの移動速度が5%上昇

アクティブスキル

手動で発動するスキル

例)
一瞬加速して攻撃を耐える

生存レベル

追いかけている間や宝箱を開けたときに上昇する

パラメータの変化

- ・視覚
- ・危機察知(心音)
- ・移動速度
- ・足音

▽殺人鬼

パッシブスキル

常時・もしくは条件を満たしたとき自動で発動するスキル

例)
視界内の生存者が自身の気配を察知しづらくなる

固有スキル

殺人鬼固有のアクティブスキル

例)
宝箱の設置

追跡レベル

罠に生存者がかかった時、追いかけている間、祭壇に捧げた時に上昇する

パラメータの変化

- ・移動速度
- ・生存者の血痕の持続時間
- ・攻撃の後隙

▽操作の変化

テーマからの変更の必要はなし
追加は

- ・左右：生存者のアイテム選択
- ・下：水晶の投棄と拾得





ゲームサイクル



▽ゲームボリューム・リプレイバリュー

- ・普通の宝箱や罠付き宝箱、解錠に時間がかかる宝箱など宝箱自体の種類その他、発動する効果や獲得スキルの種類でボリュームを担保します
- ・宝箱の罠は回避可能で、解錠した瞬間1秒程度光って爆発するなどすべて予兆付きの罠にすることでプレイの上達を感じやすく、中身のランダム性を加えて継続的にプレイしてもらえるように設計
- ・殺人鬼には設置した宝箱の解錠に場所の通知をつけることで成長の機会を増やし、退屈を感じさせません