

『ラビリンス』 (Labyrinth) - 心理戦迷路ゲーム -

K2310037 森脇蒼誠

S2310132 周藤明日太

S2310163 塚本周叶

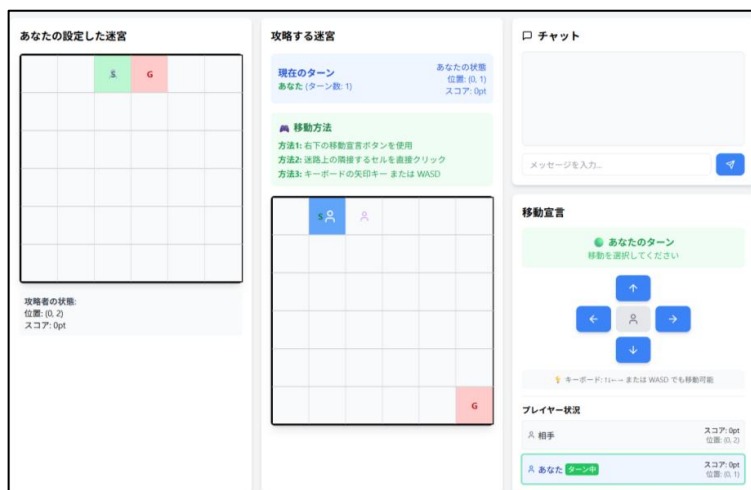
本企画の概要・背景

概要

- 本企画は、プレイヤー自身が迷路を設計し、相手の思考を読み解きながら脱出を目指す、対人型心理戦迷路ゲーム「ラビリンス」の開発提案である

背景

- 近年、ボードゲームやカードゲームといったアナログゲーム市場が再活性化しており、戦略性や対人での駆け引きを重視するユーザー層が拡大している※1
- 迷路は、心理戦の舞台として空間的制約があるので適している
- 将棋やチェスと違って覚えることがほとんどない



※1 : <https://research.nttcoms.com/database/data/002111/>

類似・関連ゲーム

①FogSite

目標:

GMが設計した迷宮で、全員が同じ座標に移動すること

相違点:

敵モブ・役職が存在する点、
1vs3の協力マッチな点



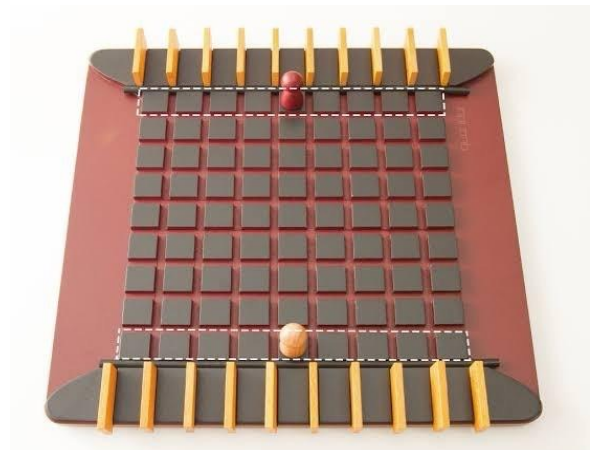
②コリドール

目標:

相手陣地に到達すること

相違点:

ターンごとに壁を設置する点



- 相手の壁の状況を知っているという情報の優位性を体感してもらう
- 始めに壁を設計することでプレイ中の考えることを減らし、手軽にプレイ可能



見えない迷路と他人の思考を読み解く心理戦



本作は、駆け引き・戦略性を重視した設計で、人狼や心理戦カードゲームが好きな**ゲームに慣れている人向けの内容**となっている。運では勝てない、知的な“読み合い”が好きな方にこそ楽しめる、ニッチだけど深いゲーム体験を提供する。

なぜゲームに慣れている人向けなのかというと、迷路を探索しながらチャットで心理戦を行うのは難易度が高いためである。テンプレート形式の質問をあらかじめ用意しつつ、自然言語による自由な追加質問によって情報を深掘りできるよう設計する。

想定される利用者

【ペルソナ①】



ゲーマーペルソナ
(35歳)

人狼ゲームのような、対戦相手にフェイクをかけるようなゲームに精通している人

プレイ前:
複雑な壁の配置で相手を騙してやろう



プレイ後:
回り道型の迷路で相手を翻弄して勝利できた

【ペルソナ②】



学生ペルソナ
(19歳)

授業の合間や友人と過ごす時間に、頭を使う対戦ゲームを探している大学生

プレイ前:
短時間で白熱するゲームないかな



プレイ後:
ゲーム後にお互いの作った迷路を見せ合うところまで楽しめた

二人対戦の構成 (1/2)

1. コースを作る (仕掛けを設置)

- 準備フェーズ
- 各プレイヤーは6×6のマスに壁・スタート・ゴールを設定
- 壁は他プレイヤーから見えない「非公開情報」となる

コース作成

ゲームID: fY1Sad4F...

あなたは: qqICY7Si... (2player)

壁 (20/20)

S

G

壁: 20/20本。S(1,1)。G(5,5)。

迷路を確定

参加プレイヤー (2/2人):

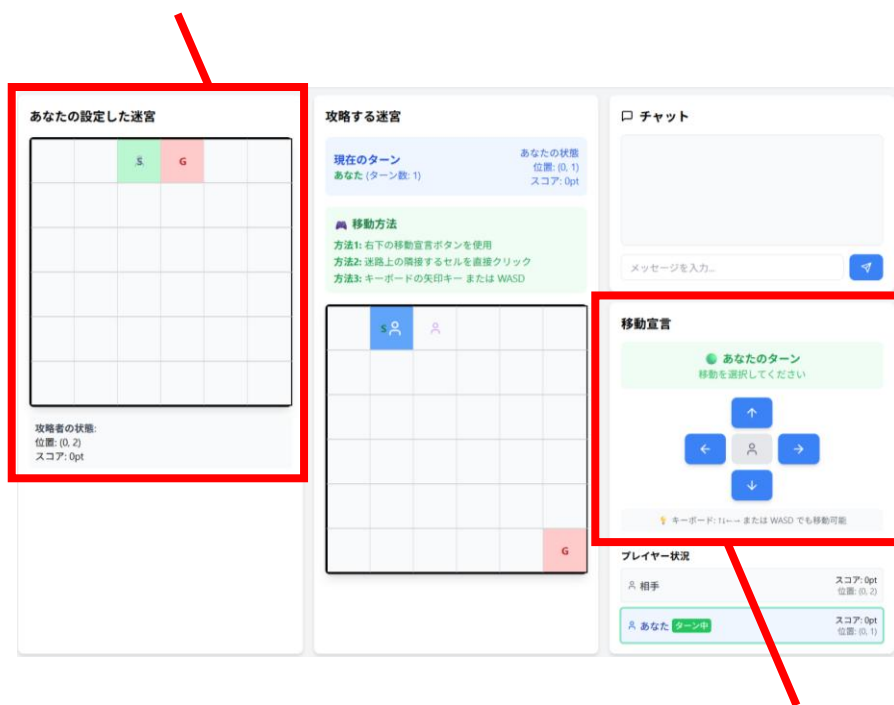
- DQUZICCb... (作成中)
- qqICY7Si... (作成中)

二人対戦の構成 (2/2)

2. 探索を開始する (ゲームプレイ)

- ▶ プレイヤーは**他人が作った迷路**をプレイ
- ▶ 壁の位置は見えないため、進みながら壁の位置を把握・記憶する必要がある
- ▶ 壁にぶつくとターン終了し、壁が表示される

自分の画面



方向選択

3. ゴールと順位確定 (決着)

- ▶ 先にゴール出来たプレイヤーの勝利

四人対戦の構成 (1/2)

ルール

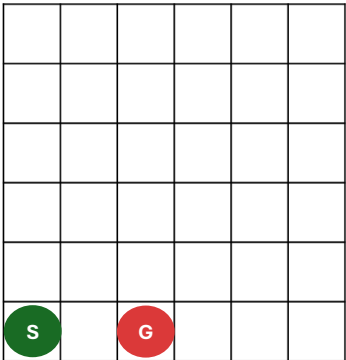
- 各プレイヤーが迷路を作成した後、迷路はシャッフルされて各プレイヤーに配布（誰がどの迷路を作ったかは公開）
- 移動に成功すると移動ポイントを獲得できる (+1Pt)
- 他のプレイヤーと同じマスに止まると「バトル」が発生。バトルではポイントを賭け、勝者にはバトルポイントが加算され、敗者は1ターン休みとなる。

勝利条件

- 移動ポイント、バトルポイント、ゴール順位ポイントの合計によって最終順位が決定

1.迷宮をシャッフルして配布する

A目線の画面

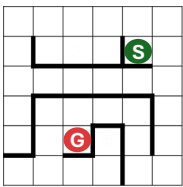


Chat

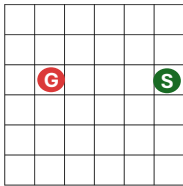
Aさん:
もしかして、すぐにゴールできたりしないよね？
もしかしてギャンブル好き？

Bさん:
ギャンブルは好きだよ笑

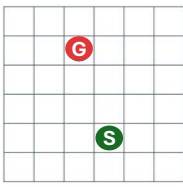
現在の保有ポイント : 0pt



B



C



D

四人対戦の構成 (2/2)

2. 駆け引きとバトル

➤移動が成功すると +1Pt

他プレイヤーと同じマスに止まるとバトル発生

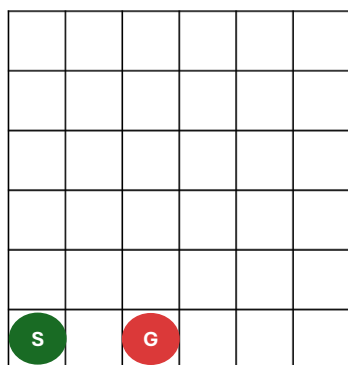
➤賭けるポイントを Closed Chat で非公開入力し、勝者に一定ポイントが加算される

➤負けたプレイヤーは1ターン休み

➤Open Chat による心理的なけん制・駆け引きが行われる

A目線の画面(Bとの対戦の様子)

Chat



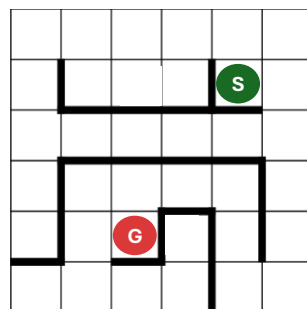
システム:

Bと同じ部屋に入りました。

ゲームマスター:

AとBの対戦を開始します。

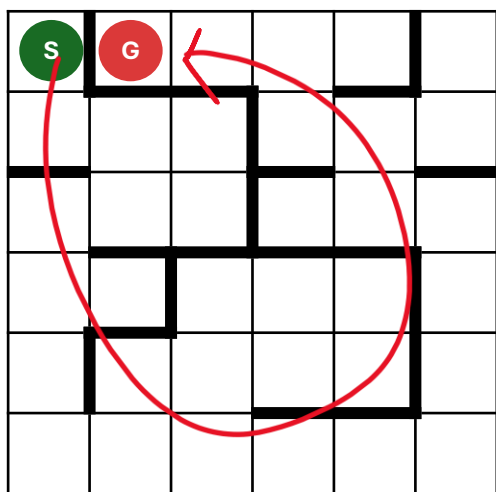
何ポイント賭けますか?
賭けるpt: _



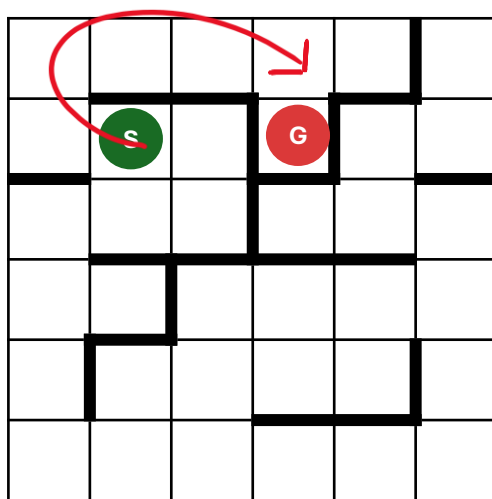
B

心理戦の発生するタイミング (1/2)

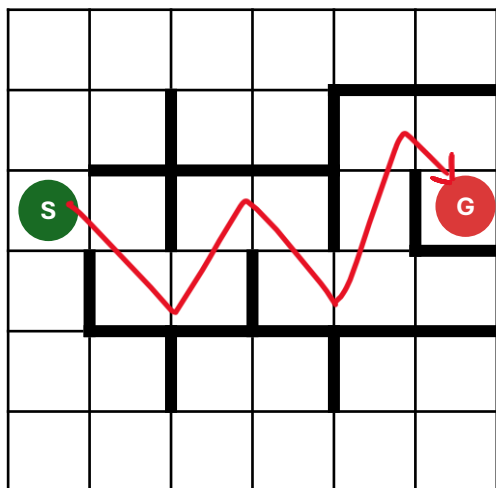
心理戦の組み立て
迷宮設置時のパターン



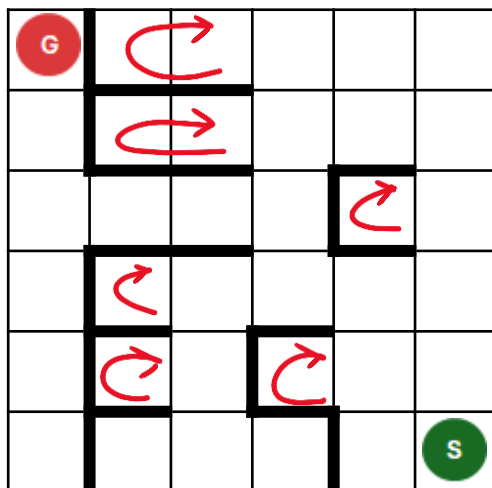
回り道型



ギャンブラー型



へび型



ドボン型

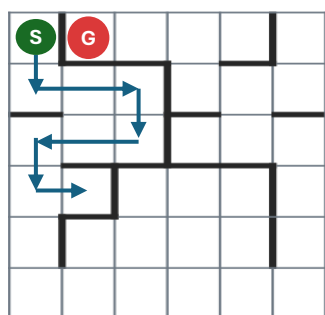
心理戦の発生するタイミング (2/2)

【心理戦の例 (二人対戦)】

Bさん視点

Chat

Aさんには壁は見えていない



Aさん:

上右下全部だめだった...

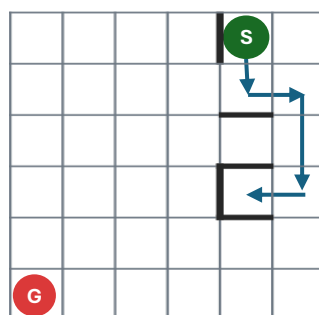
もしかして、スタートの後すぐゴールだったとか？

Bさん:

長旅へ行ってらっしゃい

(^_^)/~

Bは入り口と出口と当たった壁しか見えない



Aさん

相手にはこのまま手こずってもらいたい



Bさん

長旅ってことは、外壁を伝ったら行けるのかな？

そのまま迷って箱にハマってくれ！

対戦型迷路ゲーム仕様書：《ラビリンス》

1. 概要

タイトル：ラビリンス

ジャンル：心理戦パズル／マルチプレイ迷路アドベンチャー

対象プラットフォーム：PC（Web ブラウザ専用）

プレイ時間目安：1 ゲーム 10～20 分（繰り返しプレイ可）

2. ゲームコンセプト

主題：見えない迷路と他人の思考を読み解く心理戦。プレイヤーは他人が設計した“見えない壁”の迷路に挑みながら、少ない情報と推理力を頼りにゴールを目指す。さらに、チャット上での会話や虚偽情報を使った心理的駆け引きを通じて、相手の意図を読み、自分の選択と判断で勝利をつかむ戦略ゲーム。

特徴：

見えない壁による戦略的迷路探索

各プレイヤーがランダムに設定した迷路に挑む。壁の位置は見え、進めるかどうかは自分の選択次第。1 手 1 手が読み合いとリスクの連続。

駆け引きと嘘が飛び交う“心理戦チャット”

OpenChat では真実も嘘も自由。相手を混乱させ、ミスリードを誘う高度な読み合いが展開。

マス上でのプレイヤー同士のバトル（4 人対戦モード限定）

同じマスで鉢合わせしたプレイヤーはポイントを賭けた戦闘に突入。勝者には報酬、敗者にはペナルティが発生し、ゲーム展開が大きく揺れる。

2 つの対戦形式を選べる

- 2 人対戦：バトルなしの純粋なルート読み合い。

- 4 人対戦：嘘・情報戦・バトルが交錯する白熱の対人バトルロイヤル。

短時間でリプレイ可能なルール設計

一戦 10～20 分程度で遊べるテンポ設計。プレイするたびに異なる迷路・相手・戦略が生まれ、繰り返し遊んでも飽きない。

3. ゲームルール

3.1 ゲームの基本構造

ラビリンスは、6×6 のマスを移動しながらゴールを目指すオンライン対戦型の迷路ゲーム。マスの間には「見えない壁」があり、移動しようとしたときに初めて「壁があるかないか」がわかる。

プレイヤーは、

- 見えない壁を避けながら進む
- ゴールにたどり着く
- ポイントを稼ぎ、他プレイヤーより多くの得点を得る

ことが目的。

3.2 共通ルール(両方のモードに共通)

マップ

- 6×6 のマス (計 36 マス)
- 各マスの間に格子 (通路または壁) がある。
- 外周は壁で囲まれていて外には出られない。
- マスとマスの間には 60 本の格子がある。
- この 60 本のうち 20 本を「壁」として設置する。

移動のルール

- 自分のターンで、上下左右のどこに移動するかを決める。
- その方向に「壁」がない場合：移動成功
- 壁がある場合：移動失敗 (そのターンは終了)
- 移動成功なら続けて次の移動も可能 (連続して動ける)
- 壁にぶつかるまで連続で進める

探索とポイント(4 人対戦モード限定)

- 初めて入ったマス=未探索マスなら、+1 ポイントを獲得
- 既に一度でも入ったことのあるマス (探索済みマス) はポイントなし

3.3 4 人対戦モード

このモードでは 4 人が同時に異なるコースをプレイする。

①ゲーム準備

コース作成 (各プレイヤーが担当)

- 6×6 のマスをベースに、20 か所に壁を設置
- スタート位置・ゴール位置を自由に決定
- 4 人それぞれが 1 つずつコースを作る (計 4 マップ)

コース配布

- ランダムにシャッフルし、各プレイヤーに配布

- 壁や他プレイヤーの位置は基本的に見えない(自分の作ったマップをプレイしている人の現在位置だけ見える)
- 自分の作ったマップを自分がプレイすることはない

順番決定

- プレイヤーにランダムで順番を決定

②ゲームの進行ルール

- プレイヤーは順に行動し、壁にぶつかるまで移動を続けられる
- 移動後、未探索のマスに入れば+1 ポイント
- 壁にぶつかるとターン終了、次のプレイヤーへ

③バトル（戦闘）

同じ番号のマス（6×6 の位置が一致する）に他プレイヤーが止まると、「バトル」が発生する。

バトルの流れ

1. 両者が賭けるポイント数を選ぶ（任意の所持ポイントから）
2. 多く賭けた方が勝利
3. 勝者：+5 ポイント
4. 敗者：次のターン休み
5. 双方：賭けたポイントは消滅
6. 同じ相手とは1回しかバトルできない

④可視情報（何が見えるか）

- 他プレイヤーの位置は非表示
- ただし、自分の作ったマップをプレイしている人の現在位置だけ見える
- 全員：自分のマップ、全マップのスタートとゴール位置は見える

⑤勝利条件と終了

- 誰か3人がゴールした時点でゲーム終了
- その時点でポイントの合計が高い順に順位確定
- 順位が得点に大きく影響する

⑥ポイントまとめ（4人対戦モード）

項目	条件	得点
ゴールポイント	1位：20pt / 2位：15pt / 3位：10pt	大きな差がつく

	/ 4 位 : 0pt	
移動ポイント	未探索マスに入るたびに +1pt	地道に重要
勝利ポイント	バトルで勝ったとき +5pt	戦略次第で強力

3.4 2 人対戦モード

①ゲーム準備

- 各自、6×6 のマスに 20 本の壁を設定
- スタート位置とゴール位置も設定
- 相手が自分の作ったコースをプレイ、自分は相手のコースをプレイ

②ゲーム進行

- ルールは 4 人対戦モードと同様：壁がなければ連続移動可,壁にぶつかればターン終了
- プレイヤーにランダムで順番を決定
- ポイントは存在しない

③バトルは存在しない

- 同じマスに止まってもバトルは発生しない
- 2 人対戦モードはゴールを目指すのみ

④可視情報

- 相手の位置が常に見える
- スタート・ゴールも見える
- よって、心理戦というより読み合いの戦略が重要になる

⑤勝利条件

- どちらかがゴールしたら即終了
- 先にゴールしたプレイヤーが勝利

3.5 チャット機能と心理戦

Open Chat（全員が見えるチャット）

- 嘘・本当・挑発など自由に発言可能
- 他プレイヤーを混乱させる心理戦の場

Closed Chat（自分専用のチャット）

- 実際の移動・選択はここで行う

- バトル時の数値の入力もここで行う
- 他プレイヤーには内容が見えない

4. 画面仕様（UI 仕様）

4.1 メインロビー画面

対戦モード選択ボタン：「2 人対戦」「4 人対戦」ボタンで対戦形式を選択し、コース作成画面へ遷移

遊び方説明ボタン： ルールや遊び方の詳細が記載された説明ページへリンク

ヘルプ/Q&A ボタン： よくある質問や操作トラブルへの対処方法を掲載したページへリンク

4.2 コース作成画面

左部 UI：自分の作成する盤面(6×6 マスのボードに 20 箇所の壁、スタート、ゴールを設定)

右部 UI:相手の作成する盤面(状況共有用として他プレイヤーの作業進捗を反映（リアルタイム or 状態表示）)

中央上部 UI: 全プレイヤーが自由に発言可能なチャット (Open Chat)

中央下部 UI: 個人ごとの非公開チャット (Closed Chat)

4.3 プレイ画面

左部 UI：自分のプレイする盤面

右部 UI: 相手のプレイする盤面

中央上部 UI: 全プレイヤーが自由に発言可能なチャット (Open Chat)

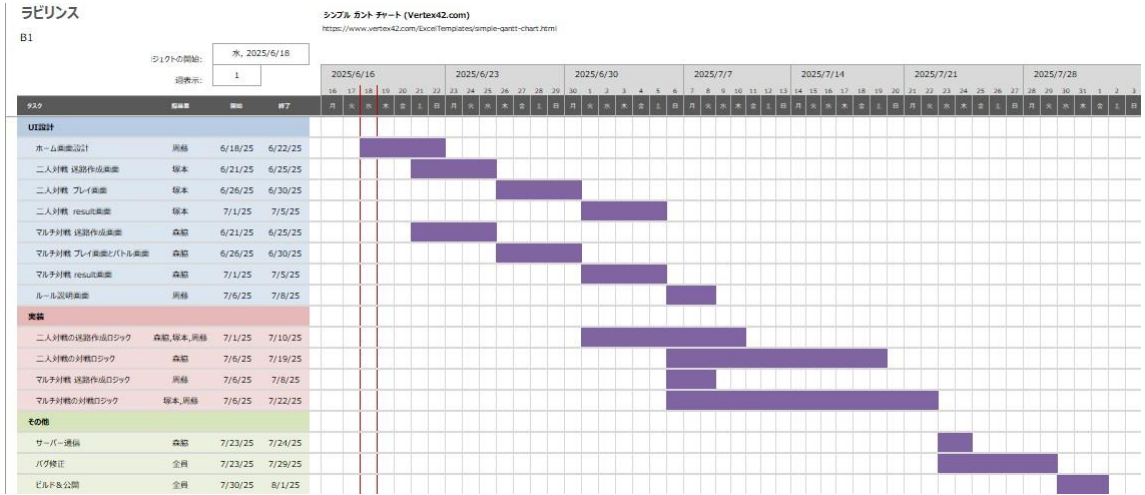
中央下部 UI: 個人ごとの非公開チャット (Closed Chat)

各プレイヤーの盤面の左上 UI:ポイント表示（合計ポイント）

5. 実装・技術面

項目	技術
フロントエンド	HTML, CSS
バックエンド	React
データベース	Firebase
リリース方法	ウェブアプリケーション

6.スケジュール



7. 今後の展開案

4 人対戦の高度なゲームモードの追加