

PlayStation5専用 シネマティックVHSホラー

1:8

プレイ人数：1人 対象年齢：18歳以上

V.H.S.

企画：ECCコンピュータ専門学校
ゲーム開発エキスパートコース
太田凌成

ターゲット：

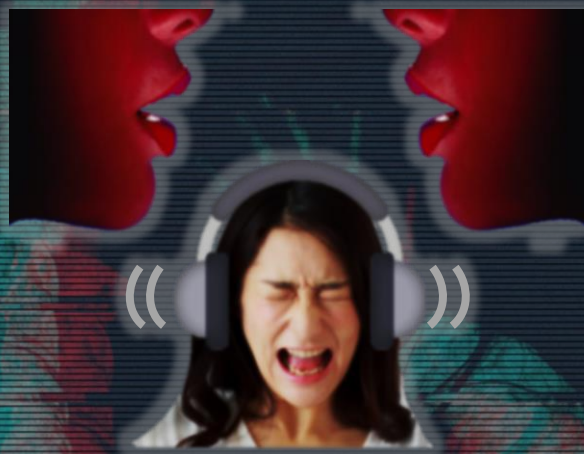
アハ体験の様な2つの違いを考えるプレイ感を好む

ホラー嗜好の強い若年層ミドルユーザー

予測できるが故の恐怖



アダプティブトリガー



3D オーディオ



ハプティック
フィードバック

ビデオと現実を行き来する「VHSシステム」や、アダプティブトリガーなどによる新体験で、
今までのホラーゲームの「先が読めないからこそ恐怖」とは違う、
「先が読めてしまうからこそその恐怖」が体験出来るホラーゲームを提案する。

怪しい病院に迷いこんだ・・・

足の骨折で入院してしまった主人公。
夜中にトイレに向かっていた時に、大量のビデオが保管された部屋を見つける。
好奇心に負け、主人公はビデオを再生し見てしまう。

ビデオには自分に似た人が、化け物に殺される映像が映っていた。
怖くなって部屋を出た主人公は、さっき見た髪の長い化け物の襲われます。
ビデオでの出来事が次々と目の前で起き、
現実がビデオに浸食されている事に気づきます。

主人公はビデオの内容が自分の未来だと考え、
自分の結末を変える為に
化け物から逃げる事を決意をする。

ビデオと現実との交差

ビデオ

現実



行き来

ビデオと現実 2つの視点を行き来する「VHSシステム」を操り、
怪異から逃げながら進むホラーゲーム

プレイヤーは生き残るため情報を探り、襲ってくる怪異から逃げる。

自分の未来が映るビデオを見て操作することができ、未来を迫体験する事が出来ます。

セールスポイント

先の展開を見せるという新しいシステム

ビデオ



病院内の各所にある“VHS”を使い、
ビデオの主人公を操作して、未来を追体験出来ます。
追ってくる怪異や謎解きをこなしながら、進める事が出来るが、

主人公は**必ずビデオの最後には**
死亡してしまいます。

現実



現実にビデオの中の怪異が浸食して
ビデオの内容と同じ出来事が起きます。
死亡する結末を回避するためには、ビデオでの体験に基づき、

必要な行動だけを
選択しなければなりません。

怪異は常に病院内を**徘徊して主人公を探索**しています。
追い詰められてしまうと、主人公は殺されてしまい**ゲームオーバー**となります。
怪異は**音に敏感**で大きい音がたつと、真っ先にその場所を探索する習性があります。

ビデオ



ビデオでは主人公の松葉杖ではなく、**車椅子などに変わる場合**があります。頭身が低い車椅子でプレイさせるなど、

毎プレイに変化を持たせる事により、**現実でのプレイに新鮮さを狙います。**

現実



現実では松葉杖でのプレイに戻すことにより、ビデオの世界では**なかった松葉杖の高さ**があることで思わぬ攻撃により、怪異に殺されてしまう。

先が見えても**一筋縄ではいかない展開で飽きさせない。**

ビデオの存在があることで、プレイヤーは“これから起きる出来事”を予め知ることができ、時間短縮や、解く必要のない謎解きを理解する事で、行動を見つめ直す事で、**“死の結末を回避する事”**が出来ます。

セールスポイント

飽きさせない新鮮なプレイ感

新機能によるゲームを超えた没入感



R2 L2: 移動補助 アダプティブトリガー

R2 L2を押す事で
“松葉杖などを使う事”が出来る。
(例)
松葉杖だと交互に押す
車椅子だと同時に押す など
トリガーから松葉杖や車椅子の
感覚が指に返ることで
プレイヤーに没入感を与える。



コントローラー振動:

ハプティックフィードバック

プレイヤーが歩く感覚や、
道具を使う時や、物にぶつかったりする感覚など
自分や身の周りの状況を感じることでゲームへの没入感を高める。

バランスゲージ

“松葉杖などを使っている間、消費されていくゲージ”
一旦使用を止めると徐々に回復していく。
ゲージが全消費されると、プレイヤーは転倒する。
転倒すると音がたち、怪異に気付かれる事がある。

セールスポイント

没入感により更なる恐怖を煽る

先の展開を見せるという新しいシステム

ビデオと**現実**

2つの視点を行き来する「VHSシステム」により
新 新たな遊びを提供する。



飽きさせない新鮮なプレイ感

ビデオと**現実**で同じプレイにはならない

現実で取捨選択をする事により、
プレイヤーが展開を変えていくプレイ感。



没入感により更なる恐怖を煽る

PS5の新機能

「**アダプティブトリガー**・**ハフティックフードバック**」により
従来のゲームよりも深い没入感を与える事による、
新時代の恐怖体験を目指す。

