



チーム名: ゲーム製作チーム Rise
作品タイトル「復讐ノ怨霊」



ターゲット

10代～20代のホラーゲーム好き、変わったテイストのホラーゲームが好きな人

プレイ人数

1人

ゲームの目的

学校に未練がある怨霊となり、肝試しに来る学生や忘れ物を取りに来た学生を恐怖に陥れ、学生にライトで照らされないように隠れつつ、ポルターガイストを上手く使い、生徒の恐怖ゲージを上げて学校から追い出せ！



ゲームクリア・勝利条件

校舎に肝試しに来る生徒を怨霊となりアイテムやポルターガイストを使って驚かし、恐怖ゲージをMAXにして追い出すか、気絶させることでゲームクリア。

ゲームオーバー条件

校舎に来た生徒に見つかってしまい、塩を投げつけられるか、懐中電灯で照らされ続けでHPを0にされるとゲームオーバー。



開発進捗

学校のモデル配置やAIのルーチン作成中

備考・注意点

UnrealEngine4とGitLFSを使ってチーム開発中です。
現在各々に振り分けているタスクを各自行っている状況です。

- ・ステージやオブジェクトの配置
- ・プレイヤーのポルターガイストモードの作成
- ・NPCの行動ルーチン作成
- ・UIの作成、オブジェクトの当たり判定の作成



操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

移動: 前進→W

後退→S

右移動→D

左移動→A

ダッシュ: Shiftキーを押しながら移動

視点移動: マウス

アクション・インタラクト: 左クリック

ポルターガイストモード切替: 右クリック



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。

①職種、②担当箇所を必須でご記入ください。

②の粒度(詳しさ)については下記の記入例をご参考になしてください。

<記入例1>

・いのりすと

①プランナー、プロジェクトマネージャー

②レベルデザイン、進行管理

・papazo

①プランナー

②企画、仕様作成

・Ne0N

①プログラマー、プロジェクトマネージャー

②画面実装、UI

・eisuke

①プログラマー

②プレイヤー機能実装、オブジェクトギミック実装

・浜にゃん

①プログラマー

②UIゲージの作成、NPCの行動AIの作成

**以降のページに
企画書を追加してください**



フクシュウノオンリョウ

復讐/怨霊

ジャンル:3Dホラーアクションゲーム

プラットフォーム:PC

ターゲット:10代~20代のホラーゲーム好き

制作ゲームエンジン:UnrealEngine4.262

制作者:ゲーム製作チーム Rise

コンセプト

襲われる側じゃなく、襲う側になって
パニックを作り出す面白さ！



本作は霊から隠れるのではなく..



学校の怨霊となり
生徒を恐怖に陥れる....!!

ゲーム概要

- ・プレイヤーは怨霊となり、校舎に肝試しに来た生徒をアイテムや**ポルターガイストモード**を利用して驚かし、生徒の恐怖ゲージを上げ、追い出したり、気絶させるゲームです。
- ・ポルターガイストモードを駆使し、ドアを開けて音を立てることで生徒を驚かせたり、アイテムを落とすことで注意を引きつけつつ驚かせることで生徒の恐怖ゲージがあがっていきます。

ポルターガイストモード

○インタラクト



ゲーム説明

動かせるオブジェクトについて



部屋にある**一部の机やイス**を動かすことができます。
また、机に置いてある**ペンや黒板消し、ホウキ**などを
落としたり倒したりすることができ、
生徒の近くで動かすことで**恐怖ゲージを溜める**
ことができます。

ゲームの目的について



プレイヤーのHPが0になるか、生徒に恐怖を与えられずにタ
スクを完了されてしまうと**ゲームオーバー**です。

生徒からライトや塩を受けないように **隠れつつ**
ギミックを動かし **生徒に恐怖を与えましょう。**
恐怖ゲージがMAXになると生徒は逃げ出していきます。

ギミック説明

ライト・塩について



生徒に不審がられると、ライトを付けて周りを見渡したり、恐怖度が上がると辺りに塩を撒いたりすることがあります。

ライトに当たるとプレイヤーの HPゲージが減ったり、塩に当たると浄化され **ゲームオーバー** になってしまいます。

隠れる場所について(ハイドポイント)



生徒の視界に入ってしまうと警戒されてライトで照らされたりする危険性があります。
近くで音を出したりしてしまった場合は、**ハイドポイント**に隠れてやり過ごしましょう。

ロッカーや教卓の下、ピアノの裏などに隠れることができます。

ギミック説明

ポルターガイストモードについて



プレイヤーは**ポルターガイストモード**を使うことによって俯瞰視点になり、近くにあるオブジェクトを動かす ことが出来ます。
画面が青がかり、生徒の姿や動かせるオブジェクトが**強調表示**されるようになります。

ポルターガイストモード中はプレイヤーの移動は出来ず、徐々にスタミナが減っていきますので、**タイミングを見計らって使いましょう。**

生徒の警戒モードについて



生徒は半径10メートル以内のプレイヤーの足音や扉が開く音に反応し
警戒モードに移行します。

警戒モード中は普段と違い、ライトで周りを見渡したり、急に塩を撒いたりすることがあるので、プレイヤーは常に**音や行動に注意することが必要**になります。