

# UNKNOWN SOULS

New Game

Continue

Options

Credits

Quit

TRAVELERS PRODUCTIONS  
「UNKNOWN SOULS: PROLOGUE」



## ターゲット

コアゲーマーを中心にライトゲーマーまで幅広く

## プレイ人数

1人

## ゲームの目的

ジャーナリストの男は、ある有名作家の取材のために邸宅へと車を走らせていた。妻にも子供にも恵まれ、理想的で平凡な幸せを感じながら生活をしてきた日常。そんな日々を過ごしていた男に、作家はある物語を語り始める。

その男は、作家から教えられた物語を終わらせ、そこから抜け出そうとするのであった...



## ゲームクリア・勝利条件

少女の悲しみの象徴である涙のルビーを全て集め、玄関扉で使用する。

## ゲームオーバー条件

ステージを徘徊する追跡者に捕まる。



## 開発進捗

ゲームの大まかな開発は終了。現在、ブラッシュアップ中。

## 備考・注意点

- ジャンル：ホラーアドベンチャーゲーム
- 対応ハード:Windows®10
- 対応言語:日本語、英語

※使用した外部アセット一覧はチーム用ドライブに添付してあります。



# 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。

## ■マウス

視点操作

右クリック:キャンセル

右クリックホールド:フォーカス

## ■キーボード

Eキー:インタラクト

WASD:移動

Tabキー:インベントリ

Ctrl:しゃがみ

Esc:オプション

Fキー:フラッシュライト



# 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。

## ■ゲームパッド

A:インタラクト

Y:インベントリ

X:フラッシュライト

B:キャンセル

メニューボタン:オプション

右スティック:視点操作

右スティックホールド:しゃがみ

左スティック:移動

L1(LB)ホールド:フォーカス



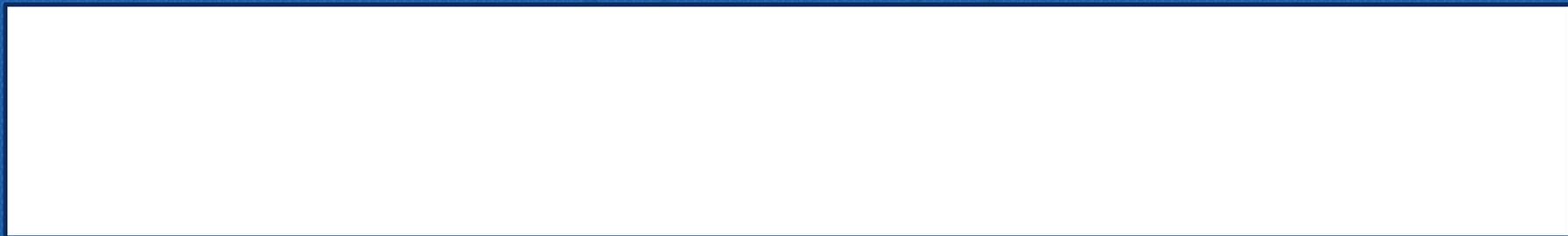
# スタッフリスト欄

※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

- ・ 上村諒
  - ①ディレクター
  - ②プログラミング（ゲーム+技術支援）、企画（シナリオ、レベルデザイン）、BGM制作
- ・ 松村勇汰
  - ①3Dデザイナー
  - ②キャラ・背景モデリング、テクスチャリング、アニメーション、VFX、ポストプロセッシング
- ・ 本間暖人
  - ①プランナー
  - ②企画（シナリオ）、スケジュール管理、BGM・SE製作

# 企畫書





# 企画書①

## 0.目標

### **AAAタイトル顔負けの完成度**

## 1.コンセプト

- ・世界一怖いホラーゲーム …お化け屋敷
- ・没入感…世界観の統一、グラフィックなど
- ・映画のように奥深く心動くシナリオ

## 2.ターゲット

(特にホラーゲーム好きの) コアゲーマーを中心にライトゲーマーまで幅広く  
→お化け屋敷…年齢に関わらず、幅広い年齢層が楽しめる

## 3.ゲームスペック

タイトル：UnknownSouls

想定対応ハード：Windows® 10(Steam)・PlayStation® 4・PlayStation® 5

ジャンル：ホラーアドベンチャー

想定プレイ人数：1人

想定対応言語：日本語/英語（ボイスは英語のみ）



### 4.ゲームプレイ

- ・プレイヤーは主人公を操作。ストーリープロットに沿ってゲームを進行していく
- ・ストーリー進行に沿ってプレイヤーの歩みを妨げる障壁（恐怖演出・敵・謎解きなど）を設置
- ・一人称視点を採用…プレイヤーとキャラクターとのリンク感=没入感
- ・幅広いプレイ層=極力シンプルで最低限の操作+補助操作（=フォーカスモード）

#### ※操作コマンド一覧

- ・移動/視点移動
- ・インベントリ
- ・アクション/インタラクト
- ・キャンセル
- ・フラッシュライト
- ・フォーカスモード：アイテム探索の補助。その場をさらに詳しく見ることができる。調べられるもしくは拾えるものには印が付く。



### 5.世界観・ストーリーライン

主人公はジャーナリストの男。ある有名作家に取材するところからゲームは始まる。

ジャーナリストの男は、ある有名作家の取材のために邸宅へと車を走らせていた。

妻に子供をもつ、理想的で平凡な幸せを感じながら生活していた日常。そんな日々を過ごしていた男に、作家はある物語を語り始めた。

主人公は語られる物語を通じてある事実に気づいていき…

< Prologue : 序章 >

作家が最初に語り始めたのは、孤独な少女の物語。

気がつくと、見知らぬ一軒の家にはいた主人公。ゲームはそこから始まっていく。



### 6. 操作方法

#### ■マウス

視点操作

右クリック:キャンセル

右クリックホールド:フォーカス

#### ■キーボード

Eキー:インタラクト

WASD:移動

Tabキー:インベントリ

Ctrl:しゃがみ

Esc:オプション

Fキー:フラッシュライト

#### ■ゲームパッド

A:インタラクト

Y:インベントリ

X:フラッシュライト

B:キャンセル

メニューボタン:オプション

右スティック:視点操作

右スティックホールド:しゃがみ

左スティック:移動

L1(LB)ホールド:フォーカス