

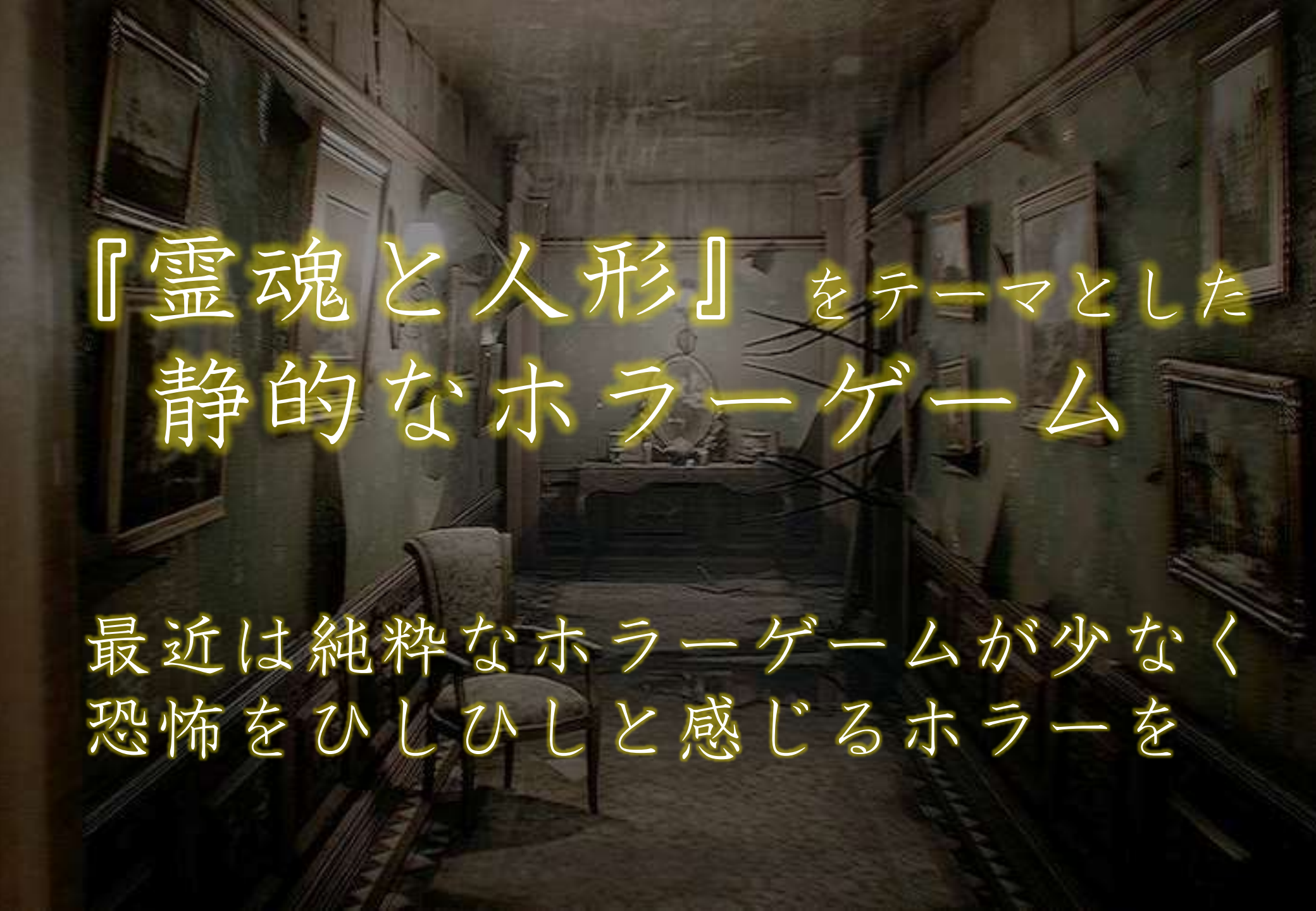
Soul Gothic

ソウル

ゴシック

プラットフォーム : PS4 PC GoogleSTADIA
ジャンル : ゴシックホラー

ゲームプランナー専攻 岩本誠也



『靈魂と人形』をテーマとした 静的なホラーゲーム

最近は純粹なホラーゲームが少なく
恐怖をひしひしと感じるホラーを

どんなゲーム？

主人公である靈魂が人形内に入りし
マップ中のギミックを攻略しヒロインと
共に脱出するゲームです。

ヒロイン（ミシェル）



靈魂（アレク）



色々な人形に憑依

憑依モードと彷徨いモード

(人形に憑依している時)

(靈魂で彷徨っている時)

憑依できる他の人形



憑依している人形の腕

残りのライフ

基本はミシェルで行動していく。

物理的に触ったりアイテムを所持できる

少しだけ動かせる物

(ポルターガイスト現象)



憑依していた人形

ポルターガイスト現象や壁をすり抜けられ

たり自分が光ったりできる

憑依できるのは
ミシェルだけじゃない！

範囲制限などの中で大小
さまざまな人形に乗り移り
攻略していく



憑依（人形視点）

憑依中は悪霊が見えない！！



L2かR2を押し一定範囲内に
敵がいると心拍数が上がり
コントローラに伝わる



コントローラが震えると、
プレイヤーが敵を身近に
感じるので、緊張感が増す

憑依（人形視点）

魂と人形ならではのアクション



小さい人形に入り狭い道を進み、
その先の物を取ってきたりできる



関節を取り外し、隙間から
入れその投げ入れた手に憑
依し、魂の移動範囲を増や
せる

彷徨い（霊体視点）

彷徨い中は悪霊が見える！



霊魂自身が壁をすり抜け探索したり、
物体を動かして悪霊の気を引いたりできる。

彷徨い中は行動範囲制限があり
人形は動かせない



彷徨い（霊体視点）



憑依できるものは**光って見える**
悪霊の憑依物は**邪悪な感じ**

霊光

彷徨い中に周囲を見やすくしたり
悪霊の視界内でやると敵の気を引ける



カギがかかって入れない扉も . . .



彷徨いで壁をすり抜け、
裏からカギを開ければ

扉が開き、人形も部屋に入る
ことができる



悪霊（敵の彷徨いモード）

憑依モードでは見えない！

実際



悪霊の彷徨いモード時はプレイヤーが憑依時でも
彷徨い時にも攻撃を仕掛けてくる

悪霊（敵の憑依モード）

悪霊も憑依する！



魂がすでに入っているもの
には敵は憑依できない！



人形のみを狙って襲い掛かってくる
音が遠くからでも聞こえる。

もしも悪霊が来てしまったら・・・



心拍数や音で敵の位置を判断しつつ
先に逃げる

彷徨いモードの霊光やポルター
ガイストで敵を引きつけ逃げる



ゲームオーバー

ライフが0になる

彷徨いモード中に悪霊に直接攻撃されるとライフが減ってしまう



ミシェルが壊される

ミシェル以外が壊されると強制的にミシェルに靈魂は戻る



操作設定

憑依



- 心拍モード
- 彷徨いモード
- 心拍モード
- 彷徨いモード
- メニュー
- ライターオイル補充
- アイテムを取る
- 関節を外す
- 移動
- カメラ操作

彷徨い



- ポルターガイスト
- 憑依モード
- ポルターガイスト
- 憑依モード
- メニュー
- 霊光を出す
- 霊光を出す
- 憑依物を見つける
- 前後左右移動
- 上下移動

システム（非表示）

- 敵が近いほど心拍数が上がり、心拍数がゲームパットに伝わる
- ゲーム内のプレイヤーと自分が別々で、助け合ってクリアするのもよい
- 回数制限で敵を撃退できる
- 既存のホラゲにはない新要素

• BEYOND: Two Souls

人形が脱出するという物語

- Icoというゲーム
- 二人で協力してやっていく
- 操作画面
- 明確なゲーム画面
- ゲームサイクル
- DLC関連でのこと

憑依モード（人形に憑依している時）

憑依できる他の人形



憑依している人形の腕



残りのライフ

没入感を出すために極力控えたUI

彷徨いモード（靈魂で彷徨っている時）



ポルターガイスト現象できるもの

憑依していた人形

ポルターガイスト現象や壁をすり抜けたり
自分が光ったりできる