

シャドウ

インサイド

# Shadow inside

ジャンル : VRステルスアクション

対象ハード : VR (Oculus Rift S)

ターゲット : 20~30代のステルスゲーム好き

チーム : most

制作者 : 水上新太

# 1 ゲームコンセプト

敵に見つかるとかもしれない**緊張感**の中、  
影を利用したアクションで敵をやり過ごした時  
やミッションを成功させた時の**緊張の解放**

三人称視点



一人称視点



VRならではの臨場感と  
三人称よりも視野が狭い  
ことによりスリルUP! ↑



# 2

## ゲーム概要



影に  
もぐ  
潜る!

隠れる!



潜りながら移動可能

ステージにある影を利用して、監視の目をかいくぐろう!



光に当たると強制的に姿が元に戻る



「新人エージェントの君に  
ミッションを頼みたい」

上官からのミッションを成功させて評価をあげよう

score

クリアまでかかった時間 〇m〇s  
敵に見つかった回数 〇〇  
攻撃を受けた回数 〇〇

総合評価 A

# 3

## ゲーム画面

カメラや徘徊している敵がプレイヤーを**監視**している。カメラに見つかり、敵を呼び寄せるので注意しよう。

アイテムを1つ所持できる。鍵を手に入れると施錠された扉を開くことができる。

( 倒しの角度で変化)

しゃがむ→歩く→走る

の順で見つかりやすい

アイテムを  
取得・使用は⑧

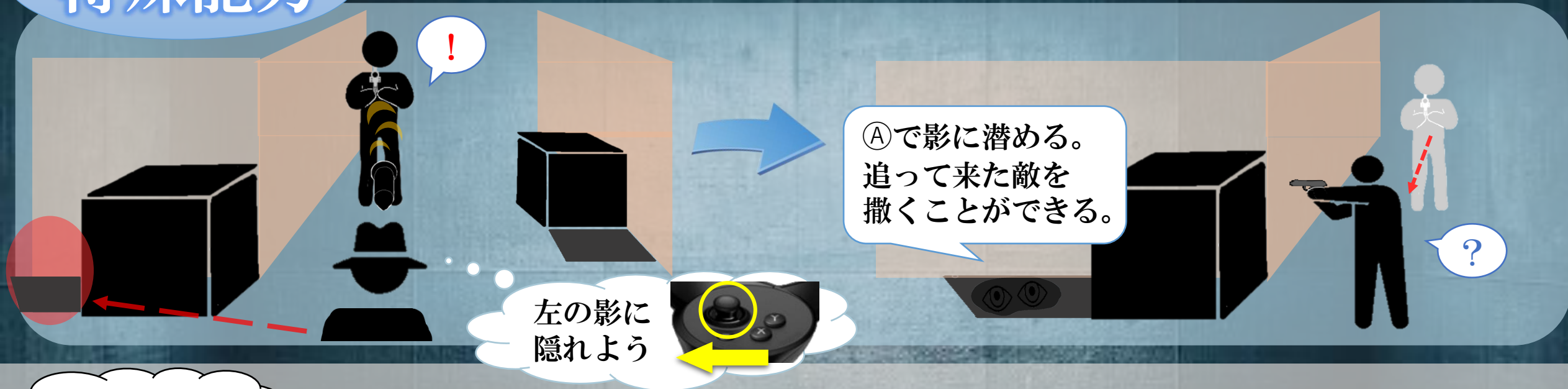
特殊能力の  
使用は⑨

一人称視点Player

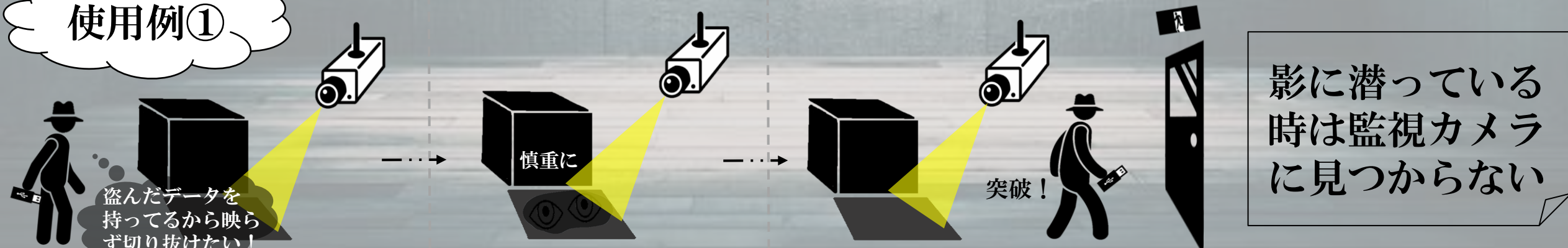


# 4 ゲームシステム①

## 特殊能力



## 使用例①

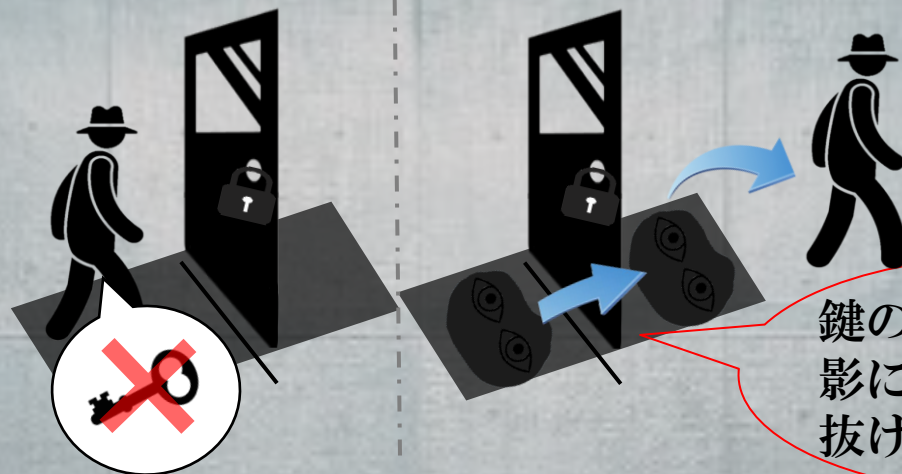


# 5 ゲームシステム②

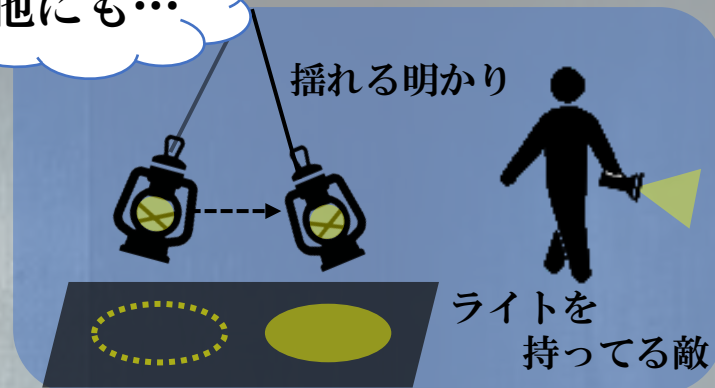
## 使用例②



## 使用例③



## 他にも...



## GAMEOVER

敵からの攻撃を3回受けると  
ゲームオーバー。  
影に潜っていると攻撃を受けない。

## CLEAR

ミッションを遂行した後スタート  
地点に戻るとゲームクリア。  
ミッション例：機密情報の取得





## 6

## 感情フロー

