

# Blasted Stealth

VRステルスアクションゲーム

**Blasted Stealth(爆音ステルス) 企画書**

@\_mathken(VR Game Media)

# 自己紹介

プロフィール・  
自己PR

@\_mathken(個人で開発)  
日本のIT企業でフルタイムで勤務  
これまでプロダクトマネージャーとして働いた経験を活かして、  
顧客のニーズを捉えたゲームを開発予定



ゲーム  
開発経験

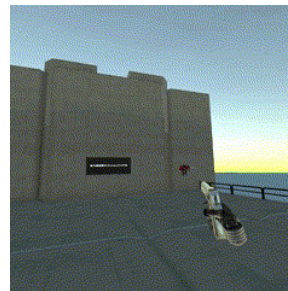
22年にVRゲーム開発を開始し、4つのミニゲームを開発してそのうち1つを東京ゲームダンジョンに出展しました



地獄スイカ割り



ユニティちゃん場外送り



VR Bullet Mosquito



VR Action Game Kit



# 目次

- 基本情報・コンセプト
- ゲーム概要
- 遊び方・詳細説明
- ストーリー・キャラ
- セールスポイント・事業計画



# 基本情報・コンセプト

## →基本情報・コンセプト

ゲーム概要

遊び方・詳細説明

ストーリー・キャラ

セールスポイント・事業計画

# 基本情報

- ジャンル：VRステルスアクション
- ターゲット：VRのFPSや剣戟といった体を大きく動かすジャンルを嗜好する層(10～20代)
- プレイ人数：1名
- 想定プレイ時間：1時間程度
- 対応機種：Meta Quest2,3(ファーストリリース時。売れ行きに応じて機種を順次拡大)
- 対応言語：英語、日本語(売れ行きに応じて言語を順次拡大)
- 販売経路：Steam・Meta Store(App Lab)
- 制作環境：Unity 2022LTS、Blender



# コンセプト

怪物から隠れ、聖なる楽器で戦うVRゲーム



# ゲーム概要

基本情報・コンセプト

→ゲーム概要

遊び方・詳細説明

ストーリー・キャラ

セールスポイント・事業計画

# ゲーム概要

## 怪物から隠れよう！

実際にしゃがんで物陰に隠れて敵をやり過ごしたり、  
壁から覗き込んで敵の位置を探ろう！



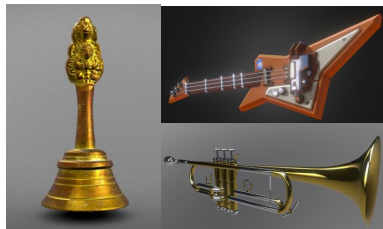
## 聖なる楽器で怪物を倒そう！

怪物に見つかりそうになったら楽器を鳴らして敵を撃退！  
ただし、倒しすぎると音を聞きつけて敵が一斉に襲ってくる！



## 新たな楽器を入手、強化しよう！

各ステージで新たな楽器を入手！  
クリア時に得たポイントで楽器を強化しよう





# 画面イメージ

## 怪物

正面にプレイヤーが見えると襲ってくる  
物陰に隠れるとやり過ごせる



## 楽器

聖なる力が宿っており  
演奏すると敵を倒せる

## 警戒ゲージ

敵を倒す度に上昇し、  
満タンになると  
広範囲の怪物が一斉に  
襲いかかってくる

# なぜ楽器で戦うVRステルスアクションか？

- なぜVRか
  - 『SUPER HOT VR』のようなボリュームが小さい作品でもアイデア次第で大きな成果を出しており、少人数開発でもヒットを狙える
- なぜVRステルスアクションか
  - VRは体を使えば使うほど面白い。隠れたり覗き込むのは全身を使うため、VRと相性がいい
- なぜ楽器か
  - 世界市場では、銃や剣など手を大きく使うVRらしいアクションが人気である
  - 楽器を使うことでそれらと差別化をしつつ、手を大きく使う楽しさを出せる
  - 非殺傷・流血無しとすることでプレイ層を広くできる([米国のVR所有者は10代が多い](#)ため配慮)



# 遊び方・詳細説明

基本情報・コンセプト

ゲーム概要

→遊び方・詳細説明

ストーリー・キャラ

セールスポイント・事業計画

## 怪物から隠れよう



実際にしゃがんで物陰に隠れ、怪物たちをやり過ごそう！  
怪物が近づくと心音が鳴って緊迫感が増す

## 敵の位置を探ろう



実際に覗き込んで敵がどこにいるを探ろう！  
頭が少しでも見えると敵が襲いかかってくるぞ

## 楽器で敵を倒せ



敵に見つかりそうになったら聖なる楽器を鳴らして倒そう！

## 戦いを避けよう



敵を倒しすぎると音を聞きつけて敵が一斉に襲いかかってくる！

# 新たな楽器を入手しよう（今後実装）



**ハンドベル**  
敵に近づいて振ると  
攻撃できる



**ピアノ**  
ステージに固定されていて、  
演奏中は動けないが、  
ボスなどの強力な怪物を  
倒すことができる



**エレキギター**  
複数の敵を連続して  
攻撃できる



**トランペット**  
遠くの敵を攻撃できる

各ステージで新たな楽器を入手し、様々な攻撃が可能に！

（各楽器はデザイン含めて再検討予定）



## 楽器を強化しよう（今後実装）



ステージクリア時に入手したポイントで楽器の攻撃力などを強化！

中盤以降は強化した楽器で敵を次々倒す爽快感！（後半アクションを増やすことでメリハリつける）

## 様々な怪物たちが出現（今後実装）



視界が広い敵や、壁越しに見つけてくる敵などバリエーション豊かな敵が登場！  
ボス戦では攻撃を掻い潜ってピアノにたどり着いて戦うなど、様々なギミックも用意

# 操作説明

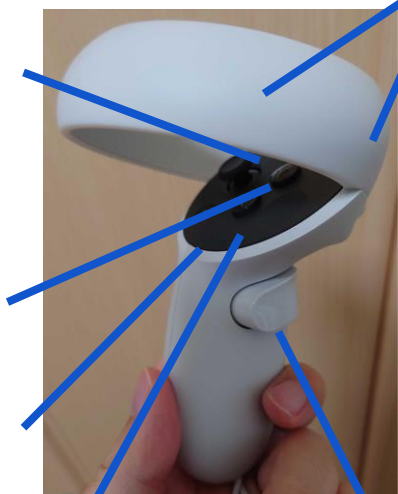
左コントローラ振り  
(右コントローラーと同様)

左スティック  
プレイヤーの  
移動を行う

Yボタン  
(右コントローラー  
Bボタンと同様)

メニューボタン  
メニューを表示する

Xボタン  
(右コントローラー  
Aボタンと同様)



左グリップボタン  
(右コントローラーと同様)

左トリガーボタン  
(右コントローラーと同様)

右トリガーボタン  
押してから楽器を演奏することで、  
敵を攻撃することができる  
メニュー画面で項目を決定する  
操作も割り当てる

右グリップボタン  
楽器を掴む  
もう一度押すと楽器を離す

右コントローラ振り  
楽器を振ったり、ギターのパickを動かして演奏する

右スティック  
プレイヤーの  
視点の移動を行う

Bボタン  
メニューを表示する  
メニューでは楽器の  
切り替えや強化が  
行える

Metaボタン  
ゲームを一時停止して  
Quest2のメニュー画面  
を表示する

Aボタン  
メニュー画面で  
項目を決定する





# ストーリー・キャラ

基本情報・コンセプト

ゲーム概要

遊び方・詳細説明

→ストーリー・キャラ

セールスポイント・事業計画

# ストーリー

- 主人公と結婚を誓った恋人が実家の洋館に連れ去られてしまい、助けに行く
- 悪魔崇拝者である恋人の父が召喚した怪物が洋館をうろついている
- 恋人が聖なる力を込めた楽器を駆使して進む



# キャラクター

## ジャック（主人公）

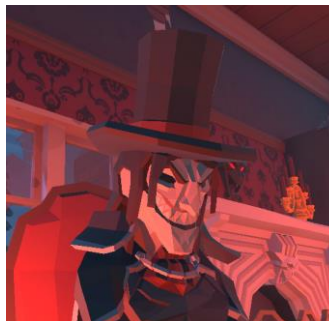
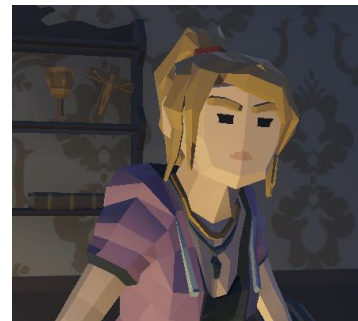
夢破れたミュージシャン。結婚を誓った恋人のヘレンが攫われ、助けに行く。ゴツイ見た目に反して争いは苦手。

## ヘレン（ヒロイン）

大学生。父に結婚を反対され、実家に攫われる。母から聖なる力を楽器に与える力を引き継いだ。大雑把な性格。

## ダン（ボス）

ヘレンの父親。悪魔崇拝者で怪物を召喚する力を持つ。かつては世界を席卷したロックスターだった。





# セールスポイント・ 事業計画

基本情報・コンセプト

ゲーム概要

遊び方・詳細説明

ストーリー・キャラ

→セールスポイント・事業計画

# セールスポイント

- 全身を使って隠れ進み、楽器をかき鳴らして怪物を倒すVRならではのアクション
- 怪物に見つかりと追いかけられるスリル
- 様々な楽器を入手・強化し、中盤以降に強力な怪物たちを撃退する爽快感



# 事業計画（制作）

- **創風完了時の成果物**

パブリッシャー向けのバーティカルスライスとして、2ステージ分のデモを作成する  
それぞれ、静かめの楽器でステルス中心のステージと、激しく演奏する楽器で  
多くの敵と戦うステージとして作り、ゲームの緩急をアピールする

- **ゲームの完成イメージ**

バーティカルスライス分を含めて5ステージ程度を作成し、各ステージが12分程度で  
総プレイ時間60分程度の短編ゲームを目指す

創風完了後、追加で1年程度開発をしてリリースを目指す

# 事業計画（制作）

- **制作スケジュール・開発費用**

スケジュールは10月中にステージ1を、2月中にステージ2の完成を目指す

主要な費用としては1名分の人件費で約76万円、モーション作成・PV作成・効果音作成・モデルやイラスト作成といった外注費用で約202万円で、総額は約305万円である

詳細は別資料の制作スケジュール及び予算書に記載している

- **開発体制**

1名での開発となる。ゲーム開発経験は1年半だが、本業のクラウドサービス企画での経験を活かして、ゲームの魅力を損なわずに最小の開発時間で目標を達成することを目指す

# 事業計画（制作）

- ベースアセット

[POLYGON Horror Mansion - Low Poly 3D Art by Synty](#)

スペックが厳しいVRでの開発に合わせて、  
ローポリアセットを活用する  
(同社アセットを活用したVRゲームとして  
『[The Morrigan](#)』がある)

同一会社のアセットに統一することで、  
アート面の整合性を保つ



# 事業計画（制作）

- その他アセット
  - モンスター : [POLYGON - Dark Fantasy - Low Poly 3D Art by Synty](#)
  - ボス : [POLYGON Fantasy Rivals - Low Poly 3D Art by Synty](#)
  - パーティクル : [POLYGON Particle FX - Low Poly 3D Art by Synty](#)
  - UI : [INTERFACE - Apocalypse HUD - UI](#)
  - 追加で必要なモデルは外注にて作成する

# 事業計画（制作）

- サウンド

BGM・効果音について、フリーのものを主に活用する

効果音はフリーで賄えない可能性があるため、外注にて追加作成する

セリフは字幕で表現し、ボイスは今後検討とする

- モーション

フリーのものを活用しつつ、VRアクションの場合はプレイヤーの動きに合わせた

モーションが必要になるため、外注にて追加作成する



# 事業計画（制作）

- PV

パブリッシャーへのアピール用にPVを外注で作成する

## 事業計画（販売）

- 国内外マーケットニーズ

VRステルスアクションとしてヒットしている実例として、

『[Budget Cuts](#)』がある（レビュー数1,595×30件で約47,850本販売と推定）

VRステルスアクションは売上が見込め、ライバルとなるゲームがまだ少ないので期待を持ちやすい市場である

本作は、VRの良さを最大限活かせるステルスというジャンルに、楽器の演奏という意外性のあるアクションを加え、差別化を図る

## 事業計画（販売）

- **マーケティング・フック**

ステルスなのに爆音の楽器で戦うという意外性をフックにする

- **ユニーク・セリング・ポイント(ゲーム独自の売り)**

全身を使って隠れたり楽器を鳴らすという、VRが最大限楽しめるアクションを売りにする



# 事業計画（販売）

- **パブリッシング**

創風での活動を通じて、パブリッシャーを探す方針とする

パブリッシャーが見つからない場合はセルフパブリッシングとする

セルフパブリッシングの場合は対応機種・言語を絞ってリリースし、順次他の言語に対応する

- **宣伝方針**

東京ゲームダンジョンといった展示会に参加し、ウィッシュリスト増加を目指す

また、余裕があれば開発途中の進捗をYoutubeにて公開して、発売前から露出を増やす

特に宣伝についてメンターの指導を元に施策検討する

# 事業計画（販売）

- **販売目標**

定価を1,000円とし、セールなど考慮した平均販売価格を800円とする

1年で6,000本の販売（売上4,800,000円）を目標とする

その場合の利益はパブリッシャーの取り分及びストアの手数料を差し引いて、約50%の2,400,000円となる(開発費を除く)

また、各種宣伝施策によりさらなる上積みを図る

展望としては、1万本の販売(売上:8,000,000円、利益:4,000,000円)をストレッチ目標として達成したい