

VRFes2023ホラーゲーム開発を振り返って

彩藤ゼミ 発表者：久永 椋太
他10名

1. 概要・目的

春学期において彩藤ゼミ内で決められた「共通目標」は、「VRフェスタ2023に向けてゲームの制作」であった。この目標に対し、グループ内で討論を繰り返した結果、時期が7月だったこともありテーマを「ホラー」にし、「夏×病院ホラー」という方向性に決め、ワールド制作することになった。最終的にVRフェスタで作ったワールドを中高大学生に遊んでもらうため、ただワールド制作を行うだけでなく「何か遊び心を加えることで楽しんでもらえるワールドを作りたい」と考え、「謎解き」という要素を加えることで遊び心を取り入れた。

2. 具体的な内容

ワールド内容として、「全体（構内）を回ってもらう探索型ゲーム」の制作を行った。作成に当たり重要視したのは、「暗闇を懐中電灯で照らし進む」とそこを抜けた先にある「倒れた人がいてワールドアイテムで人命救助をする」ことでの最終着地点を作り出しゴールした時の達成感を作り上げるという部分であった。

3. 製作にあたっての体制

今回は、ゼミ生である3年生と4年生と共に技術レベルが同等になってきたため必要要素ごとの製作体制の構築を行った。具体的には、ワールド統合担当（一名）、3Dモデル作成担当（6名）、UIイラスト担当（2名）で制作に取り掛かった。（なおゲームの大枠、内容などの論議に関しては全体で行った）

4. 現状から見る反省点と結論

実際にVRフェスタで得られた問題点は2つある。1つ目にワールドの明るさについて、二つ目は開発スケジュールについて、である。

1つ目においては、今回今までとは違うワールドの明るさ（暗闇）の再現における、レンダリング性能の格差であった。ワールド内には暗闇に動的なライトが存在しており、ライトが動くたびにレンダリング処理を行っている為、使用デバイスによつての体験格差ができてしまった。

2つ目においては、当初予定していた、ワールドシナリオのカットをしてしまった点である。

多くの謎解き要素部分を考案していたが、より恐怖体験の実現する上で、3Dモデルのブラッシュアップ作業に時間を割いてしまった。

「VRFes2023 MediSite」 URL

<https://cluster.mu/w/5173e923-4712-487c-bbe9-aa44d5a80459>