



株式会社ライルズ ご提供プロジェクト
ハプティクス技術を使用したゲームコンテンツ制作

スーパーゲームクリエイター専攻3年	松原 有紀
スーパーゲームクリエイター専攻4年	伊藤 朋也
スーパーゲームクリエイター専攻4年	加藤 奏音

メンバー

プランナー

スーパーゲームクリエイター専攻

3年 松原 有紀

2年 大谷 駿空

2年 岩城 宏明

プログラマー

スーパーゲームクリエイター専攻

4年 伊藤 朋也

4年 加藤 奏音

2年 青鹿 翔

株式会社ライルズ

『ハプティクス』

振動を与えることで、「実際にモノに触れているような
感触」を得ることが出来る、皮膚感覚フィードバック技術。

例：手が引かれるような振動



本当に散歩しているみたい！

活躍例



大阪万博で
振動で道案内をする
‘案内役’
として出展予定

視覚、聴覚に次ぎ注目される技術

企画意図

目的：イベント出展でハプティクス技術を
アピールできるゲームの制作

経緯：視覚と聴覚の情報が少ない状態に
することで振動に集中できると考えた。



五感が研ぎ澄まされるホラーゲーム

少ない視覚情報

少ない聴覚情報

没入できるリアル感

ゲーム概要

振動が、 死の合図

タイトル / 振霊恐室
ジャンル / 3D ホラーゲーム
開発環境 / Unity
プレイ人数 / 1人

振霊恐室
じんれいきょうしつ

ジャンル : 3D脱出ホラーゲーム

プレイ人数 : 1人

プレイ時間 : 10分

呪物の回収



脱出



ハプティクス技術を頼りに脱出

制作期間

● — 5月 ————— 7月 ————— 9月 —————

制作開始

ハプティクス組み込み開始
東京ゲームショウに向け調整

東京ゲームショウ
2024出展

10月 ————— 12月 ————— 2月 —————

ブラッシュアップ

試遊会
振動の修正
演出の追加

COMゲームショウ
出展

・ 5月から9月 ・ 10月から1月
2回に分けて発表。

制作（5-9月）

▶制作開始

- ・ハプティクス組み込み
- ・東京ゲームショウ出展に向けて完成を目指す

目標 ・ 高い回転率
-プレイ時間：5分

結果 ・ スピーディな内容
-プレイ時間：7分



ブラッシュアップ（5-9月）



ライルズ様のフィードバック
「ホラーの緩急が必要」



「ホラーを味わう」
を念頭にブラッシュアップ

ブラッシュアップ（5-9月）

▷変更例

ホラー演出の強化

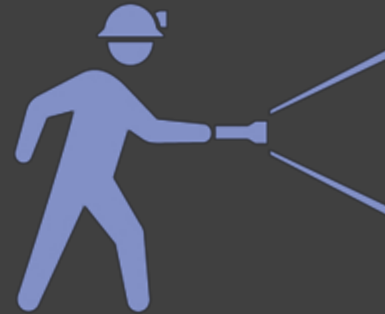
明るさや音の大きさを
調整し、静かなシーンと
ホラーシーンの緩急をつけた

没入感のアップ

ラジオ音声や、
女の子のモデルを使用した
演出の考案

（10月以降に組み込み）

▷演出の調整によって



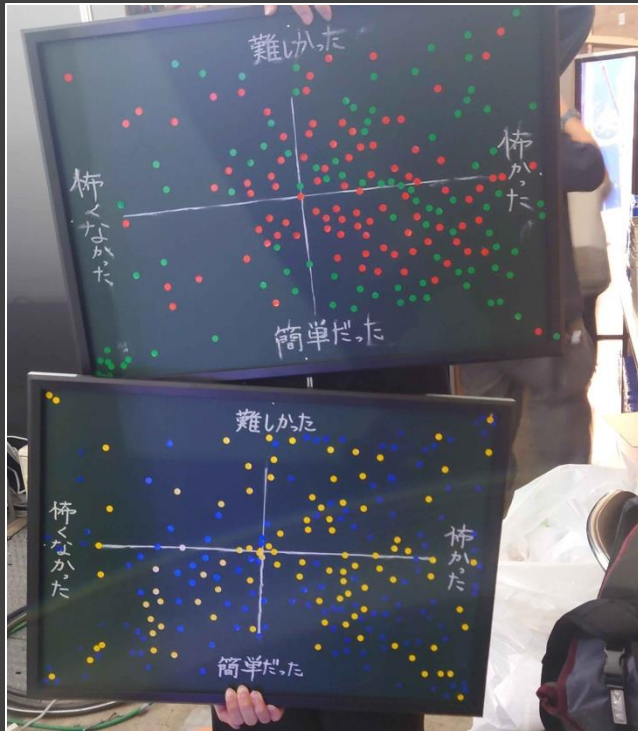
音、振動に
緩急が無く
恐怖感が平坦



ホラー体験にメリハリ
振動や音の怖さが際立つ

東京ゲームショウ

▷列は途切れることなく、
お客様の絶叫でお客様が
集まった。

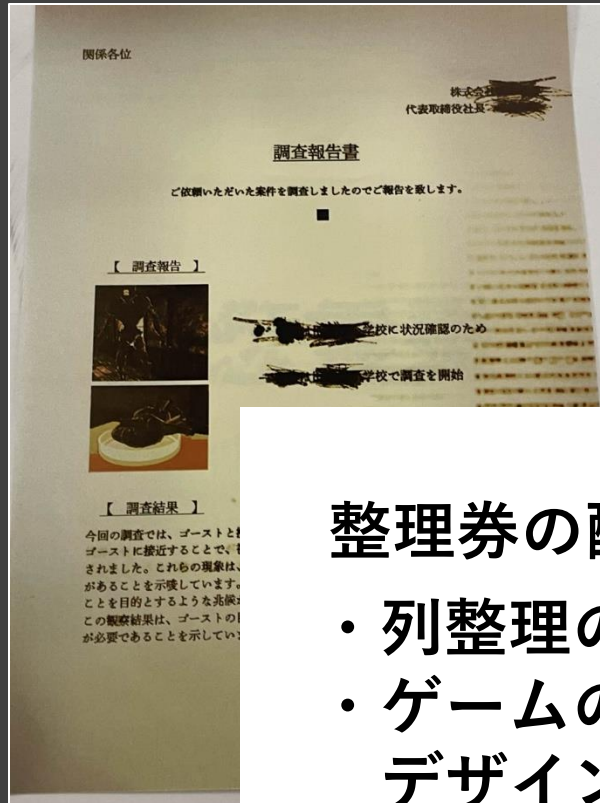


◁ホラーが好きなゲーマーの方から、
普段ゲームをしない方まで、
幅広い層のお客様に楽しんでいただけだ。

東京ゲームショウ

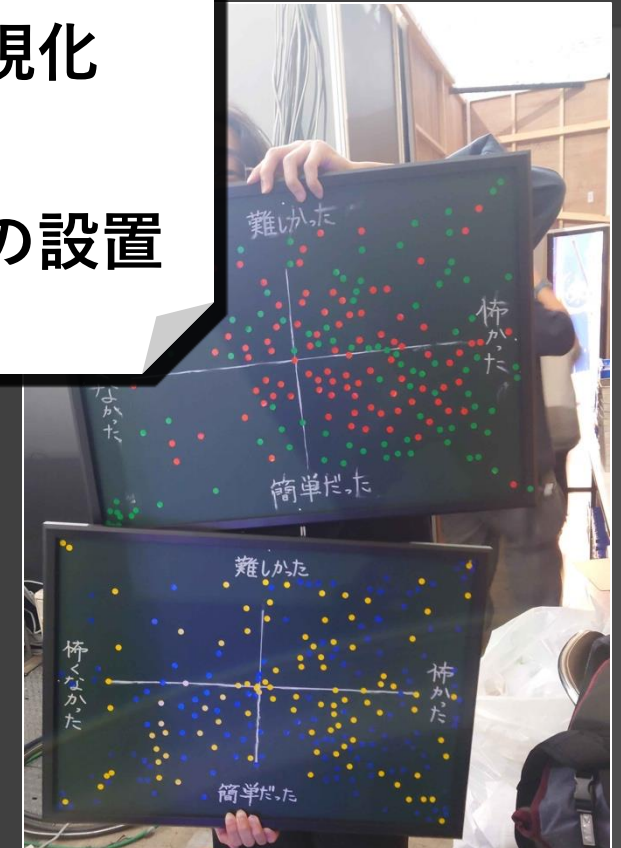
フィードバックの可視化

- ・「#振霊恐室」
- ・シールアンケートの設置



整理券の配布

- ・列整理のため、整理券を配布した。
- ・ゲームの内容に紐づいた『調査依頼書』のデザインにし、世界観を事前に把握していただいた。



ブラッシュアップ（10-1月）

東京ゲームショウを通し・・・クリア率が低い



「わかりやすさ」を念頭にブラッシュアップ

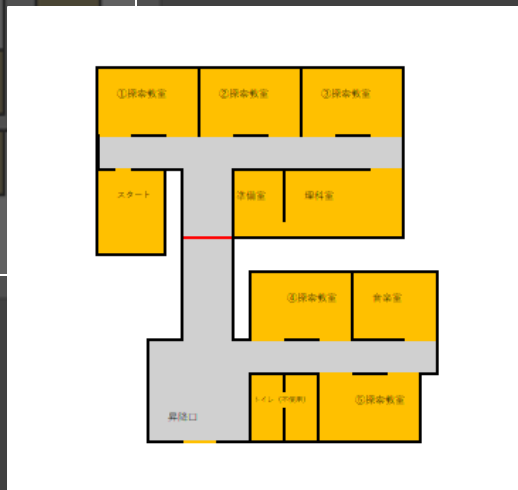
ブラッシュアップ（10-1月）

▷変更例

当初実際の校舎に寄せた



変更
必要最低限



ホラー演出の密度が高くなった

▷マップの変更



何をすべきか
わからず
移動が単調

コンパクトで
進むルートが
分かりやすい！



総括

▷ 周囲の反応

- ・ ハプティクスを利用した脅かし演出が好評で、ハプティクスの精度をアピールできた。
- ・ ライルズ様には、細かく調整した振動の精度を評価して頂けた。

▷ 制作を経て

- ・ プレイヤーに五感を研ぎ澄まさせることで ハプティクスによる演出を実感させられた。
- ・ 実際にハプティクスソフトに触れることで、振動により、演出の魅力を引き出すことへの大きな可能性を感じた。

ご清聴ありがとうございました