

開発チーム Q&A 生放送 | 2019/12/19



(左から) STEFAN HORVATH (ゲームデザイナー)、ETHAN LARSON (ゲームデザイナー)、NOT_QUEEN (コミュニティマネージャー)

殺人鬼 鬼・結衣について

Q：山岡凜（スピリット）と山岡華山（鬼）の関係を教えてください。

華山は凜のひいひいひいひいおじいさんにあたります。華山は自身の所業によりエンティティの歓心を買ってしまい、山岡の家系を永遠に呪われたものにすることになりました。

Q：鬼に専用BGMをつけたのはなぜですか？今後の殺人鬼はみんな専用BGMがつくということですか？

それは現在検討中です。デモゴルゴンに専用BGMをつけたときは皆さんに好評でした。また、更新を行う殺人鬼に専用BGMをつけることも検討したいと思っています。例えば、殺人鬼ドクターは能力のアップデートが行われたとき専用BGMをつける予定です。

Q：家庭版プレイヤーです。PC版のように鬼の能力を使えるようにしてくれませんか？悪魔の突進中に動きづらく、攻撃時の方向転換ができません。

最新アップデートで方向転換に調整を行い、現在はPC版・家庭版で上限が同じとなっているはずです。攻撃時の方向転換はゲームデザイン上意図されたものではありませんでしたが、この調整後にいただいた皆さんのご意見を受け、操作上限は維持しつつも金棒を使いやくなるような変更を加えるべきか検討中です。

Q：鬼はフックに吊られた生存者の血を吸収できるべきではありません。まるでシェイプがフック上の生存者を凝視できるかのようです。今後変更予定はありますか？

シェイプと鬼の能力ゲージの貯め方は異なります。鬼がフック上の生存者から吸収できる血の球は2個だけで、吊られている間は追加で出てきません。一方シェイプは無傷の生存者を遠くから凝視できますが、鬼はまず負傷させないと血の球を吸収できません。それぞれメリットとデメリットがあり、バランスは取れていると考えています。

Q：なんで鬼に生存者を瀕死にさせると能力ゲージが減る仕様をつけたんですか？

これは生存者を瀕死のまま放置する戦略に制限を設けるとともに、鬼のプレイヤーに生存者を瀕死にさせたあと の選択肢を考えさせるために設定しました。この部分は今後のアップデートで調整可能なようにしてあります。

Q：殺人鬼や生存者のパークで血の球の出現頻度を変えられるものはありますか？“ずさんな肉屋”や“弱音はナシだ”、などです。

私たちはパークが特定の殺人鬼の能力に可能な限り大きな影響を与えないようにしようと試みています。例えば “ツルツルとした肉体”がフックの自力脱出とトラッパーのトラバサミ以外に効果がないような形です。パークというものは自分のプレイスタイルとのシナジーを起こさせるためのものであり、また殺人鬼の能力で欠けているところを補うためのものです。もしパークが殺人鬼の能力に大きな影響を与えるようにすると瞬く間にゲームバランス調整が不可能になります。血の球の出現頻度に影響を与えるのをアドオンに限定したのは意図的なものです。

Q：鬼を制作するときにもっとも難しかったことはなんですか？

もっとも難しかったのは、山岡の怒りを能力ゲージを貯めたくなる程度に強力にしつつ、鬼を相手にした生存者が希望を失うほど強くしすぎないようにすることでした。

Q：結衣のアイデアはどうやって生まれたんですか？どんなことがモデルになったんですか？

結衣は、暴走族と、規範に従わず自分の道を切り開くキャラクターを作りたいという欲求から生まれました。結衣は誰かの助けを待つのではなく、自分で活路を見出します。これが結衣のモットーで、スクーターから始まってグランプリのレーサーに至るまでのストーリーにも反映されています。

Q：マッチ開始直後の鬼についてどう思いますか？血の怒りがない状態では生存者を追って血の球を集めるとしかありません。何かボツになったアイデアがあるんですか？

私たちは生存者が誰も負傷していない状態の、通常攻撃しかない鬼に対して 100%これでいいと思っているわけではありません。他の殺人鬼と比べると生存者に対抗する手段が欠けていると感じます。

もともとのコンセプトでは武器をいつでも刀から金棒に切り替え可能であり、金棒は追加ダメージがない代わりに突進攻撃の射程が長いというものでした。ただプレイヤーにとって分かりづらいと感じたためボツになりました。

また金棒でコンボ攻撃ができるようなバージョンも試してみましたが、1人称視点では生存者を見失いやすく、全く強くありませんでした。

他にも生存者の状態に関わらず血を吸うことができるバージョンも試しましたが、シェイプやゴーストフェイスの凝視と似すぎていて、かつ生存者側から状況を理解するのが難しすぎたのでやはりボツとなりました。