

ReverieTale(レヴェリーテイル)

1.作品説明

剣で敵を斬り刻むVRハクスラゲーム

現実がつまらないと感じていた主人公(プレイヤー)は何の前触れもなく異世界へ転生される..

次々に襲い掛かる凶暴な敵を倒して最強の「イキリスト」を目指そう
剣を持つ者だけが使える「ソードスキル」で敵を有利に殲滅しよう

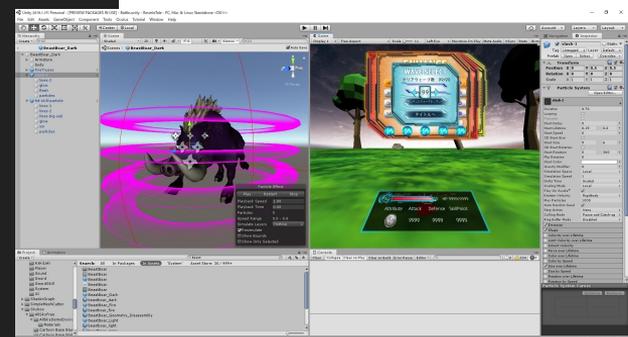


2.開発ツール

Unity, ClipStudio, PhotoShop, Maya, Blender,
AfterEffect, SourceTree, GitLab, Trello, Slack

3.開発体制

ディレクター1人,プランナー1人,プログラマー6人,2Dデザイナー4人,3Dデザイナー4人,サウンドクリエイター1人,エフェクトデザイナー1人



4.振り返り

2020年7月に完成してSteamにリリースしました。

工夫した点はできるだけ複雑な操作を減らし、VRデバイスを生かした直感的な操作ができるようなUXにこだわりました。

ゲームの特徴であるソードスキルはボタン操作でなく、矢印の方向に剣でなぞることで発動でき、視覚的にも分かりやすいと思います。

初めてディレクター経験をしたのですが、自分のタスクをこなしながらメンバーに対して適切に指示を出していくことが大変で正直キャパオーバーでした。なかなかスケジュール通りにいかず完成まで1年かかりましたが、目標であるゲームのリリースまでできたことは大きな実績と経験になったと思います。

