

Roblox ホラーゲーム分析レポート
同志社大学 理工学部インテリジェント情報工学科 3 年 多那瀬 周

1. はじめに

Roblox にはさまざまなジャンルのゲームが存在するが、中でもホラーゲームは幅広いユーザーに親しまれており、独特の体験を提供している。本レポートでは、実際にプレイした代表的な Roblox ホラーゲームについて、特徴や流行の理由を分析し、それらの共通点やユーザー体験に基づく人気の要因を考察する。

2. 各ゲームの特徴

2-1. DOORS (ドアーズ)

・内容

『DOORS』は、最大 4 人で協力して無数のドアを進みながら正体不明のエンティティから逃げるローグライク型ホラーゲームである。各部屋の構造が毎回ランダムに生成されるため、常に新鮮な緊張感があり、先の見えない展開にドキドキしながら探索を進められる。Rush や Screech といった敵キャラが唐突に出現し、それぞれに異なる対処法が求められる点も、プレイヤーに考える余地と成長の楽しさを与えている。

・評価

1 プレイの長さは初心者で 15 分ほどだが、うまく進めばより長く続けることができる。良かった点としては、自分のペースで探索できること、死ぬと復活できないという緊張感があること、そして運と実力がほどよく噛み合っていることが挙げられる。一方で、説明が非常に少なく、生き残るためのルールが不明瞭で、初心者が早々にゲームオーバーになりやすい点が課題である。

2-2. Rainbow Friends (レインボーフレンズ)

・内容

『Rainbow Friends』は、15 人まで参加できる協力型ホラーゲームで、各ステージでミッションをこなしながら複数のカラフルで不気味なモンスターたちから逃げる内容となっている。敵には Blue, Green, Orange などさまざまな性質のキャラが登場し、それぞれ異なる行動パターンや弱点を持っており、段ボールに隠れるとやり過ごせる場合や、動いてはいけない敵も存在する。

・評価

ゲームはストーリー性がしっかりしており、イベントパートと操作パートが交互に展開される構成になっているため、視覚的にもプレイの流れが分かりやすい。また、死亡後も観戦モードで他プレイヤーの動きを見られるため、そこで学びながら次回のプレイに活かせる設計がされている。プレイ時間は通常 20～30 分程度で、人数やプレイの上手さにより変動する。ただし、縦画面かつ視点操作とキャラ操作の同時制御がやや難しく、操作面でストレスを感じる場面もあった。

2-3. The Mimic（ミミック）

・内容

『The Mimic』は、日本の都市伝説や怪談にインスパイアされた世界観を持ち、薄暗く不穏な雰囲気の中でステージを探索しながら物語を進めるタイプのホラーゲームである。マップ内に落ちている紙を読むことでストーリーの断片が提示されるため、進行が一度止まる場面があるものの、プレイヤーの解釈によって世界観が広がっていくのが魅力である。

・評価

1ステージのクリアには約1時間を要し、敵に捕まっても何度でも復活できる点が他のホラーゲームと異なる。何度もトライアンドエラーを繰り返しながら、ルートや攻略法を徐々に見出していく体験は、パズル的な楽しさも含まれている。一方で、プレイ中にストーリーを把握するためには紙を読む必要があり、そのたびに操作が中断されテンポが悪くなる場面もあった。さらに、内容が固定であるため再プレイ性が低く、ジャンプスクエアも多いため、子供や驚かされるのが苦手なプレイヤーにはやや厳しい作品といえる。

2-4. Petapeta（ぺたぺた）

・内容

『Petapeta』は、廃校を舞台にしたステージ制の協力型ホラーゲームで、プレイヤーは建物内を探索しながらミッションを達成し、敵のPetapetaから逃げたり隠れたりしながら、札を使って封印を目指す。6つのステージを順番に進んでいく構造となっており、プレイヤーが死亡しても、仲間がクリアすれば次のステージで復活できるユニークな設計がされている。

・評価

1試合の総プレイ時間は30分～1時間とやや長めであるが、ミッション内容が画面に明示されるため初心者でも何をすべきかが直観的に分かる点が優れている。復活の仕組みによって観戦モードにも意味があり、他プレイヤーの応援にも熱が入る設計が巧みである。ただし、ステージをすべてクリアしようとする長時間プレイになりやすく、人によっては集中力が持たない場合もある。

3. Robloxの人気ホラーゲームに共通する特徴と人気の要因（考察）

①ストーリーを「体験として味わわせる」構成

Robloxのホラーゲームでは、物語を読むのではなく「プレイの中で発見する」形式が主流である。The Mimicでは紙を拾い、Petapetaではレベルごとの演出からストーリーが伝わるようになっており、断片的な情報から全体像を自分で補完する仕組みが、プレイヤーの没入感を高めている。

→ ユーザーは、受動的に物語を読まされるのではなく、能動的に“発見していく”過程に魅力を感じている。

②緊張感と安全圏のバランスが取れた構造

敵に捕まったら即終了ではなく、Petapetaのように次のステージで復活できたり、観戦で仲間を応援できたりする設計が多い。そのため、恐怖の中にも「まだ関われる」という安心感が残されている。

→ 怖さと救済のバランスが、長く遊び続けたいくなる心理的な支えになっている。

③長めのプレイ時間による没入設計

どの作品も1プレイ15～60分以上と長く、プレイヤーが恐怖や物語にじっくり浸ることができる構造になっている。短いテンポ感よりも「段階的に不安が高まる演出」のほうがホラー体験として機能している。

→ ユーザーは、簡単に消費できる怖さよりも、徐々に入り込んでいく持続的な没入感を重視している。

④無力なプレイヤーが「逃げる／脱出するために」探索する構図

どのホラーゲームでも、ミッション内容は基本的に「何かを探す」ことが多く、特にドアを開けるための鍵や封印用アイテムなどが典型的である。これはプレイヤーが基本的に敵に対して無力な存在であり、戦うのではなく逃げる・隠れる・脱出するという行動に主眼が置かれていることを示している。

→ ユーザーは、強くなる快感よりも、“弱いままで知恵と行動で切り抜けるスリル”に惹かれている。

4. 感想と今後のゲーム制作に活かしたいこと

今回、Robloxの代表的なホラーゲームを実際にプレイして分析したことで、ホラーゲームというジャンルがどのようにしてプレイヤーに恐怖と面白さを届けているかを、体験を通じて深く理解することができた。

特に印象的だったのは、「何かを探す」「逃げる」「隠れる」といった“無力なプレイヤーが脱出を目指す構造”がほぼ全作品に共通していた点である。そしてその過程で、ストーリーや敵の特徴を少しずつ理解していくことが、プレイヤーにとっての成長と没入感につながっていた。

これまで自分は、RivalsやTower of Hellといった1プレイのサイクルが5～10分程度で、繰り返し気軽に遊べるゲームばかりを遊んでいたため、Robloxではそうしたテンポの良さが人気の中心だと考えていた。しかし今回ホラーゲームを実際にプレイしてみて、ほとんどの作品が1プレイ15分以上かかる長尺設計であり、ストーリーや緊張感の蓄積を前提とした構成で作られていることに気づかされた。

この体験から、自分が今後ゲームを作るときには、「テンポの速さ＝正義」ではなく、ジャンルやプレイヤー体験に応じて、**時間設計・UI 設計・操作の重みづけ**を最適化することが重要であると強く感じた。特にホラーのように“感情の起伏”が求められるジャンルでは、見た目の怖さだけでなく、「じわじわと世界に引き込まれていく体験」や「仲間との協力で乗り越える達成感」など、プレイヤーの体験全体を設計する視点を持つことが大切だと学んだ。