

**ゲーム好きの著名人、文化人、クリエイターが
PlayStation®VRの最新ニュースを発信するスペシャルサイト
「VRラボ」をオープン**

【「VRラボ」第1弾コンテンツ】

**「やだなあ～、怖いなあ～」怪談の帝王がPS VRを初体験！
「バイオハザード7 & KITCHEN vs 稲川淳二
VRモード プレイムービー」を公開！**

ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア※1(SIEJA)は、PlayStation®VR(PS VR)の楽しみ方を発信していくため、ゲーム好きの著名人、文化人、クリエイターの方々がPS VRの様々なニュースを紹介するスペシャルサイト“PlayStation®VR presents 「VRラボ」”を2017年1月24日(火)に公開いたしました。

【VRラボ URL】<http://pscom.jp/psvr-labo>

「VRラボ」では、第1弾コンテンツとして、これまで世にも恐ろしい怪談の数々で人々を恐怖のどん底に陥れてきたストーリーテラー稲川淳二さんに、PS VR を初体験いただいた一部始終を収めた、「バイオハザード7 & KITCHEN vs 稲川淳二 VRモード プレイムービー」を公開いたしました。

【動画 URL】<https://youtu.be/AP4syuCobil>

今回プレイしていただいたのは、PlayStation®4(PS4®)用ソフトウェア『バイオハザード7 レジデントイービル』(PS VR対応、1月26日(木)発売予定)と、その序章ともいえる『KITCHEN』(PS VR専用、好評配信中)。

体験する前は「私ね、今までに相当怖い場所も訪れていますし、大抵のことでは怖がりませんよ」と余裕を見せていた稲川さんですが、実際にVRヘッドセットを装着してプレイを始めると、「やだなあ～、なんか怖いなあ～」とポロリ。ゲームが進むにつれ、VRモードならではの没入感に終始絶叫し、プレイ後には興奮した面持ちで「バーチャルとかそんな生易しいものじゃない！」と語りました。興奮と恐怖に満ちた稲川さんのプレイの様子を、動画でぜひご確認ください。

PS VRは、1月26日(木)より、国内の一部の販売店様の店舗やECサイトにて追加販売いたします。販売を行う店舗やECサイトにつきましては、PS VR公式サイト(<http://www.jp.playstation.com/psvr/>)の「販売取扱店舗」をご覧ください。

【“PlayStation®VR presents 「VR ラボ」”概要】

PS VR の楽しみ方を発信していくため、ゲーム好きの著名人、文化人、クリエイターの方々が PS VR の様々なニュースを紹介していきます。

URL: <http://pscom.jp/psvr-labo>



【第1弾コンテンツ「バイオハザード7 & KITCHEN vs 稲川淳二 VRモード プレイムービー」】

1月26日(木)発売予定のPS4®用ソフトウェア『バイオハザード7 レジデント イービル』のテーマは、“すべては恐怖のために”です。最新技術を駆使したグラフィックが作品の世界にプレイヤーを没入させ、これまでにない恐怖を体験可能。そして恐怖が圧倒的であるほど、探索する緊張感、謎解きの工夫、未知の敵との戦闘など「バイオハザード」らしいサバイバル要素の味わいと面白さもまた、深まっています。そんな『バイオハザード7 レジデント イービル』で最注目の新要素は、PS VR に完全対応し、VRモードで全編プレイできることです。今回、同作の体験版と、同作の序章ともいえる作品『KITCHEN』を、日本を代表する怪談家である稲川淳二さんにPS VR でプレイしていただきました。

動画 URL: <https://youtu.be/AP4syuCobiI>



VRモード体験後、稲川さんは「これはすごいな……。画面というよりもこの中に入ってますよ。画面じゃないんだ。本当に作品世界の中に入ってますよ。バーチャルなんてそんな生易しいものじゃないですね。恐怖だけではなくて、言いようのない異次元世界を感じていますね。恐ろしく怖かったです、やみつきになる面白さがありますね」と語り、恐怖の帝王が本気で驚く様子が収められています。

また「VR ラボ」では、「バイオハザード7 & KITCHEN vs 稲川淳二 VRモード プレイムービー」と合わせて、稲川淳二さんへのインタビューも紹介いたします。VRモードの臨場感に終始圧倒されていたプレイムービーと違い、こちらのインタビューでは稲川さんが“怪談の帝王”らしい博識かつ冷静な視点で、

『バイオハザード7 レジデント イービル』の怖さの秘密を分析していきます。こちらもぜひ、併せてお楽しみください。

【稲川淳二さんインタビュー(抜粋)】

-私ね、「非常識」って言葉が一番好きなんですよ

「怪談は『許せる範囲の非常識』だと思っているんだけど、それはつまり『日常の中に潜んでいる非日常』なんです。本当に怖い場所に行くと、自分が幽体離脱して、意識が身体とは別のところに存在している状態で、自分の身体を遠隔操作しているような感覚になるんですよ。ゲームも仮想空間の中の自分を外から操縦するわけだけど、このPS VRはゲームの中に入っちゃう感覚だからね。だから、まさに恐怖スポットを探訪している時と同じ状態に自分になっていましたよ。部屋の中で、いきなり「非常識」を体験できちゃうんだ。」

-私も自分の怪談をVRにしてみたい

「『緑の館』という題名がついているんですがね、親子3代に渡る話なんだけど、ロマンがあって、徐々に謎が解けていくような話でね、絵にもなる。物語の筋がしっかりあって、謎があって、絵にもなるような話は、VRにしてみたいし、向いていると思いますねえ。」

稲川淳二さんインタビュー URL: <http://pscom.jp/psblog-0124bh7-m>

※1 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントのディビジョンカンパニーとして日本およびアジア各国・地域のセールス & マーケティングを担当。

※「PlayStation」および「PS4」は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標です。

SONY