

REVERIE POETRY

ジャンル：アドベンチャー
プラットフォーム：PC・PS5
ターゲット：
PCを長時間使用する人
探索ゲームが好きな人

コンセプト... 意匠 & リアリティ 至上



キャラクターやフィールド
ギミックに関するオブジェクト

デザインの細部までこだわることで **現実没入感**を追求

体験してほしい内容

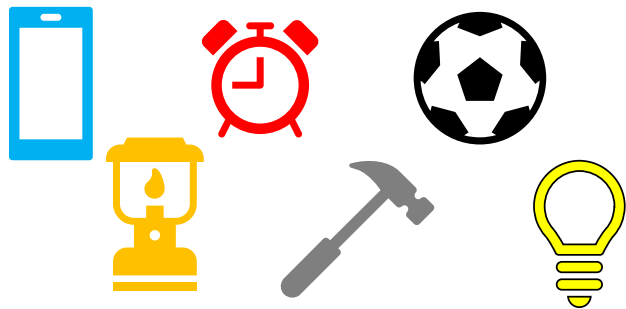
狭い範囲でも **各要素**に注目できる・1つ1つに時間を使える

無駄な時間 **減** 探索に長い時間をかけられる→ **宝探し**のような**体験**

~プロセス~

< プロローグ >

自宅の地下に扉を発見するところからスタート
ファンタジーと現実が融合したような世界観
→ 空想・未確認生物がいる



<流れ>

家と扉の先を行き来
現実の道具を駆使して探索

～体験動作～



<プレイヤー>

ユーザーが少し不便さを感じる程度のリアルな動き

- 例) ・多くのアクションに**スタミナ**が必要(経過回復)
・**息を止める**、**口笛**などのアクション

<SE・BGM>

ヘッドフォンなどを着用しての**プレイを推奨**
→**臨場感** & **聴覚**だけでも楽しめる



例) ・風や布ずれの音

- ・現実だとあまり感じない音の増幅(**鼓動音**、息切れ、**草** etc…)

～画面～

