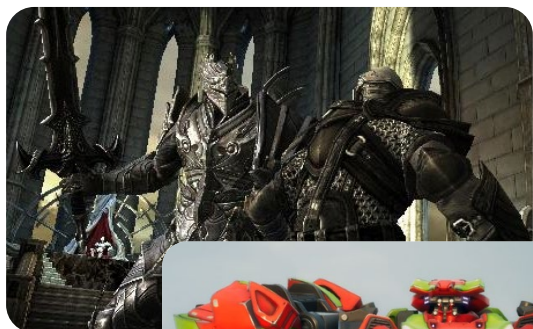


REVERIE POETRY

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 + 現実

融合

- ・ 空想 ～ 動物、乗り物、武器
- ・ 理想 ～ 風景、建物、人

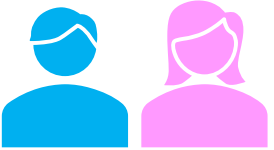


～プロセス～

<流れ>

家と扉の先を行き来する

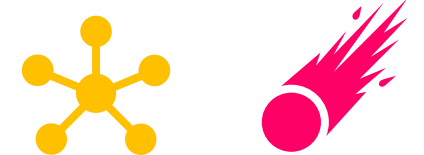
現実世界からの助言



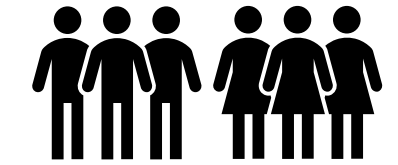
店でアイテム購入



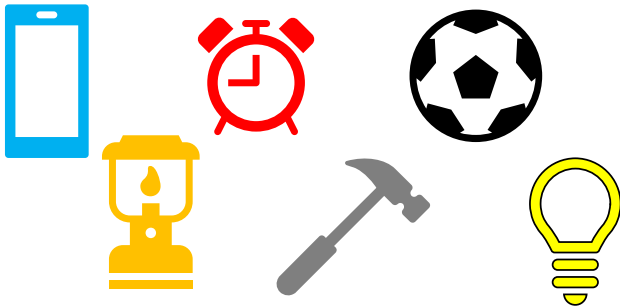
扉の先だけの素材



現地民との交流



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～

