

Solid World

死後動き出す世界

コンセプト

プレイヤーは、生きてる間の行動が反映されず、死亡後に生前の行動が一気に「再生」される世界を探索する。

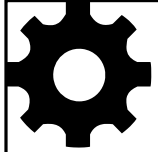
ただし、死と再生のあいだにわずかな「ラグ」があり、その時間だけ過去の自分の行動を改変することができたり、特定のラグ中にしか現れないアイテムを獲得することができる。

概要

- ジャンル：3Dパズル/ステージクリア型脱出アドベンチャー
- プレイ人数：1人
- プラットフォーム：PC
- 操作：WASD移動/マウス視点/マウス左(調べる/掴む・置く/インタラクト)
- 対象：謎解き・時間ギミック系が好きなプレイヤー・脱出ゲーム好き

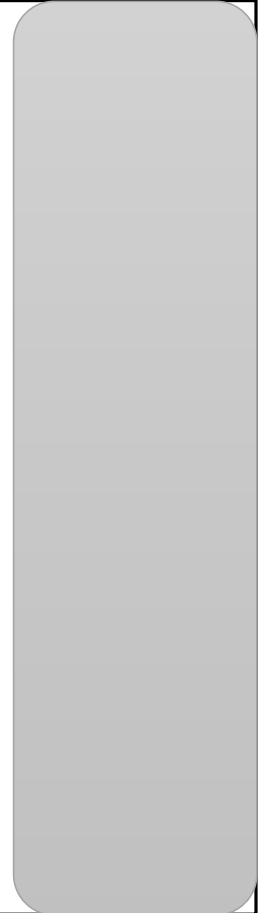
画面配置

持ち物欄



メニュー

プレイ画面



●ゲームの流れ

- ・生存中：行動しても結果が起きない。（レバーを引いても、反応しない）
- ・死亡後：生前の行動が一気に再生され、結果が現実の世界に反映される。
- ・ラグ中(死後一瞬)："過去の行動"と干渉でき、結果が変わることがある

●ステージ例（電気室）

生存中	電源レバーを引く→何も起こらない
死亡後	電源が入り、装置が動作
ラグ中	装置が動く直前に別レバーを切り替え、結果を変える

●ゲームの特徴

- ・生きてる時間は準備時間
- ・死亡後が結果
- ・ラグは改変や通常行けない場所への到達

演出

- 「死亡直前」はテレビノイズと視点の揺れ
- 「ラグ中」は軽い心音と視野縮小・音楽削除
- 「死亡後」フェードアウト → 最初の部屋

ポイント

- ゲームをプレイしていると稀に発生する「ラグ」をテーマに生存中と死亡時に時差を生じさせ、死亡後だけ起きる現象を利用して進むパズルゲーム。
- ステージが複数あることにより、様々な体験ができる。