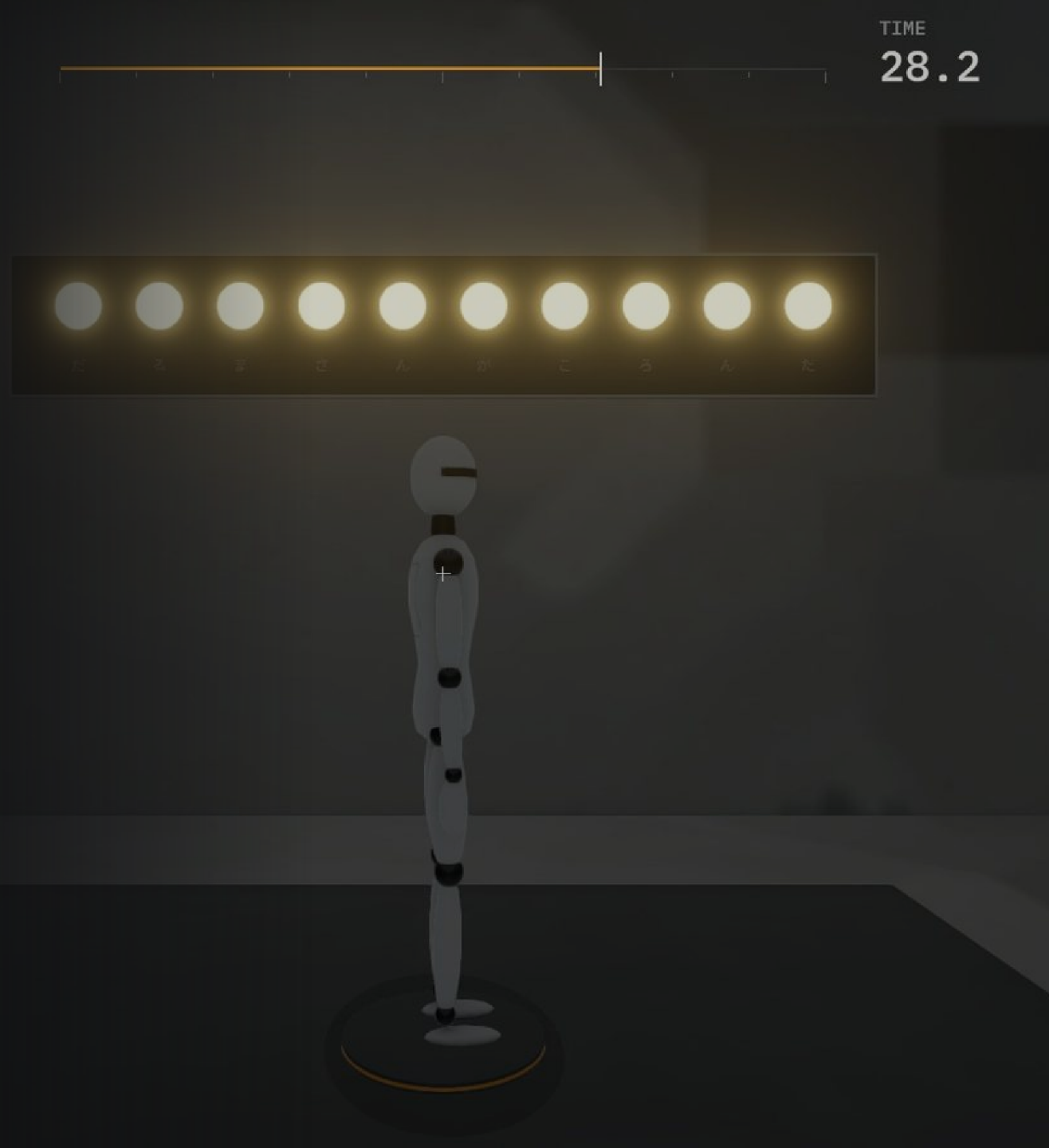
SENSE / 0

感覚を、
ひとつずつ預かります。

5 つの遊びで行う、感覚の検査。

一人称 感覚剥奪アクション | PC ブラウザ | 1 人用



よく知る遊びも、感覚がひとつ欠けると、別の遊びになる。

ふつうの遊び

スイカ割り。
だるまさんが転んだ。卓球。

- ルールは、誰もが知っている
- 説明は、ほとんど要らない

→

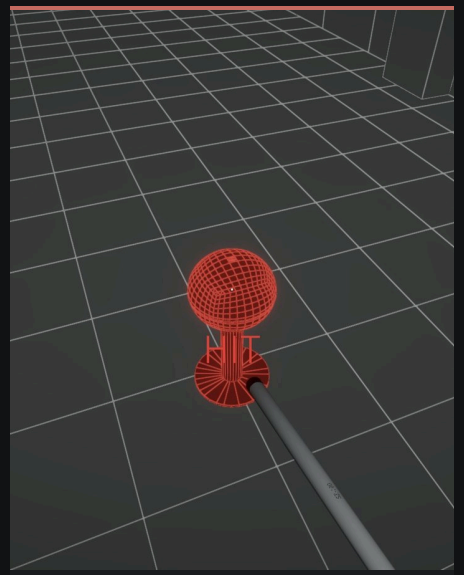
検査室では

見えない。聞こえない。
距離がわからない。

- ルールは、同じ
- ただ、感覚がひとつ足りない

欠けた感覚の代わりに、別の手がかりを読む。

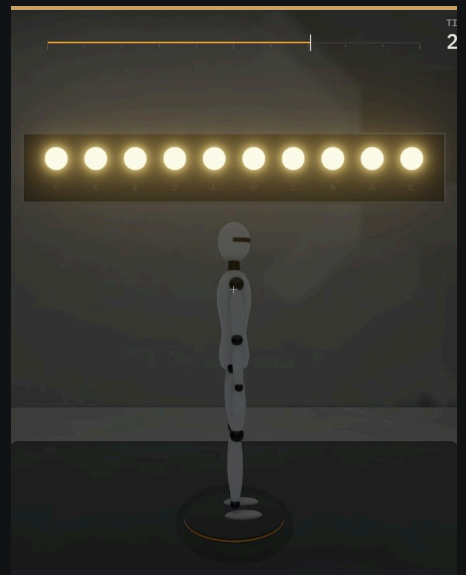
5 つの検査。入るたびに、感覚がひとつ消える。



視覚

スイカ割り

暗闇で、スイカを叩く



聴覚

だるまさんが転んだ

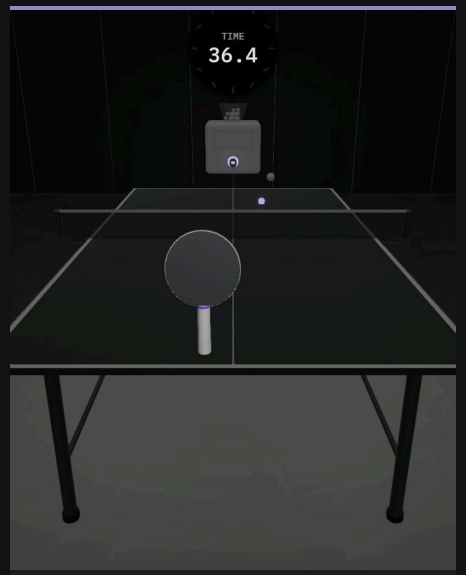
光の掛け声を読む



距離感

ゴミ箱投げ

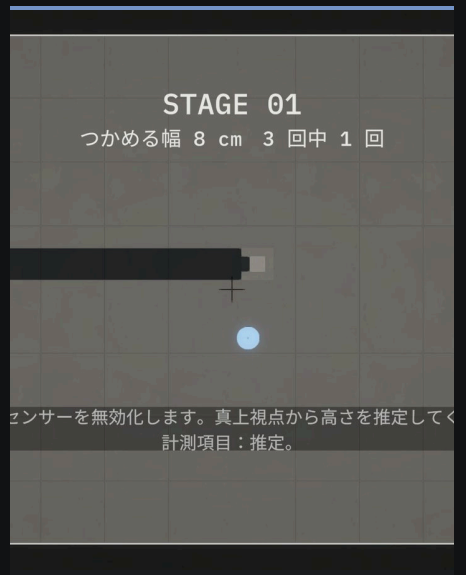
ぼやけた先へ、投げ入れる



時間感覚

卓球

遅れて見える球を、打ち返す



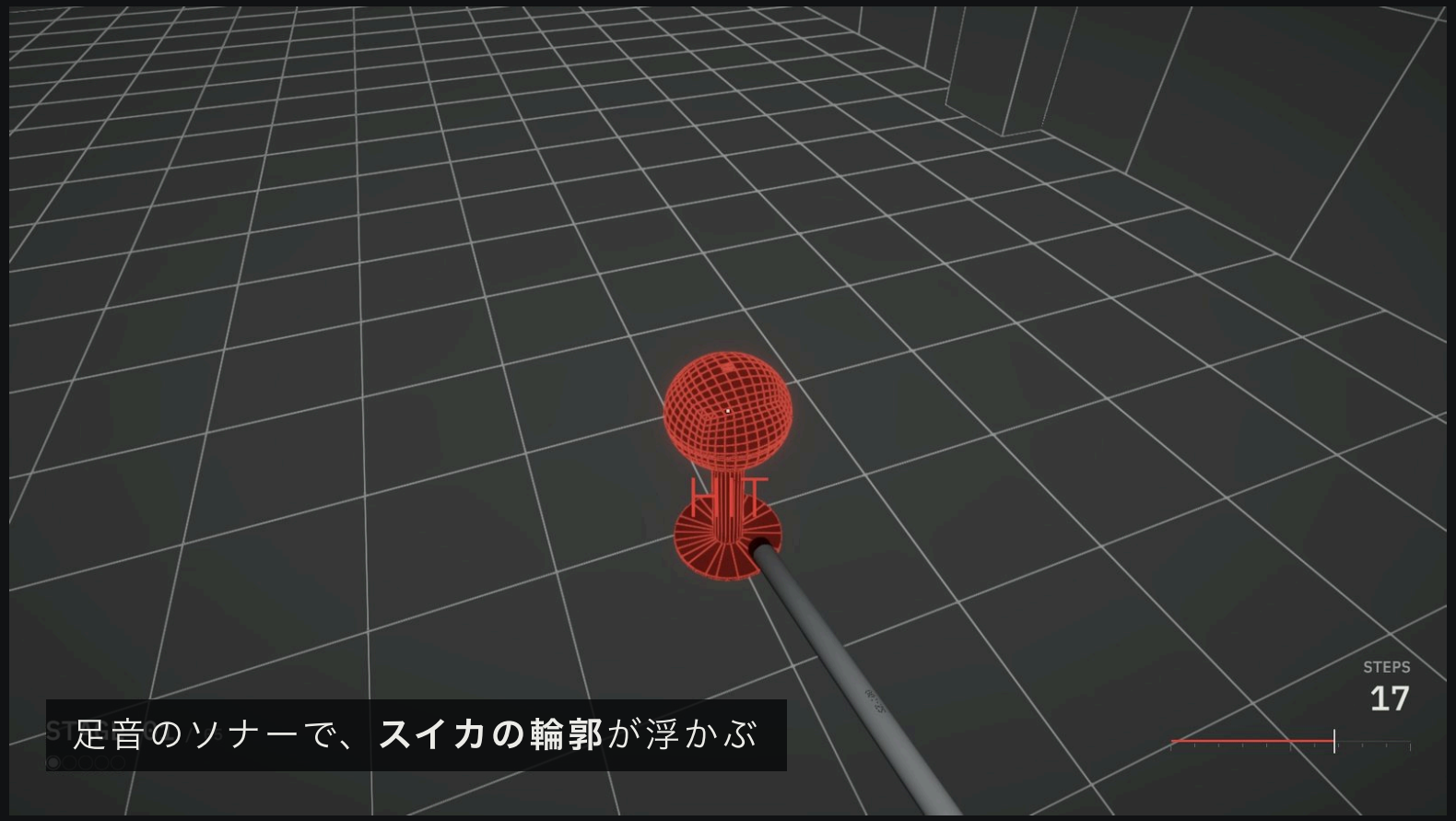
奥行き

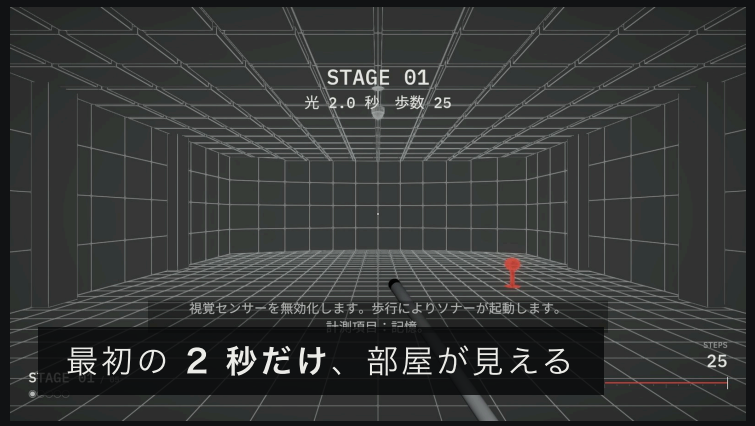
クレーン

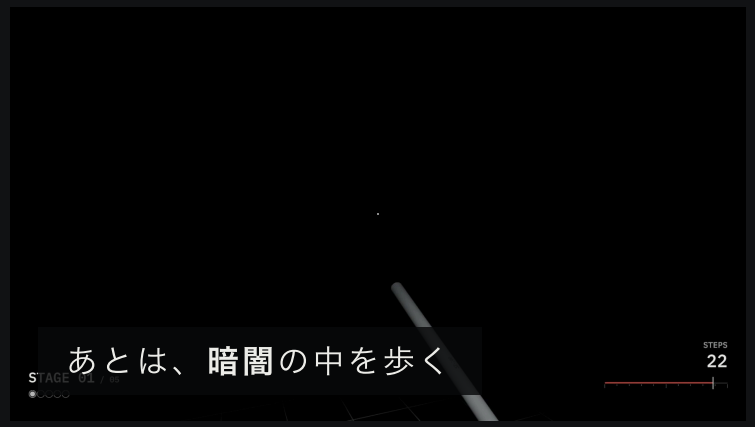
影から、高さを測る

検査ごとに、奪われる感覚が変わる。

暗闇で、スイカを割る。







外れると「スイカは 2.9 m 先」と記録される。

音の無い部屋で、鬼の掛け声を読む。







あと何文字で振り返るかを、光から読む。

ぼやけた視界の先へ、紙くずを投げ入れる。

01



02



03



角度　2.5° 刻み

強さ　1〜10

乱数は、使わない

同じ投げ方なら、必ず同じ所へ落ちる。

遅れて見える球を、打ち返す。



灰色の球は、**少し前**の姿

紫の残像が、**今**の位置



空振りすると、**ずれ**を表示



3 回続けて、**CLEAR**

見えている球ではなく、今の球を予測する。

真上から、ちょうどの高さでつかむ。







手がかりは、台の影の長さ。

外れるたびに、ずれが記録される。



「0.7 m 手前」



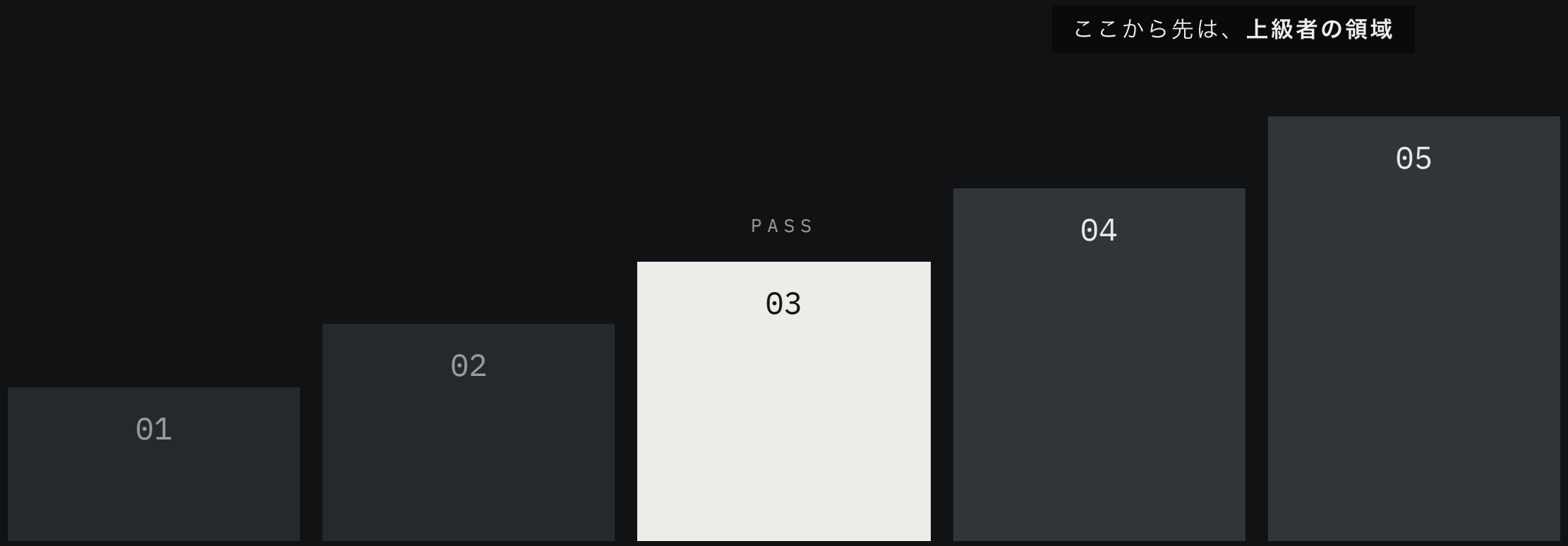
「8.0 cm 高い」



「ラケットの 0.17 m 右」

失敗が、次の 1 回の手がかりになる。

全 5 段階。1 回落とすと、検査は終わる。



はじめてでも PASS できる

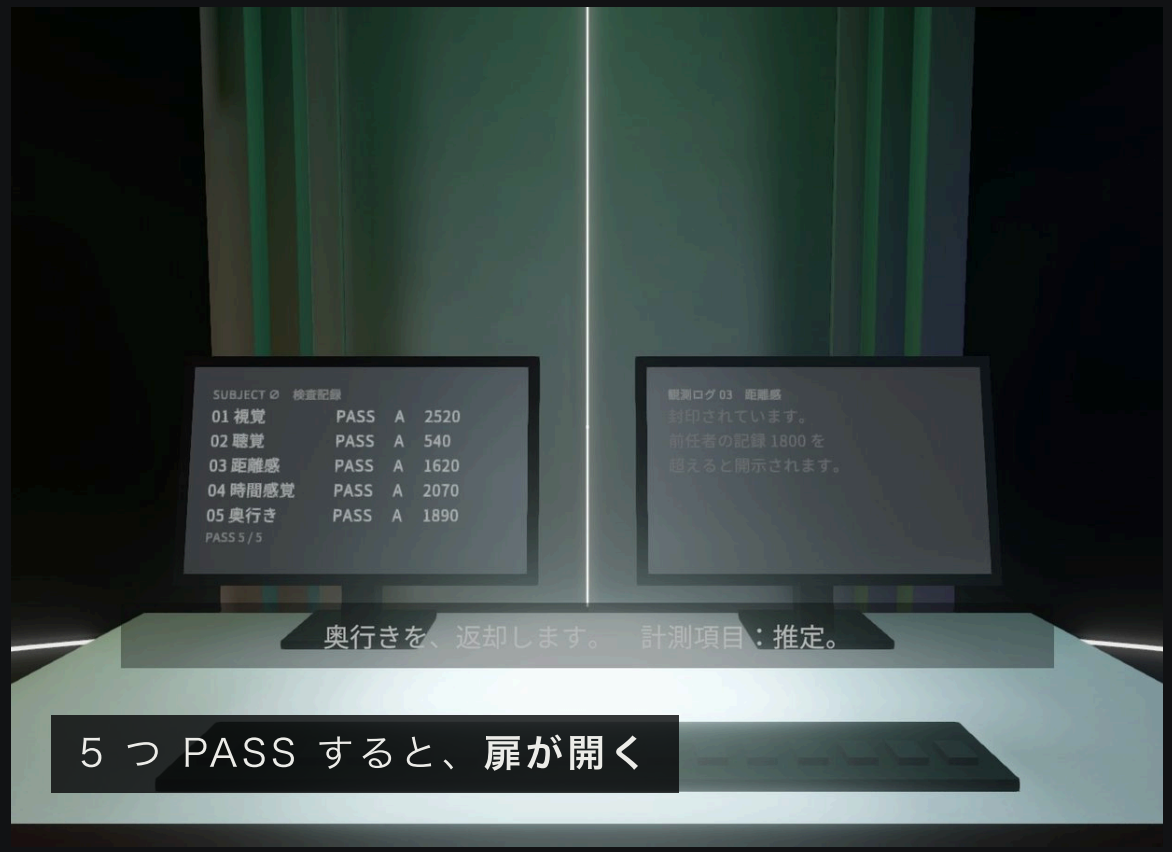
1 回の検査は数分

前任者の記録が残っている

短い検査を、何度でも受け直せる。

この検査の、本当の目的は。





PASS の数で、結末は 3 つに分かれる。

SENSE / 0

あなたの感覚を、検査します。