

専門学校東京クールジャパン・アカデミー

パンシェット タナッシャー

Forget

Me

Not



ジャンル

PC・Playstation 4・Playstation 5・X-Box

プラットフォーム

アドベンチャー / ダークファンタジー

プレー人数

1人

Table of Contents

目次

02

コンセプト

03

世界観

04

セールスポイント

04

ターゲット層

05

ゲームサイクル

06

ゲームシステム

08

操作方法

Concept


コンセプト

真実を求めて記憶を食べる

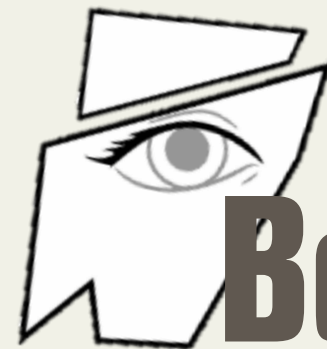
選択をするか？ それとも

人間らしさを失うリスク

を取るか？



プレイヤーは崩壊した世界を探索し、**記憶の断片を食べること**で**真実に近づく**。しかし、それは**自我の喪失などのリスクを伴う**。食べなければ謎解きが困難になり、進行が遅れる。



Background Story

世界観

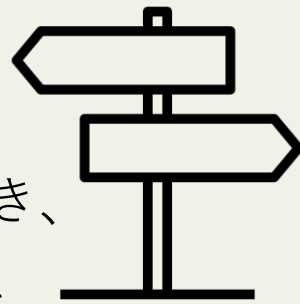
ロザリア（主人公）は記憶を失ったまま荒廃した世界で目覚め、真実を知るために他者の死を代償に記憶の欠片を食べなければならない。しかし、過剰に摂取すると人間性を失う危険がある。

Salespoint

セールスポイント

物語に影響を与える選択肢

プレイヤーは記憶を食べるかどうかを選択でき、その選択が物語、他のキャラクターとの関係、そしてゲームのエンディングに影響を与える。



広大な世界の探索

崩壊した世界には数多くの謎と秘密が隠されており、プレイヤーはそれらを発見しながら物語を進めていく。



Target Audience

ターゲット層

アドベンチャー、ダークファンタジー、RPGが好きなプレイヤー



重厚なストーリーと独特なゲームシステムを求める人

記憶や喪失といったテーマに興味がある人

新しいゲーム体験を求める人

世界を探索

崩壊した世界を自由に探索し、
生存者や記憶の断片を見つける。

イベントやキャラクター の遭遇

様々な出来事が発生し、それぞれ
異なる役割を持つキャラクターと
出会う。

真実の探求

記憶の断片を集め、崩壊した世界
の謎と主人公の正体を解き明かす。

敵との戦闘

崩壊した世界には、人間性を失
い怪物と化した者たちがいる。
彼らと戦いながら、自らの道を
切り開く。

選択を迫られる

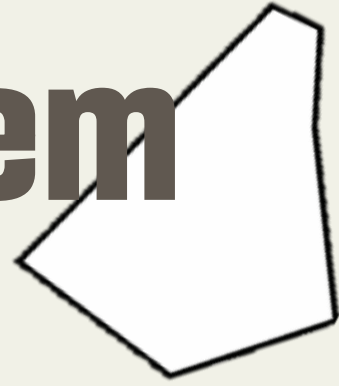
記憶を食べることで真実に近づく
か、それとも人間性を守るかの決
断を下す。
選択が物語やエンディングに影
響を与える。

Game Cycle

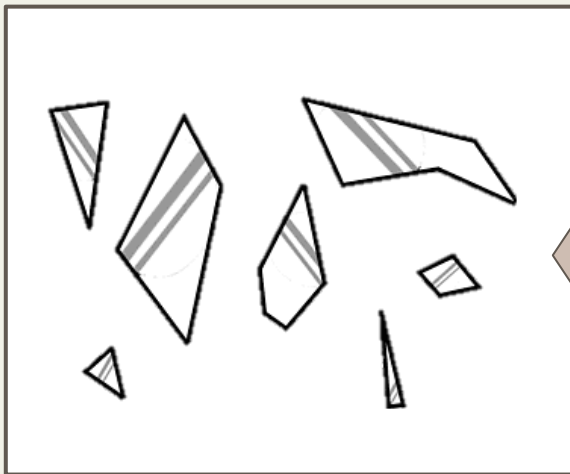
ゲームサイクル

Game System

ゲームシステム



記憶システム



人間の記憶の断片

記憶の断片を食べる

世界各地に散らばる記憶の断片を食べることで、過去の物語を知ることができる。

記憶を食べることによる影響

新たなスキルを習得できるが、自我を失うリスクがある。

物語やキャラクターとの関係にも影響を与える。

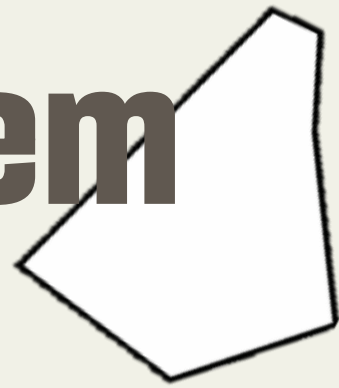
選択とリスク

記憶を食べることによって得られる力と、それに伴う危険性のバランスを取る必要がある。



Game System

ゲームシステム



条件

記憶を食べる

記憶を食べない



真実への到達速度

迅速

より多くの時間



キャラクターへの影響

自我の喪失や人間性の喪失

スキルを逃す可能性



他のキャラクターとの関係

この行動は他のキャラクターとの関係に良い影響や悪い影響を与えることがある。

徐々に関係を築く必要がある。時間はかかるが、強くて持続的な絆を築ける可能性が高い。



ゲームのエンディング

エンディングが異なる可能性がある

より多くの困難と挑戦に直面するが、人間性を保ち、深みのある意義深いエンディングを迎えることができる可能性がある。



Game Controlling

操作方法

探索要素

広大で奥深い世界

朽ち果てた遺跡や謎めいた場所を探索し、新たな発見をすることができる。



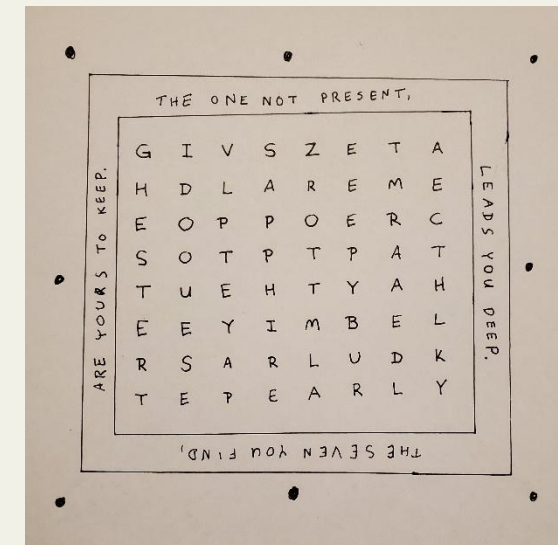
環境とのインタラクション

アイテムや情報を探し、隠された道を見つけることができる。



パズル要素

知恵と観察力を試される謎解きが多数存在する。





戦闘システム

戦略的なバトル

多種多様な敵と戦い、それぞれの特性を見極めながら戦う必要がある。



Game Controlling

操作方法

戦術を駆使

回避、攻撃、スキルの使用など、状況に応じた戦略が求められる。

