

SELECTION

0322030 松登友樹



テーマ

ストレス発散を通して
他者の人生選択を体験し、遊ぶ

コンセプト

「なんで彼にあんなことを言ってしまったんだろう、、」

「アイツに一言、説教してやれば良かった！」

など、私たち人間は過去を振り返って反省することが多くあります。

この「Selection」は、そんな後ろ向きな思いを逆に楽しんでしまおうというインタラクティブゲームです。

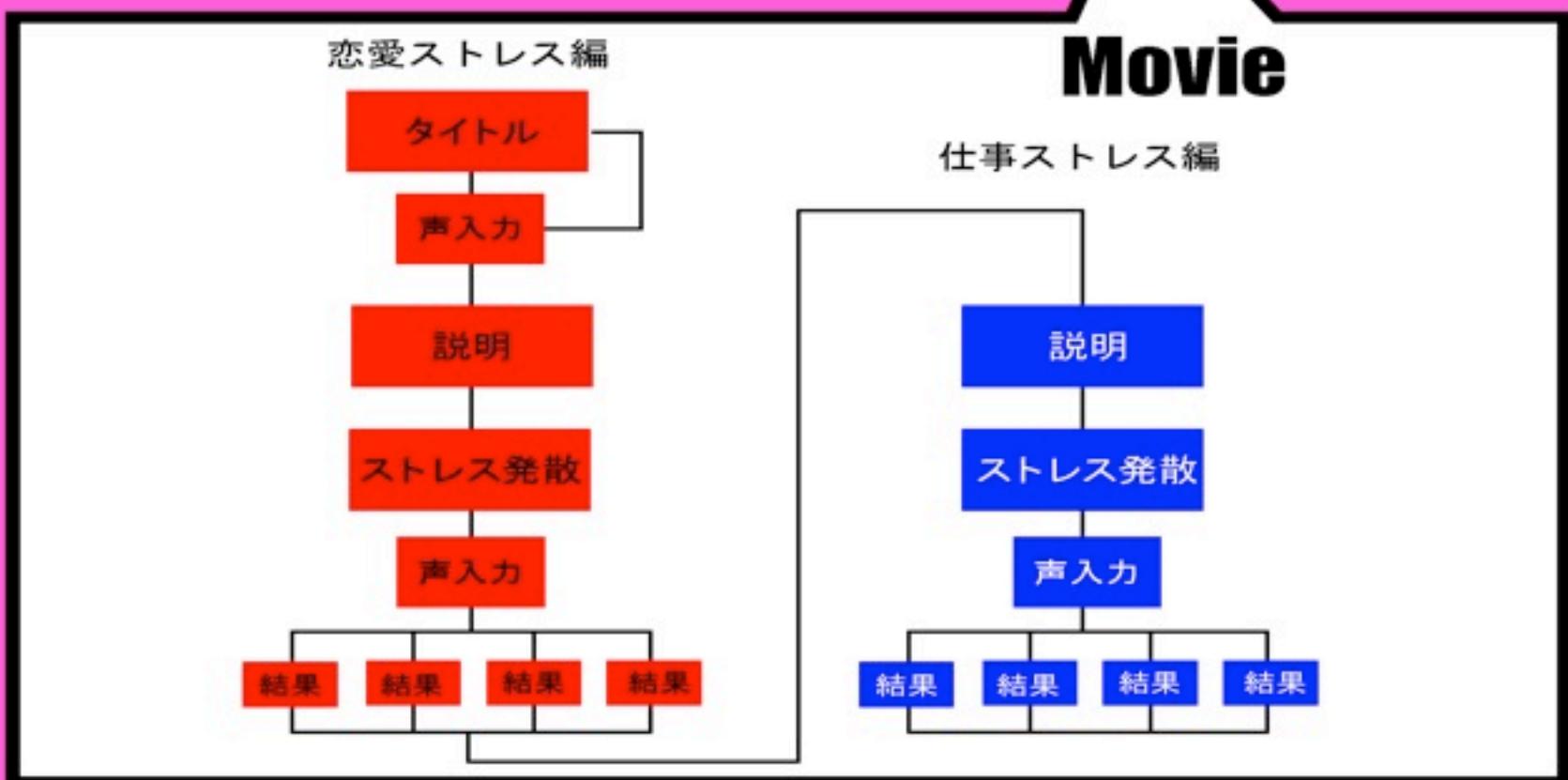
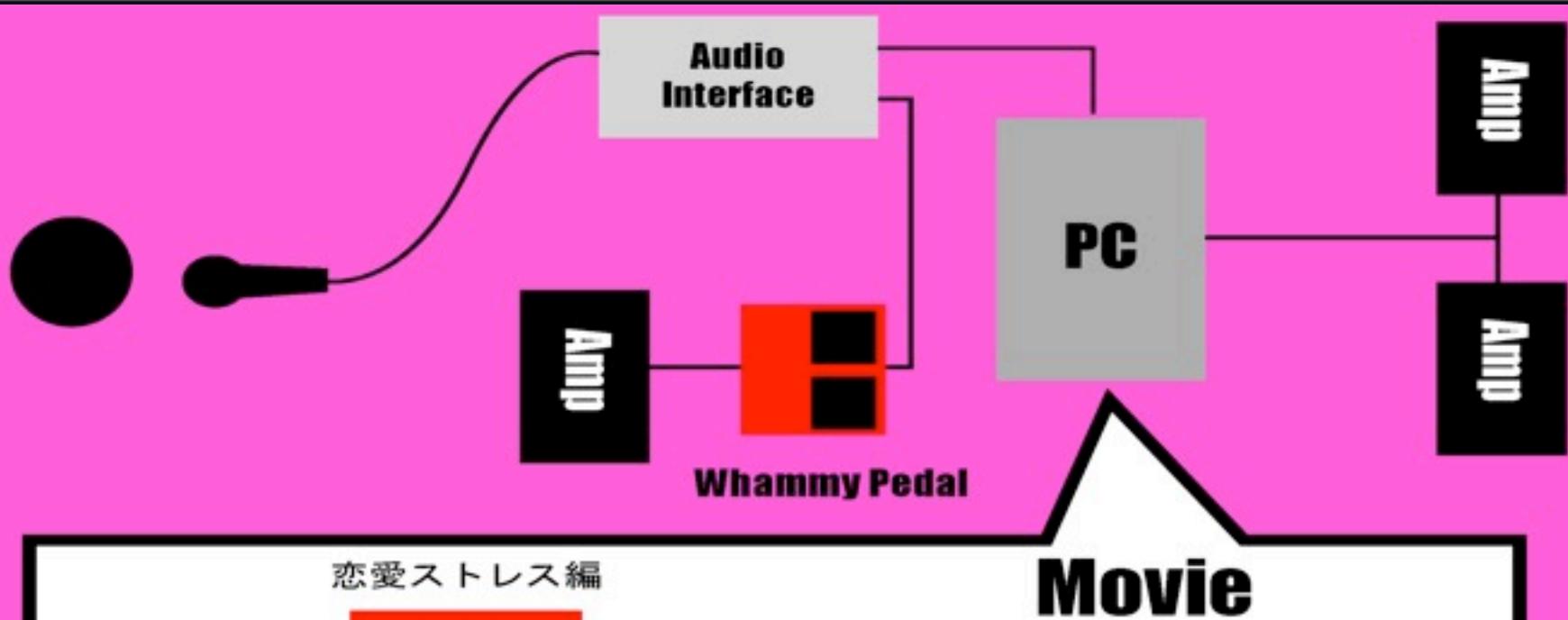
男女恋愛や、気難しい上下関係の渦中にいるゲームキャラになりきって、相手にストレスを「声」で表現する

その結果、二人の未来が変わる様子を見て楽しんでもらう。

概要

マイクに向かってプレイヤーが声を入力する。

その声の量をストレス発散指数として
画面に表示されたストレスパラメーターが
どれだけ減少したかによって
ゲームは異なったエンディングに辿りつ



使用ソフト

Premiere pro 2

After effect 7

Illustrator 10

Max/msp