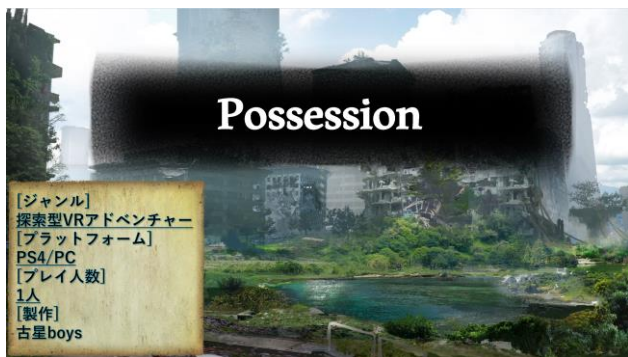


作品名: Possession

企画書



■チーム体制

- ✓ チーム名：古星boys
- ✓ プランナー2人
- ✓ 開発期間：2ヶ月

■作品解説

- ✓ 使用ツール：PowerPoint
- ✓ ジャンル：VRアドベンチャー
- ✓ 解説：動物と一体化した様な操作感で、自由自在に駆け回る開放感を楽しむVRアドベンチャー

■開発進捗

- ✓ コンセプト、乗っ取り要素、操作方法、具体例、あらすじ
- ✓ VR酔いを軽減するために、酔わないための動き方を調査し操作方法に取り入れました。
- ✓ 完成

■アピールポイント

動物の動きを取り入れた操作感が一番の特徴です。

「動物カメラの映像」をテーマに企画をまとめ、チームで作成しました。

②. テイクオーバー

プレイヤーは画面に表示される動物をターゲットに
テイクオーバー(乗っ取り)をすることが可能。
テイクオーバーした動物の視点へとゲーム画面が移動し
それぞれの特性を活かして複雑なマップの探索を行います。

テイクオーバー

④. 操作方法

四足動物

顔を前方から下に、
四足動物の前足のように動かす。

飛行動物

顔を左右に上げずに、
翼を叩くように動かす。

鳥

顔を締めて手首を横から下に、
鳥のじしをイメージして動かす。