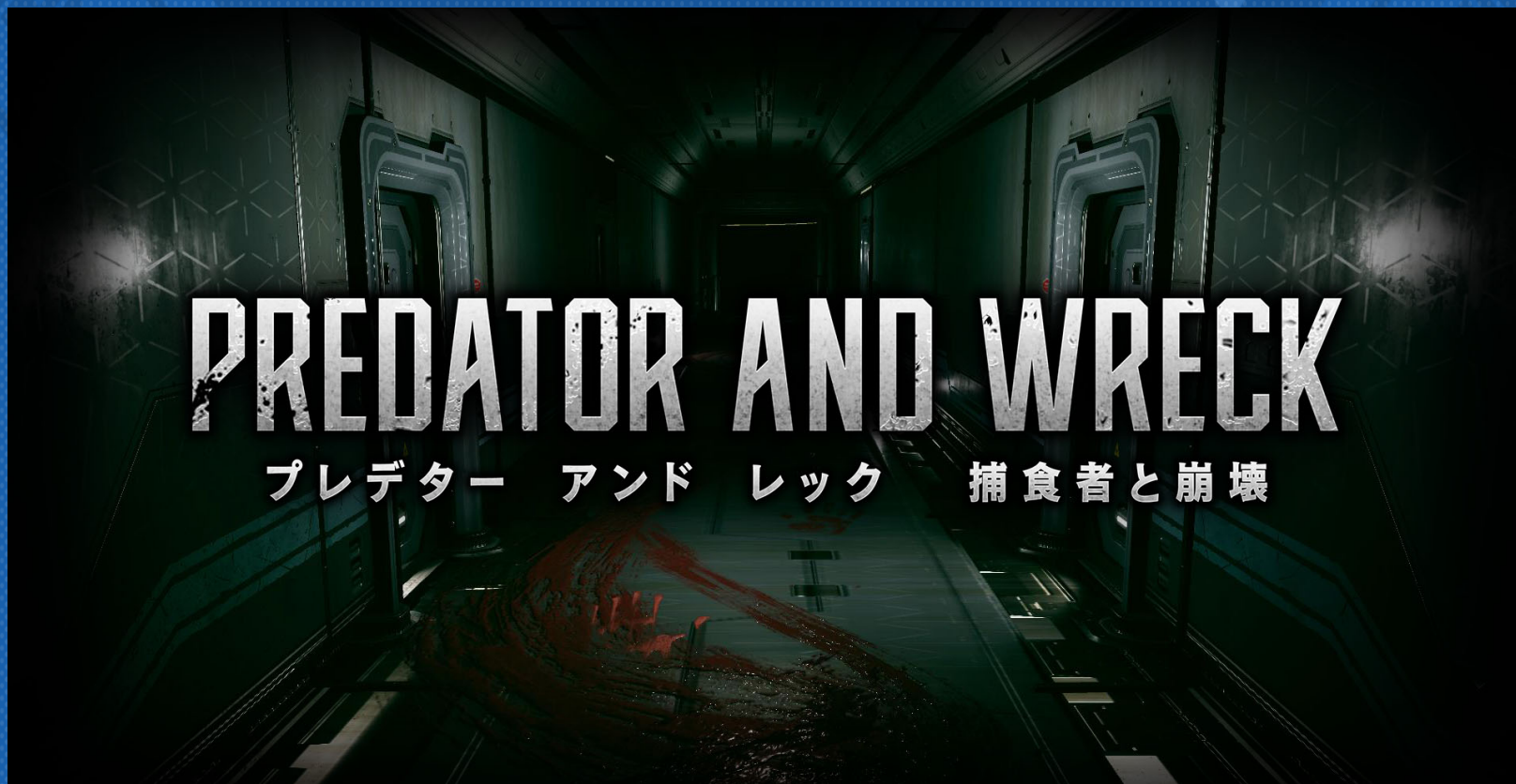




チーム名 : Snym (読み: スナイム)

作品タイトル「PREDATOR AND WRECK 捕食者と崩壊」



ターゲット

ホラーゲームを一度もプレイしたことがない人から、ある程度得意な人まで

プレイ人数

1人

ゲームの目的

ステルスSFホラーゲーム。

宇宙ステーションから遭難信号を受信し、爆発事故の調査と生存者の搜索のため宇宙ステーションへ乗り込むが、そこで人間を捕食する未確認生物に遭遇してしまった。

閉鎖された宇宙ステーションの謎を解き明かし、脱出を目指す。



ゲームクリア・勝利条件

5つ全てのステージを攻略し、脱出ポッドに乗り込むとクリア。
約2時間でクリア可能。

ゲームオーバー条件

徘徊している未確認生物に捕食されるとゲームオーバーです。
オートセーブまたは手動セーブ地点から再開となります。



開発進捗

PC版開発中。Nintendo Switch版リリース済み。

備考・注意点

ゲームクリエイター甲子園2020にも応募した作品です。

去年からの変更部分を下記にまとめます。

- ・ 鍵を集めるだけだったゲーム進行を一新し、謎解きギミックを追加しました。
- ・ ステルス要素として身を隠すことができるシェルターと煙で敵の視界を遮ることができる消火器を設置しました。
- ・ ステージの随所にマップを追加しました。
- ・ 計4つのゲーム難易度を選択できるようになりました。(easyモードでのみ常にマップを確認可能。HardモードをクリアするとExpertモードが解放。)
- ・ ステージを変更・追加しました。
- ・ 敵を誘導できる警報機を追加しました。
- ・ ステージに設置されている特定のPCを閲覧するとエンディングの調査結果で施設の謎が明かされます。(閲覧していない場合は"不明"と表示されます)
- ・ ゲーム内のムービー演出を変更・追加しました。



操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

現在開発中。



スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- ・ 醤油
 - ①ディレクター、プログラマー
 - ②制作進行、広報、敵制御、 Nintendo Switch版対応、 負荷削減
- ・ NEO
 - ①マップ、サウンドクリエイター
 - ②マップ設計と実装、SE・BGM作成、CRI ADX2でのSE・BGM実装
- ・ いーだ
 - ①テクニカルディレクター、プログラマー
 - ②技術選定、プレイヤー制御、セーブ実装、コントローラー対応、オプション実装、演出
- ・ OK_NO
 - ①プログラマー
 - ②ギミック設計と実装、負荷削減



スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- AMU
 - ①デザイナー
 - ②UIデザイン、ロゴデザイン
- HIBIKI CUBE
 - ①Webクリエイター、CGモデラー
 - ②ホームページ作成、一部アイテム作成
- SIHYUN
 - ①サウンドクリエイター
 - ②OP・EDBGM作成
- NAMI
 - ①デバッガー
 - ②PC版デバッグ