



チーム名：むつ

作品タイトル「徹夜報告書 ~Midnight Report~」



ターゲット

20代～40代前後の方

プレイ人数

1人

ゲームの目的

アイテムを探索したりストーリーを進めていきながらも、怪物による神出鬼没の恐怖を感じることで、プレイヤーに楽しさや快感といった感情、ひやっとする体験を提供する。



ゲームクリア・勝利条件

提出作品が体験版(ver:1.0.0~1.0.1)の場合、現実世界で地下室へ逃げ込むとクリア。
ver1.0.1.1(alpha)の場合、「地下室」チャプターにてブレーカーを5つ復旧させて奥のエレベーターから1Fへ脱出する。

ゲームオーバー条件

敵に捕まる。または、水槽にはまる等のゲームオーバーフラグを発動させる。



開発進捗

体験版から進捗し、8割くらい完成していますが、デバッグ作業が残っています。

備考・注意点

バグなど見つけ次第、教えていただけるとありがたいです。



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。

<操作一覧>

- ・Xキーでアイテムドロップ
(キーアイテムは不可)

他の操作方法は右図の通りです。

マウス操作：視点を変える

WASD：↑←↓→

WASD + Shift：小走り

WASD + Shift + 右クリック：全力疾走

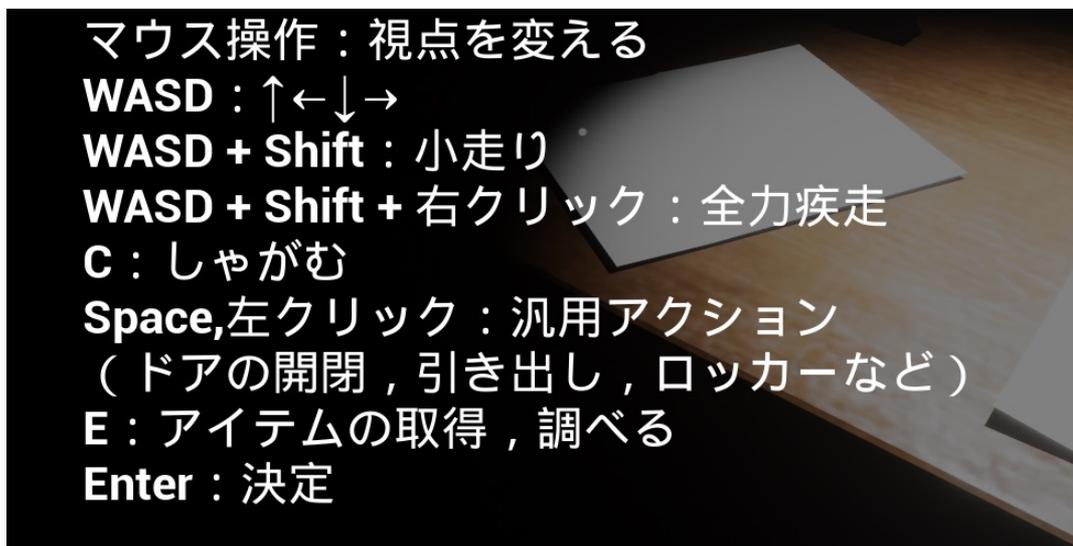
C：しゃがむ

Space, 左クリック：汎用アクション

(ドアの開閉, 引き出し, ロッカーなど)

E：アイテムの取得, 調べる

Enter：決定





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。

・むつ

①開発全般(3Dモデリング, プログラミング, 企画考案)

②モデル作成, ゲームエンジンにおけるプログラム作成やUI作成, データ管理, レベルデザイン, ストーリー作成