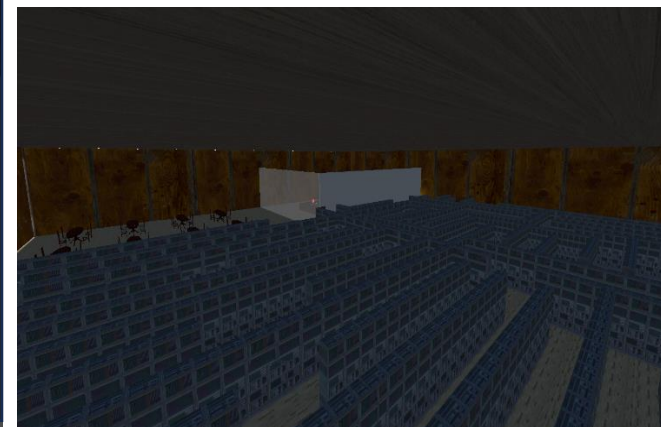


【ストーリー】
目覚めたら、見知らぬ屋敷にいた主人公
怪物が徘徊する館を探索し、脱出を目指せ！

【ゲームクリア】
屋敷の最奥に鎮座しているボスを倒すことです。
ただし、ボスを倒すには専用の武器が必要です。
専用の武器は、屋敷内にある3種類のアイテムを集めることで獲得できます。

【怪物】
屋敷を徘徊しており、触れると基本的にゲームオーバーとなります。
ただし、触れてもライフが一定量減るだけのものもあります。
基本的に、怪物は倒せません。



担当業務

- スクリプト作成（プレイヤーの操作、プレイヤーUI、敵のAI、ドアやランプのギミック、アイテムの使用時の効果、アニメーション制御など）
- プレイヤーUIデザイン
- CGモデリング（ステージ、アイテム）

開発環境

開発エンジン	Unity
開発人数	4人
開発期間	4か月半



【怪物】

屋敷を徘徊している敵。
普段は屋敷内を徘徊していますが、視界にプレイヤーが入ったら追跡します。
ドアに鍵が掛かっていると別の場所に移動します。



【回復薬】

使用するとライフが少量回復します。

【操作方法】 WASD キー

【ダッシュ】 WASD キー+Shift キー

【ジャンプ】 Space キー

【しゃがみ】 F キー

【視点移動】 マウス移動

【懐中電灯の使用】 マウス右クリック

【懐中電灯の明るさ変更】

マウスホイールクリック

【アイテムの取得】 マウス左クリック

【アイテムの使用】 C キー

【ライフ/スタミナゲージ】

ライフゲージが0になるとゲームオーバー
スタミナゲージが0になるとダッシュが不可能になる

【アイテムスロット】

Q か E キーを押すことでアイテムを切り替える。
右端のメインスロットに装填したアイテムが使用できる

【懐中電灯 UI】

電池の残量と、所持している電池の個数、明るさの段階を表示

【コイン残数 UI】

現在のコインの所持数を表示。回復アイテムなどを購入するのに必要

【センターポイント】

アイテムやオブジェクトなどに重ねることで取得や操作ができる