



ターゲット

アクションゲームが好き、または得意な人

プレイ人数

1人

ゲームの目的

悲しく静かな失われし都市でカラクリメイドを操作し、メイドの記憶と感情を集めて暴走したカラクリの原因を突き止め、元凶を倒す。



ゲームクリア・勝利条件

ステージクリア条件は、そのステージのボスを倒して記憶と感情(スキル)を入手すること。
ゲームクリア条件は、メイン8ステージのボスを倒して解放される、ラスボスステージで元凶の神になってしまった博士を倒して、計画を食い止めることによって達成。

ゲームオーバー条件

体力、または鎧ゲージが0になったらゲームオーバーになり、セーブ地点からやり直し。



開発進捗

現在はチュートリアルステージ後のステージ1を作成中。達成度は15%くらい。

備考・注意点

まだまだ開発途中のため、実装されていない部分や、微妙な部分も多いです。
ですが、皆さんが満足できるように、時間かけて実現していきます^^;



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。

WASD:移動

Space:ジャンプ

G:射線表示切り替え

R:リロード

F11:画面サイズ切り替え

F5:視点切り替え

マウス移動:視点移動

中クリック:マウスカーソル表示変更

右クリック:銃使用

数字:感情(スキル)を発動

ESC:メニュー開く、UI閉じる

E:調べる、回収する



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。

・ 鈴木逸斗
エンジニア
プランナー
デザイナー

企画
モデリング
グラフィック
システム
マップ
UI
スクリプト
デバッグ
...(つまり全部です)

**以降のページに
企画書を追加してください**