

チーム名：籠城小屋-5番戸  
作品タイトル「クロの巣 chronus」



## ターゲット

電車通学・通勤をしている10代後半～30代

## プレイ人数

1人

## ゲームの目的

呪われた時計に閉じ込められた主人公が脱出することが目的です。  
恐怖からできるだけ早く逃れるように、時間を加速させ、  
襲い掛かるクモを倒していきます。



## ゲームクリア・勝利条件

時計の針が12時を示したらゲームクリアとなります。

## ゲームオーバー条件

- 主人公がクモに襲われたら
- 時計が壊れたら（完全に赤くなったら）



## 開発進捗

システム自体はほとんど完成しています。

## 備考・注意点

過去に開発してきたジャイロゲームでは、操作が直観的ではなかったり、ストレスになるような操作感覚でした。

それらを改善したゲームシステムを実現することを目標として、このゲームの開発が始まりました。

ストレスフリーで唯一性のあるジャイロゲームになりました。  
よろしくお願ひします。

ゲームオーバーになった状態でタイトルへいくと、  
タイトル画面に変化があります。  
これは主人公が行方不明になったイメージです。



# 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。

タップ : シーン切り替え

ジャイロ :

スマホを傾けて時間を操作する

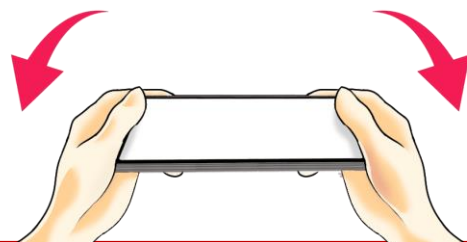
右に傾けると加速 (加速するほど、時計が赤くなっていく)

左に傾けると減速

時間の速度変化に合わせて、画面上のものの速度も変化する

\*ただし、加速し続けると時計が壊れ

ゲームオーバーになる





# 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。

- ・ 齋藤優宇
  - ①総合開発者(本職はプログラマー)
  - ②企画、シナリオ、ゲームシステム全般、  
キャラクターデザイン、エフェクト制作、  
全画像素材の作成、全BGM制作、紹介動画・PDF制作



# クロの巣

## Chronus

プラットフォーム：Android  
ターゲット：電車通学 通勤をしてい10代後半～30代の男性



# [コンセプト]

ストレスフリーで直感的なジャイロアクション

# [概要]

時計の中に閉じ込められた主人公を脱出させる。  
スマホを傾けて時間の流れを操り、襲いかかる敵を倒す





# [ストーリー]

霧の濃い森に迷い込んだ主人公。  
奥にたたずむ館の呪われた時計の中に  
閉じ込められてしまっていた。

どうにかして脱出しなければ…と思ったのと同時、  
時計の針が動いたことに気づいた。

今使えるものはこの針しかない。  
針を駆使して脱出することを決意する。



# [操作方法]

タップ：シーン切り替え

ジャイロ：

スマホを傾けて時間を操作する

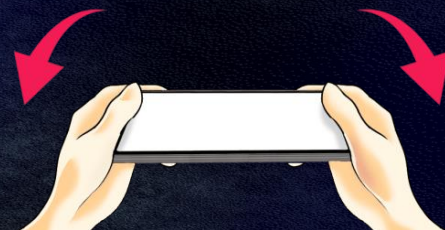
右に傾けると**加速**（加速するほど、時計が赤くなっていく）

左に傾けると**減速**

時間の速度変化に合わせて、画面上のものの速度も変化する

\*ただし、加速し続けると時計が壊れ

**ゲームオーバー**になる





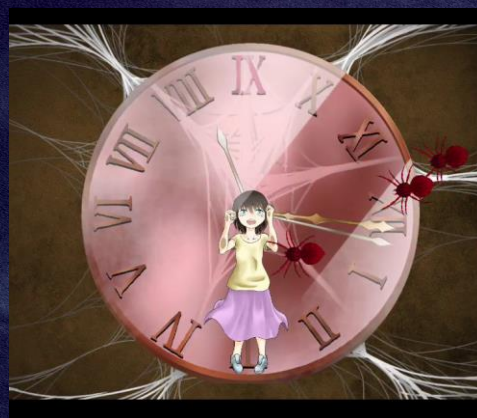
# [ルール(1)]

勝利条件：時計の針が12時を示したらゲームクリアとなる

敗北条件：①主人公が敵に襲われる  
②時計が壊れる



勝利画面



敗北画面(①の場合)



敗北画面(②の場合)



# [ルール(2)]

- 敵が出現するため、主人公が襲われないよう守る
- 秒針を敵にぶつければ倒せる

