



## ターゲット

主に戦闘アニメのような魅力的なアクションを好む方(中学生～高校生がメイン)

## プレイ人数

1人

## ゲームの目的

敵を倒すことはこの次。一番は「魅力的にカッコよく勝つ」こと。



## ゲームクリア・勝利条件

本作はタワーオフENS型の3Dアクションゲーム。  
一つの地点に集まる敵を全て倒して次の地点へ進み、最後の地点にいるボスを倒せば勝利。

## ゲームオーバー条件

体力がゼロの状態ですドメを受けると、そのキャラクターは行動不能になってしまう。  
その間であれば残ったメンバーで復活させたりすることも可能だが、全員が行動不能になるとひとつ前の地点からやり直し。



## 開発進捗

完成。不具合やバグの確認に応じて修正、ブラッシュアップを重ねる。

## 備考・注意点

「言語の変更」と「チュートリアル」の二つのコンテンツは、初回起動時のみ触れることが可能になります。

そのため、一度通してしまうと、その後の通常プレイでは触れることができなくなります。

再度触れたい場合は、本作のexeファイル起動時のロード中に「Xキー(コントローラーであればXボタン)」をずっと押し続けることで、セーブデータを残したまま、再度言語の変更とチュートリアルのプレイが可能になります。



# 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。

## 【PCコントローラー/キーボード&マウス】

- Lスティック/WASDキー：移動
- Rスティック/マウス移動：視点変更
- Xボタン/左クリック：弱攻撃
- Yボタン/右クリック：強攻撃
- Aボタン/スペースキー：ジャンプ(長押しで高く飛びます)
- Rスティック押し込み/中クリック：ターゲットロック
- 十字ボタン/1234キー：キャラクター入れ替え
- RTボタン/左Shiftキー：高速移動
- RBボタン/左Ctrlキー：特殊アクション(ステップ等)
- Startボタン/Pキー：オプションメニュー

## 【捕捉】

- ・弱攻撃と強攻撃の組み合わせでコンボが発動します。
- ・一部のコンボを最後まで続けると、連携技チャンス(十字ボタンのマーク)が生まれます。
- ・一部のキャラクターは、特殊アクションで敵の攻撃に何らかの対応を行っても、連携技チャンスが生まれます。
- ・空中に浮いている間に建物の前などでジャンプをすると、壁キックができます。



# 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。

## ・真機\_械

- ①ディレクター兼プログラマー兼デザイナー
- ②企画、キャラクターデザイン、3Dモデル/オブジェクト制作、モーション制作、UIデザイン、エフェクトデザイン、プログラム制作。

## ・來那

- ①サウンドディレクター/コンポーザー
- ②BGM制作

## ・ピクド

- ①デザイナー
- ②動物系エネミーデザイン



# 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。

- ・ 雪見だいふく
  - ① サウンドデザイナー
  - ② サイバー系効果音制作、その他効果音制作、トレーニングモードBGM制作
- ・ mirranffe
  - ① サウンドデザイナー
  - ② 足音及び環境系効果音制作、戦闘系効果音制作、その他効果音制作
- ・ K.Eisuke
  - ① サウンドデザイナー
  - ② 足音及び環境系効果音制作、ユーザーインターフェース系効果音制作、その他効果音制作



## X・Relieve (クロス・リリーヴ)

いつだって俺たちは

独りじゃない。



タイトル：X・Relieve(クロス・リリーヴ)

作成者：真機\_械

ジャンル：アトラクティブ連携アクション

対応機種：NintendoSwitch、PlayStation5、PlayStation4、XboxSeriesX/S、XboxOne、PC(Steam)

プレイ人数：1人

ターゲット：中学生~高校生(戦闘アニメのような、魅せるようなアクションを好む方)



## X・Relieve (クロス・リリーヴ)

### ゲーム概要

2種類のアクション方法が

勝利のカギ!!



「勝つ」よりも「カッコよく」  
アトラクティブな戦闘



戦いの結果は体力の有無じゃない。  
最後にバシッと魅力的(アトラクティブ)  
に決めた方が勝ちだ。

「協力」で「強力」を引き起こせ!  
キャラクターの連携



戦闘中は最大4人の操作キャラクターを  
自由に変更可。更に特定のタイミング  
で変更すると強力な連携技が発動!



# X・Relieve (クロス・リリーヴ)

## コンセプト



アクション×ゲームにおける  
「爽快」を突き詰めたシステム



通常の技では体力を  
ゼロにできないが…

HP



コンボの最後などに発生  
するカッコいい技なら、  
体力をゼロにできる！

このおかげでどんな場合  
でも、魅力的且つ爽快に  
勝利が可能

HP



ソロプレイでも人と人の絆を  
感じるロールプレイの要素



通常では操作するキャラ  
クターを入れ替えるだけ  
の機能だが…



あるタイミングで行うと、  
強力な連携技が発生！

プレイヤーが望んだその  
瞬間に絆が発動する

アクションゲーム等でしか体験が難しかった「瞬間的な爽快感」と  
RPG等でしか体験が難しかった「人と人の連携」が組み合わせられた  
新感覚のアクションゲーム



# X・Relieve (クロス・リリーヴ)



## バトルフロー

敵を認知し、戦闘開始!



本作はタワーオフェンス形式のアクションゲーム。Waveが始まることで戦闘が開始される。

敵の体力を減らせ!



弱攻撃、強攻撃などを組み合わせたコンボを駆使し、キャラクターごとの特性や技を使って戦え。

頻繁に連携技を起こせ!



本作はとにかく**連携が大事**。頻繁に操作キャラクターを入れ替えて、**強力な連携技を多く発動させよ**。

フィニッシュ技でトドメ!



本作は、通常攻撃で体力をゼロにすることはできない。連携技を含めた「**フィニッシュ技**」を最後に**パシッと決め**、魅力的に勝利せよ。

体力が減っても油断大敵!



基本的に敵は、**体力が少なくなると戦いが過激化する**。押し負けてはならない。

バトル完了!  
場合によっては移動し、  
次の敵、  
もしくは次のWaveへ



# X・Relieve (クロス・リリーヴ)

## 操作方法 (Nintendo Switch版)



※特殊技は大きく分けて、「ガード技」「回避技」「掴み技」の三種類あり、これはキャラクターで異なります。

※ジャンプはボタンを離した直後に発動します。長押しすることで、ジャンプする高さを調整できます。

※基本的には、弱攻撃と強攻撃を組み合わせることでコンボが発動し、最後の最後までコンボを続けることで、フィニッシュ技が発動します。

※キャラクターによっては武器、装備の切り替えが行える者もいます。変更できる武器や装備もキャラクターごとに大きく異なります。





## X・Relieve (クロス・リリーヴ)

余談



### タイトルの意味について

「クロス」は「十字」という意味を持っており「リリーヴ」とは「救援、救済、入れ替える」という言葉を意味している。本作は十字ボタンで最大4人の操作キャラクターをそれぞれ入れ替えるという操作であることから「十字による救援」という言葉が直接的な意味である。

また「クロス」には「エックス(未知のもの)」という意味もあり、「未知の救援」という世界観とストーリーにも関わる意味も込められている。

