



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。

