



ターゲット

アクションゲームが好き、または得意な人。中学生以上が最適

プレイ人数

1人

ゲームの目的

失われた都市でメイドを操作し、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、全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、元凶を倒すことによって達成。

ゲームオーバー条件

体力、または錆ゲージが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3まで作成完了。達成度は50%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を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

マウスホイール:武器切り替え



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**