

# Locus Of Memory



## Memory Keeper

### Member

合津柊真	小比賀想真	梶野日和梨
難波勇仁	松橋瑛人	眞鍋快陸

自分は何者か  
真実を求めて



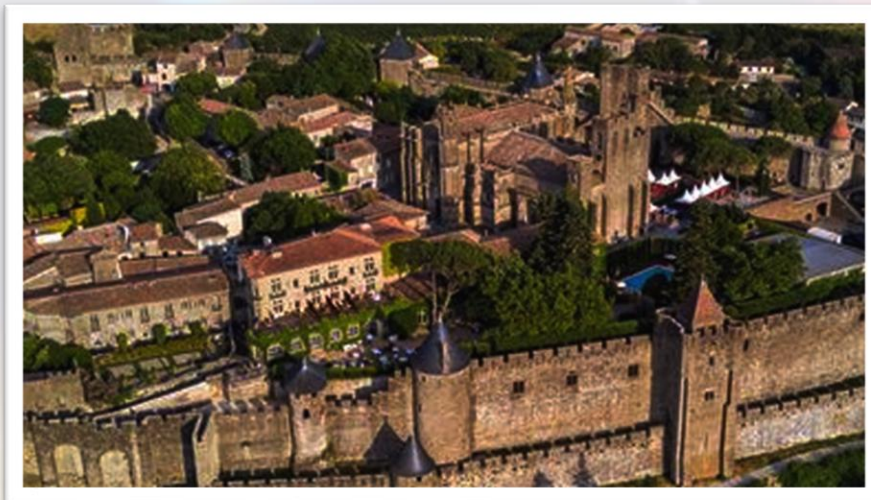
ターゲット

中高生以上を想定  
フィールドを探索することが  
好きな探求心の高い方が  
ターゲットとなっている



# 荒廃した街が舞台

ボロボロになり  
野生動物が  
住み着く  
城下町



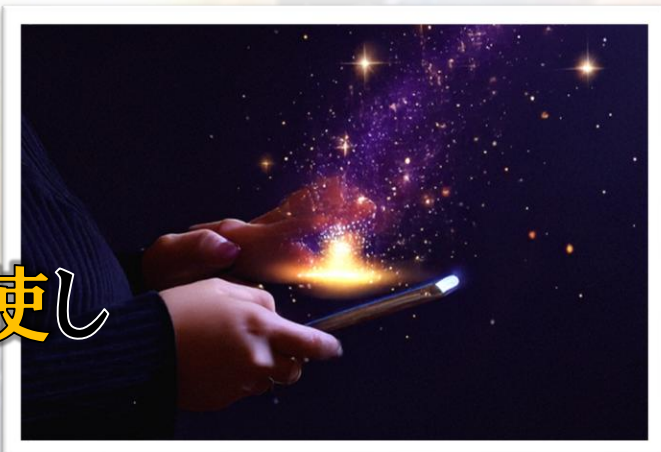
## 暗くなる前に城を目指して



入り組んだ街を探索し  
先へ進む手段を模索  
奥にある城に  
たどり着くのが目的

## 魔法で障害物やギミックを突破

探索の過程で  
スマホの振動を頼りに  
魔法のコマンドを発見  
手に入れた魔法を駆使し  
先へ進んでいく



# ゲーム画面イメージ



このメニューはポーズと競合せず、どちらかが開いている場合はもう片方は表示されない  
選択されていない場合は小さいスマホのアイコンがある



ポーズやSPELLが開かれていない場合は  
このようなイメージ  
魔法が近くにあるとスマホが揺れる



# ゲーム画面イメージ



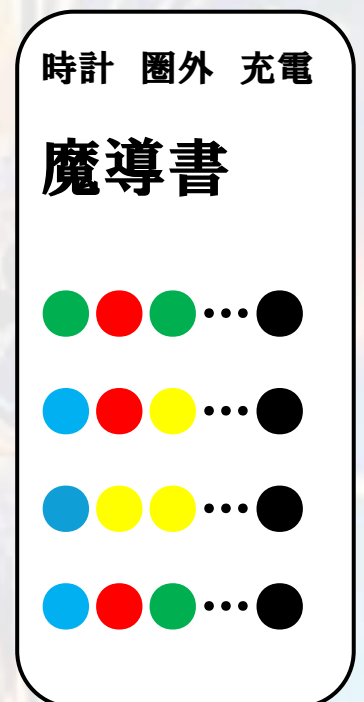
## 魔導書を開いたイメージ

過去に拾った魔法



新しく拾った魔法

といった風にリストアップされる



# 操作方法

## フィールド操作

移動	十字キー/LSTICK/WASD
ジャンプ	A/SPACE
呪文取得	Y/ENTER
カメラ	RSTICK/QE
メニュー	START/P



## 魔法操作

左のSPELLメニューが表示  
されている間のみ操作可能  
入力中にSPELLボタンを離すと  
詠唱失敗となる

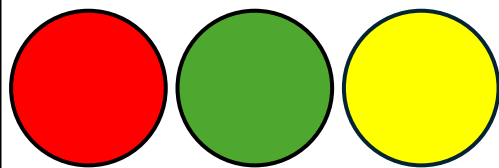
ZL/TABを押しながら呪文を  
打ち、3つ溜まると発動

SPELL	ZL/TAB
呪文	ZL + <b>A</b> <b>B</b> <b>X</b> <b>Y</b>
	TAB + <b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>4</b>

時計 圏外 充電

## SPELL

入力された文字は  
このように表示される ↓



SPELL画面のイメージ図  
ZL/TABを押している間表示

# 攻略

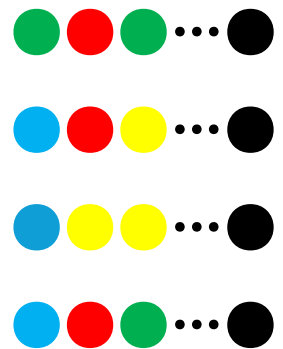
## スマホの容量

スマホの要領には**限界**があり  
一度に**保存**して使用できる  
魔法の数には**限り**がある

古い魔法から押し出されて  
**消えてしまう**ため、どの魔法を  
拾うか、残すためにどう  
立ち回るかが**戦略性**を生む

時計 圏外 充電

魔導書



## バッテリー



魔法を使用する度にバッテリーが  
**消費**されていく  
バッテリーが尽きないように  
バッテリー**回復**エリアに  
向かう必要がある



# 攻略

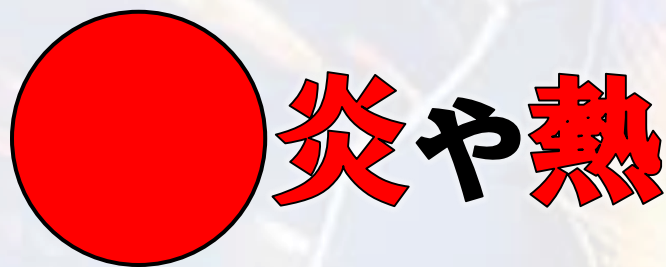
## ▼ステージ鳥観図



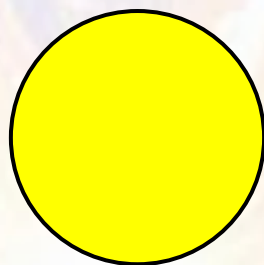
フィールド内にある  
魔法はXかENTERで  
習得可能

ジョイパッドの振動を  
頼りに魔法を探していく

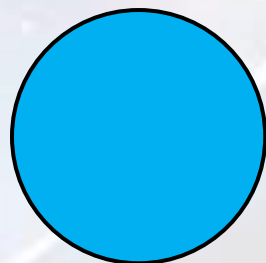
## 呪文の属性



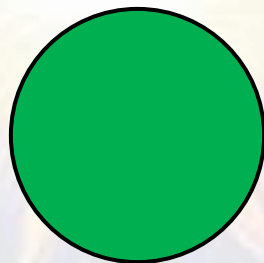
炎や熱



光



液体

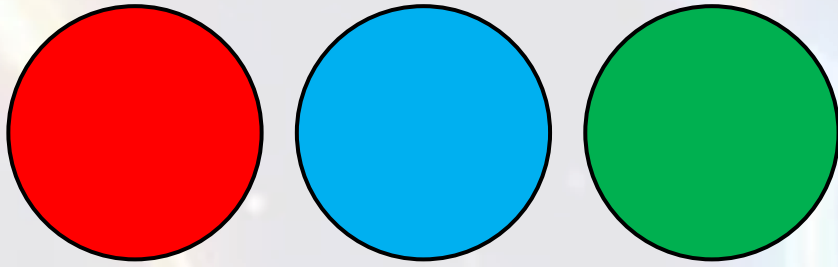


風



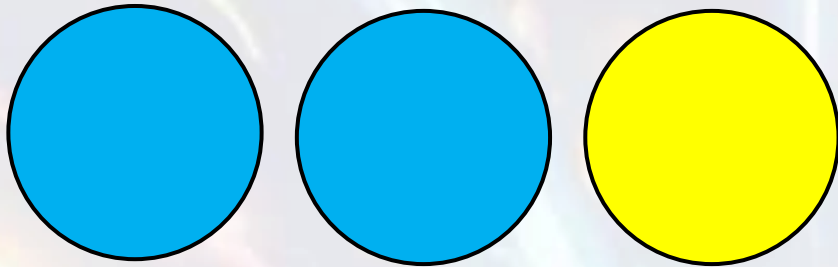
# 魔法の種類

一部抜粋



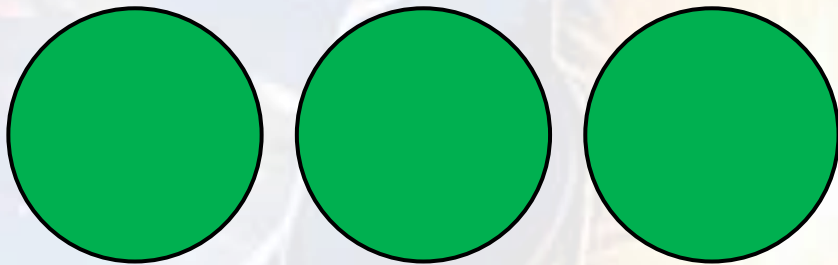
時間を巻き戻す

例) 壊れた橋を渡れるように修理



周囲を明るくする

例) 闇に潜む獣を追い払う



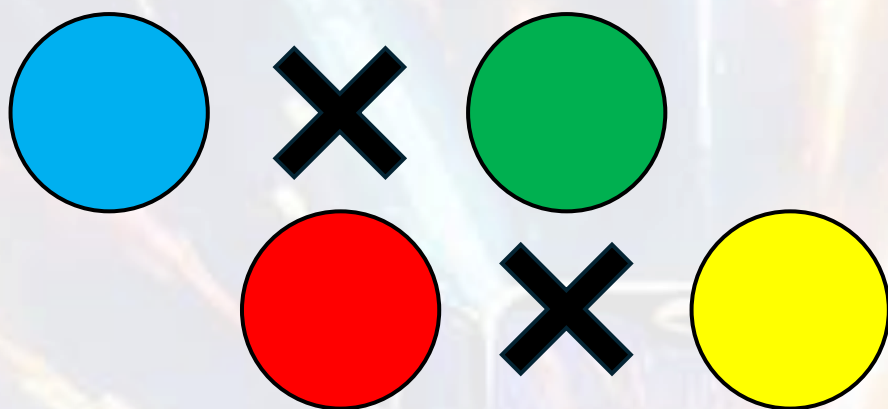
一定時間浮遊

例) より高い場所に登れる

# アピールポイント

コントローラーの**振動**を用いた  
**魔法**を**探**すシステム

組み合わせによって  
可能性が広がる**魔法**



なにを使うかどう進むか  
行動次第で変わるエンディング  
自らを知るゲーム体験に

