

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 真鍋快陸

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



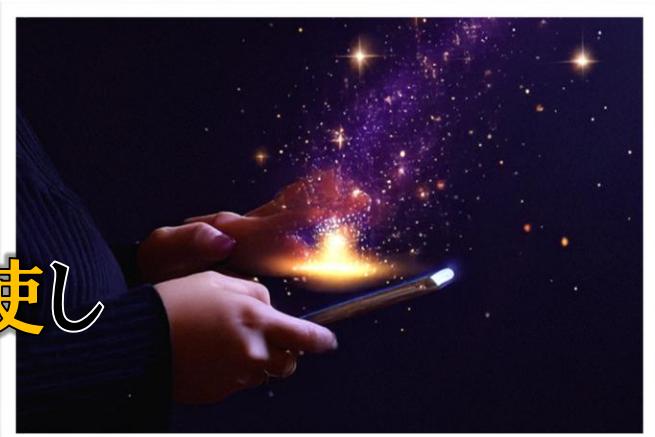
暗くなる前に城を目指して



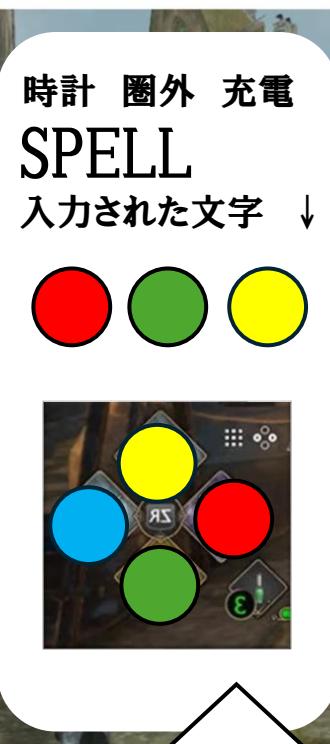
入り組んだ街を探索し
先へ進む手段を模索
奥にある城に
たどり着くのが目的

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



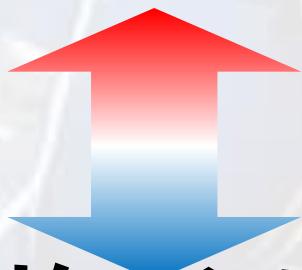
ポーズやSPELLが開かれていない場合は
このようなイメージ
魔法が近くにあるとスマホが揺れる

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

時計 圈外 充電

魔導書

- ● ● ... ●
● ● ○ ... ●
● ○ ○ ... ●
● ○ ● ... ●

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

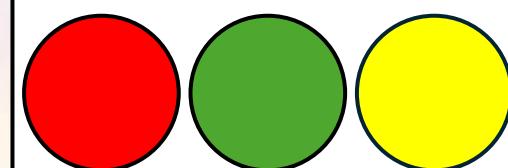
ZL/TABを押しながら呪文を打ち、3つ溜まると発動

SPELL	ZL/TAB
呪文	ZL + ABXY TAB+1234

時計 圈外 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

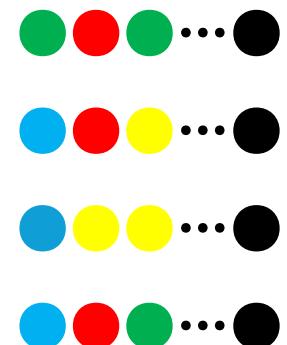
スマホの容量

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
捨うか、残すためにどう
立ち回るかが**戦略性**を生む

時計 圈外 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

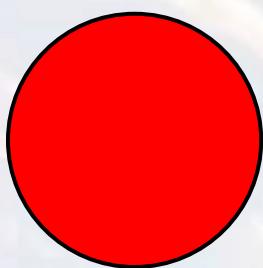
▼ステージ鳥観図



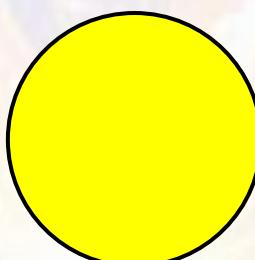
フィールド内にある
魔法はXかENTERで
習得可能

ジョイパッドの振動を
頼りに魔法を探していく

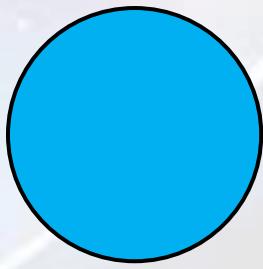
呪文の属性



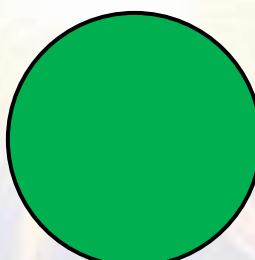
炎や熱



光

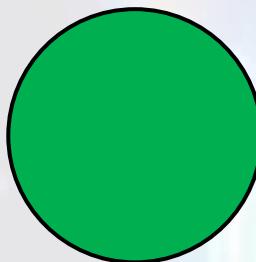
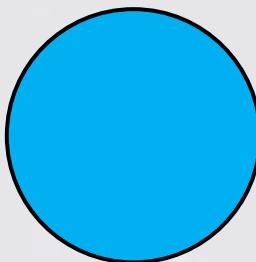
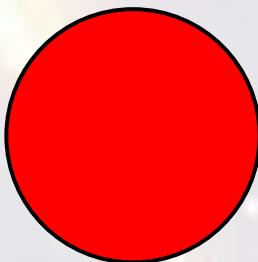


液体



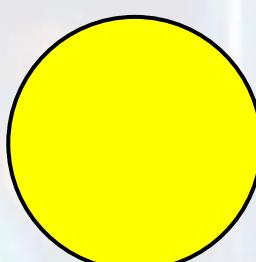
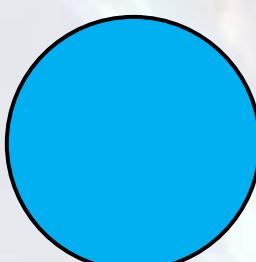
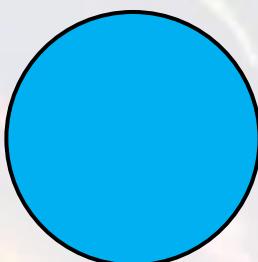
風

魔法の種類 一部抜粋



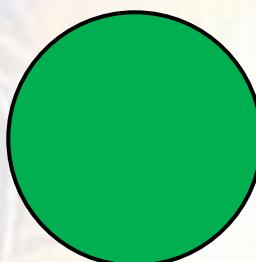
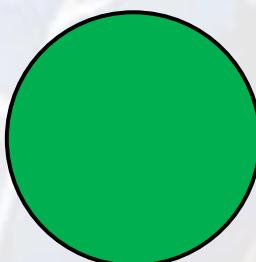
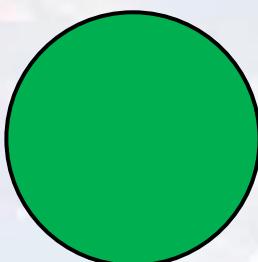
時間を巻き戻す

例) 壊れた橋を渡れるように修理



周囲を明るくする

例) 間に潜む獣を追い払う



一定時間浮遊

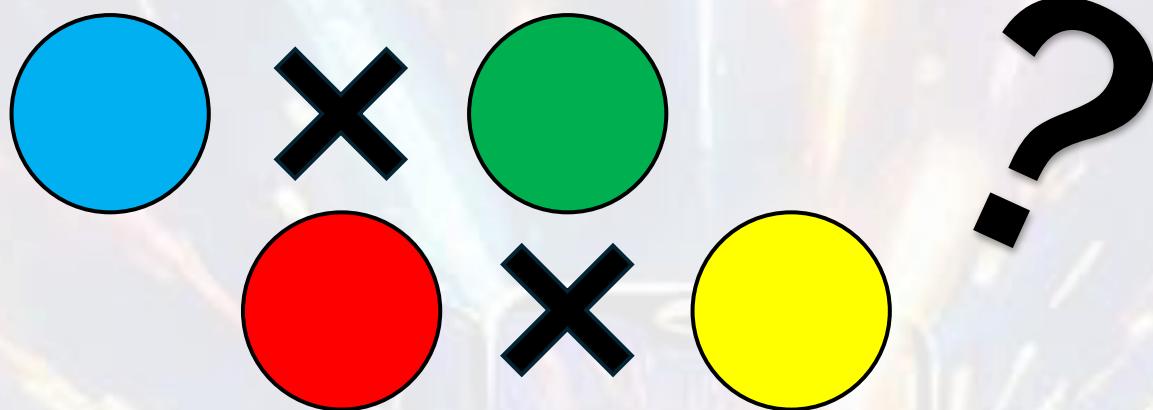
例) より高い場所に登れる

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

