



GEARARIUM

# ギアリウム

—— *One Key Game* ——

チームメンバー

張潤笛 田村優樹 根本健 諸戸達也 八町彩海 西本雄太

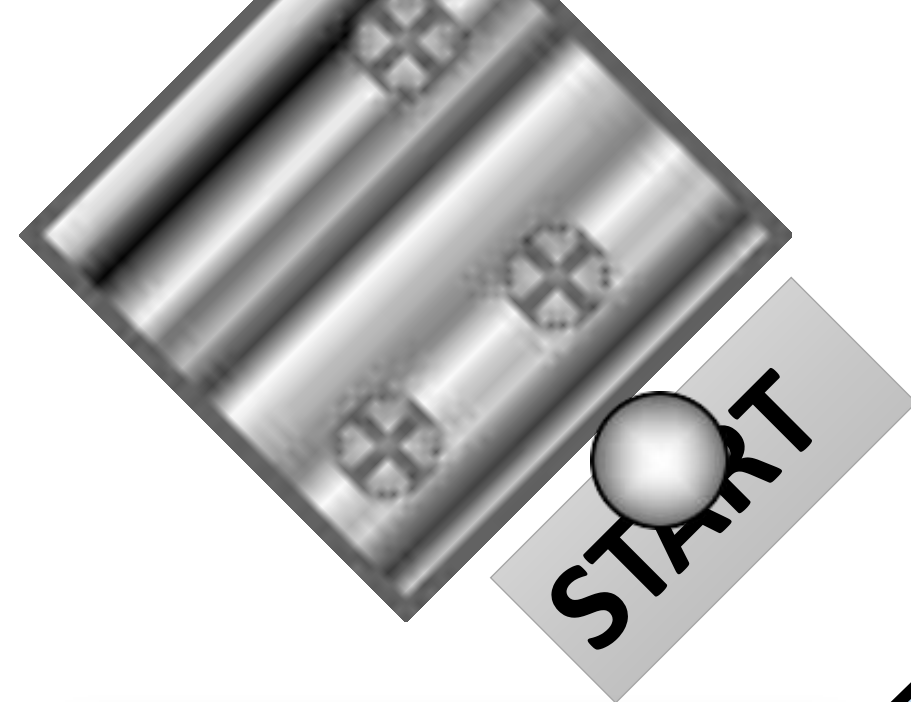
# GEARARIUM



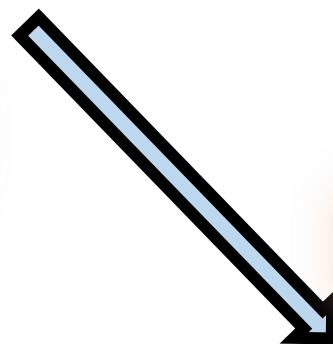
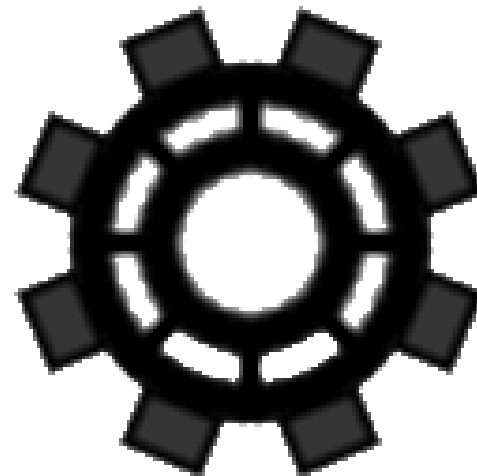
主人公を一つのボタンで簡単操作して、  
ギミックを利用し、行動の制限を克服して、ゴールへ目指す



対応機種/ 開発ツール	現状ではXNAを使ってPC版のゲームを勉強しながら作っていますが、 将来ではUnityでスマホゲームに作る予定です。
ジャンル	パズル
セールス	シンプルな操作+斬新な遊び方
コンセプト	謎解きの気持ちよさを簡単な操作で倍増して、 プレイヤーに楽しませる
ターゲット	パズルゲーム好きなライトゲーマー



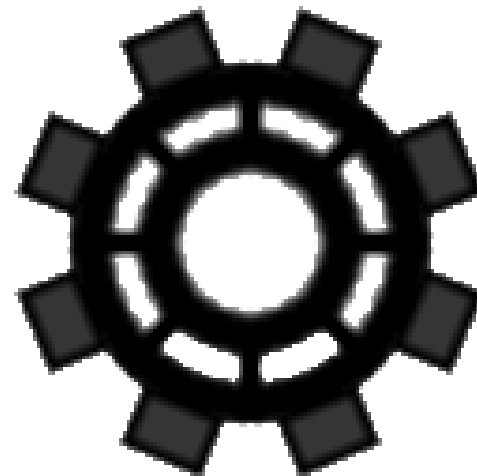
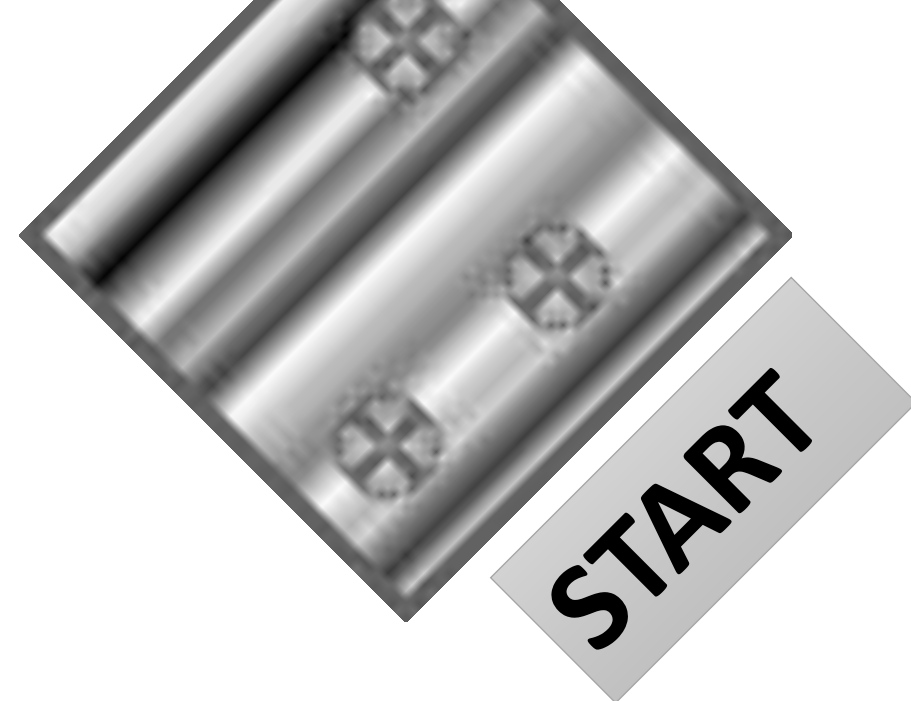
Spaceキーで  
壁の反対側へ飛ぶ！



壁にぶつかるまで  
一直線！

ゲーム構成





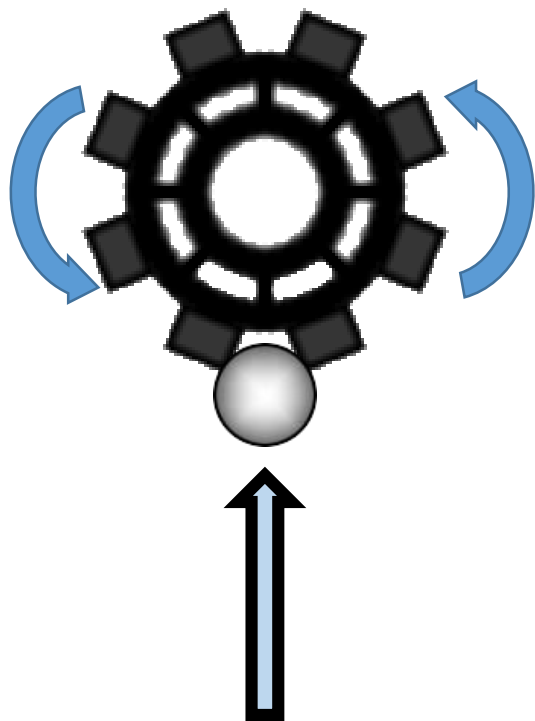
ここでSpaceキーで  
壁の反対側へ飛ぶ！

壁に衝突すると  
ぶつかって粘着～  
移動はできません！

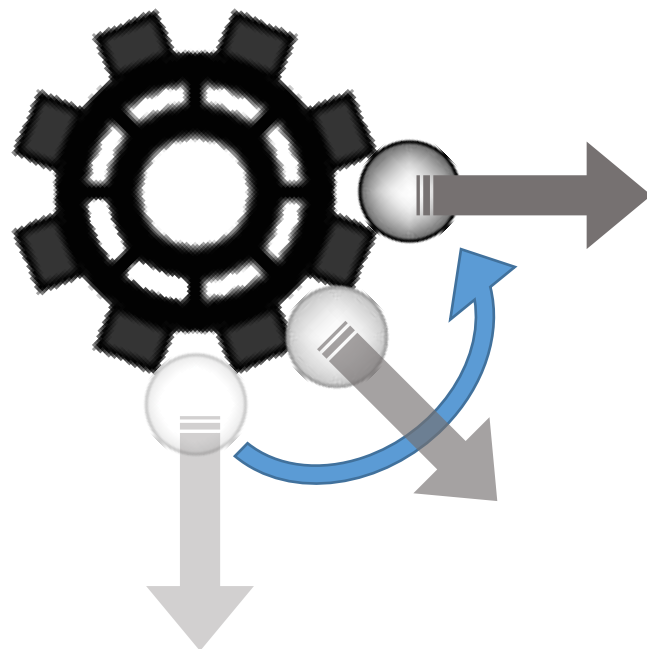


ゲーム構成

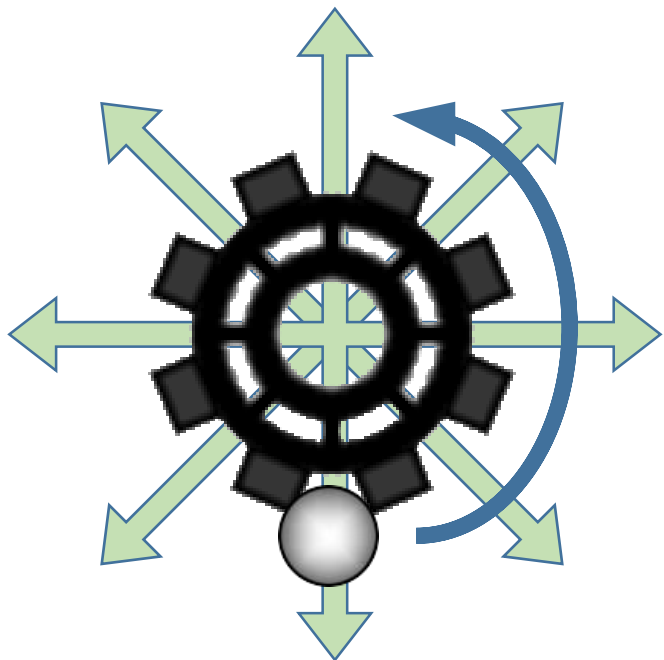
回る歯車に当たって粘着して、一緒に回転することが可能。



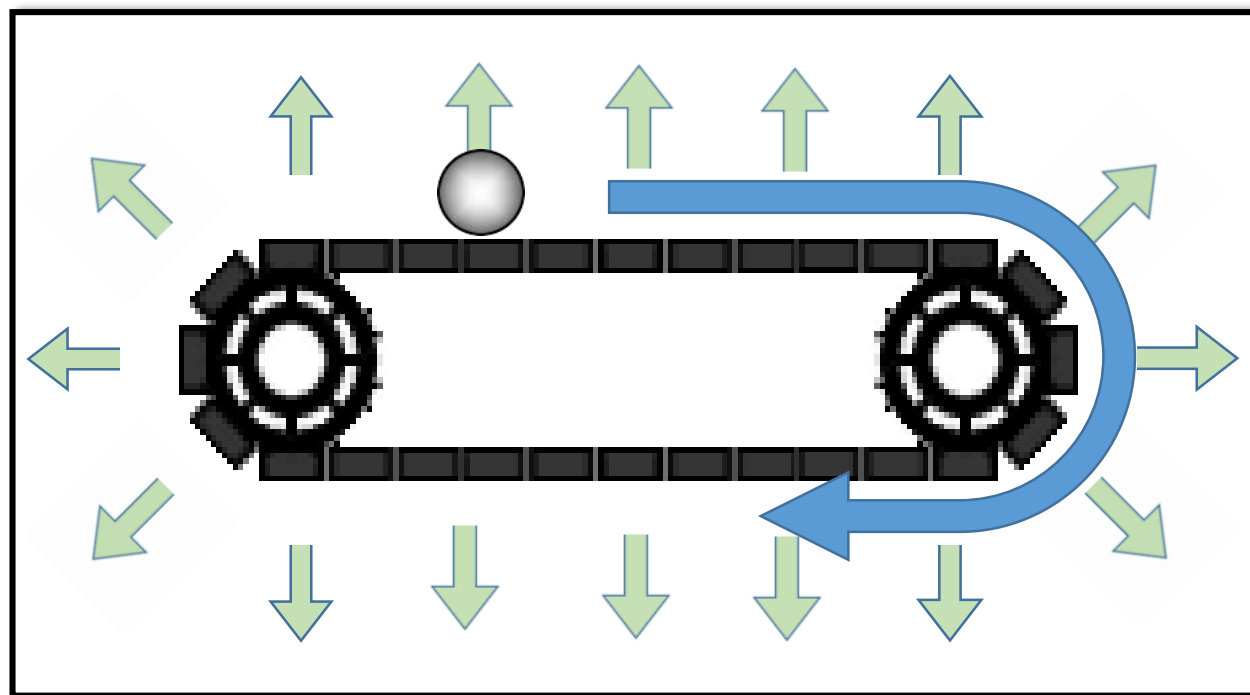
タイミングに合わせてジャンプ！



ゲーム構成

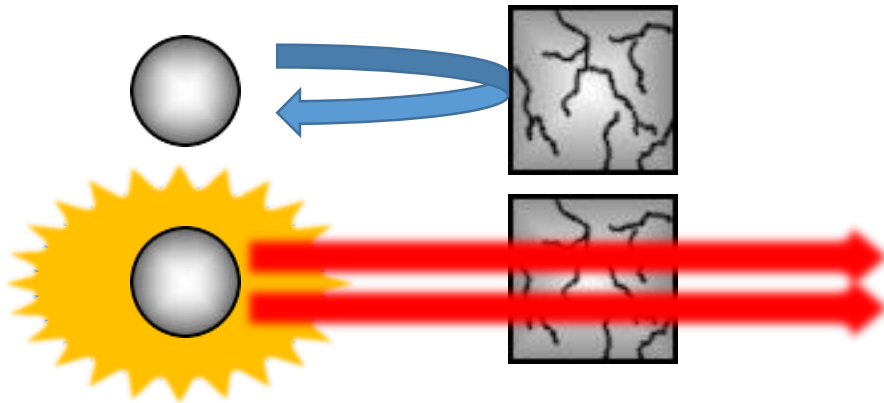


歯車とベルトコンベヤーを使って、  
移動の制限を克服する。



ゲーム構成

## 様々なギミック

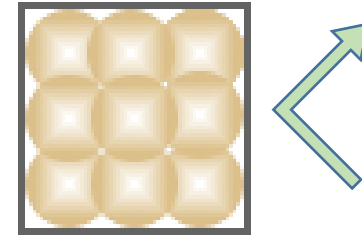


長押しでストライクジャンプすると、  
ひび割れたブロックを破壊できる。

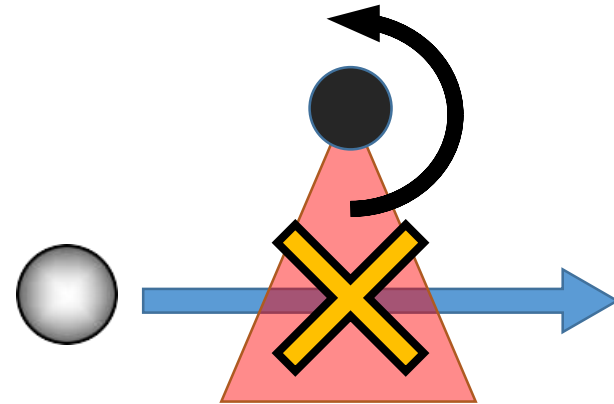


ステージに配置したネジも  
考えでゲットしてください！

ゲーム構成



当たると反射するブロック。



発見されたら一瞬で消滅してくる  
謎の敵もいる。  
敵の視線を必ず避けるのだ！

# *One Key Game*

左右移動はできない、操作できるのは「飛ぶ」のみ

壁にぶつかるまで止まらない、壁にぶつくと粘着する

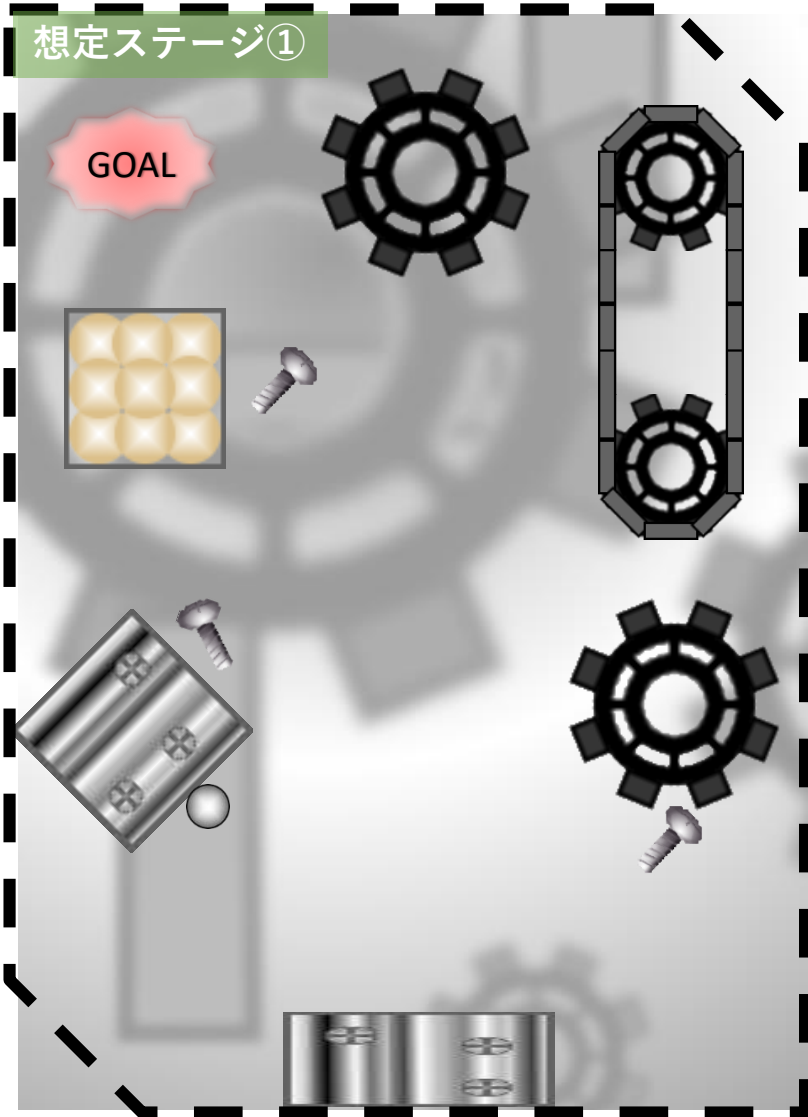
飛ぶ方向は壁の反対側のみ

操作説明

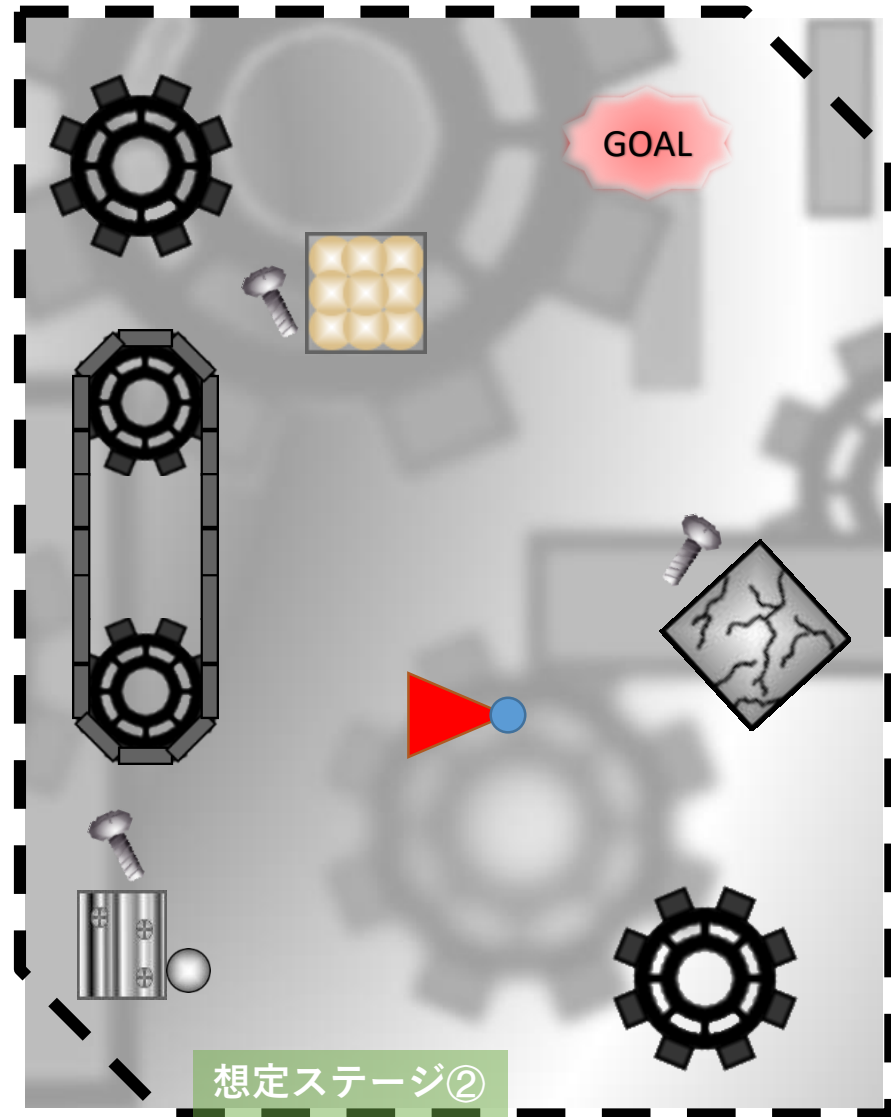




想定ステージ①

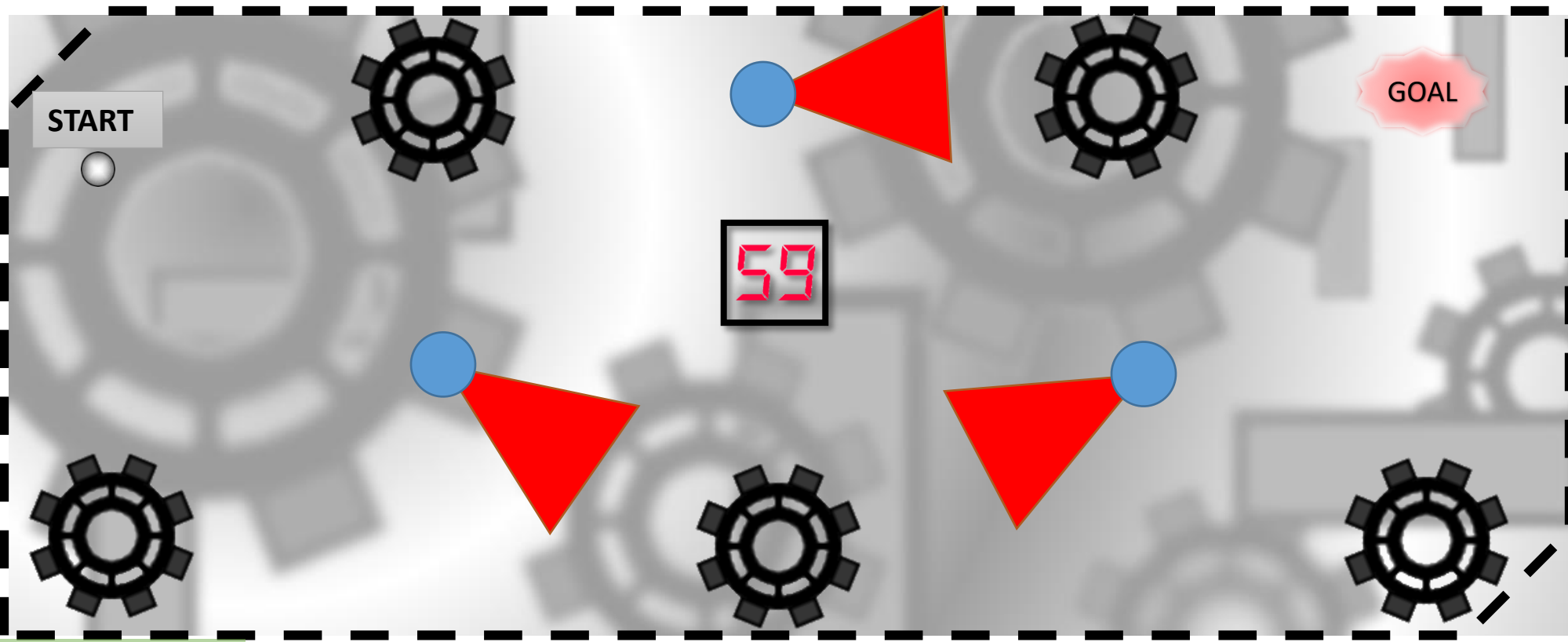


ゲームイメージ



想定ステージ②

ネジをゲットしてゴールへ目指す



想定ステージ③

時間制限のあるステージもあります。

ゲームイメージ

# 暴走した鋼の城 『ギアリウム』

世界は**崩壊**しつつある。



## シンプルな操作で世界を救う！

主人公はギアリウムの自己修復システムで、  
ギアリウムを安定化させるため、その中に入りました。

世界観