

Gravirinth

説明書

>ストーリー

トレジャーハンターである主人公は様々な遺跡を探検してはお宝を手に入れる毎日だった。
今回もいつものように遺跡を探検しにやってきた主人公であつたが、そこは今まで探検してきた遺跡とは違う奇妙な遺跡だった。

>事前準備

[DirectX]

本作は DirectX9 を用いて制作しています。
起動時に「DirectX の初期化に失敗しました」等のメッセージが表示された場合は最新版の DirectX ランタイムパッケージのインストールを下記の URL でお試しください。

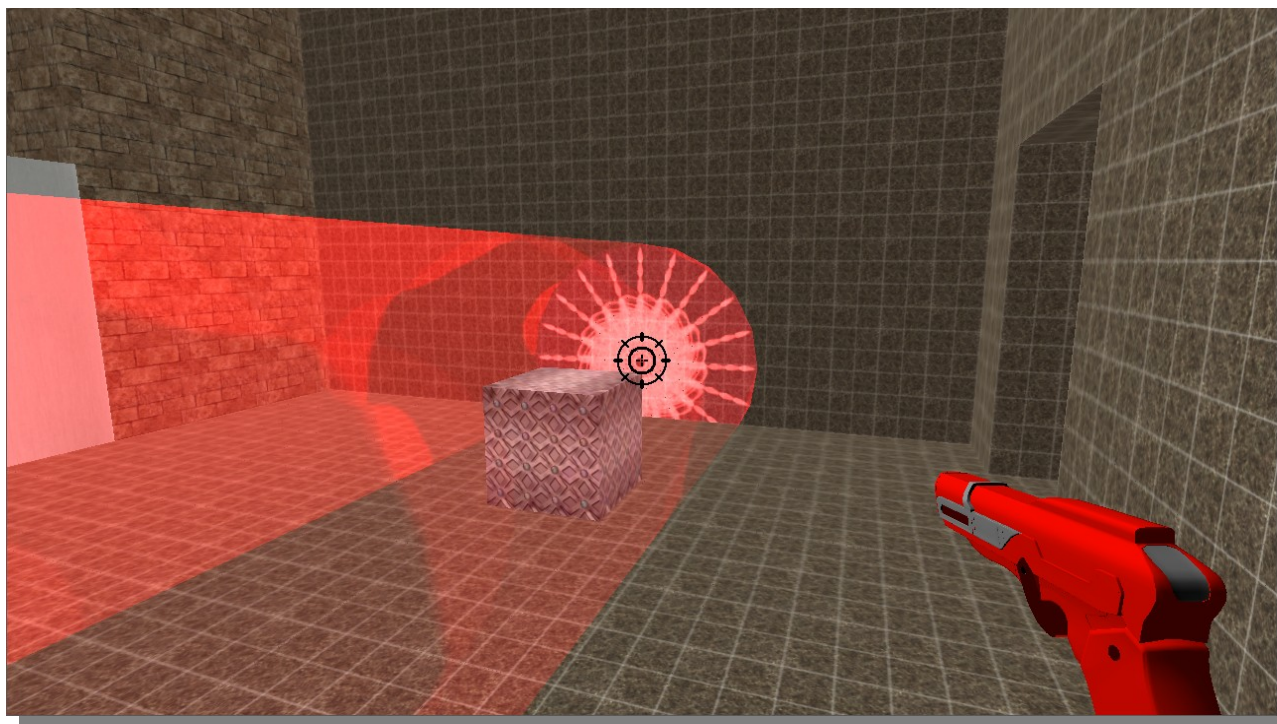
<https://www.microsoft.com/ja-jp/download/details.aspx?id=35>



>操作説明

※タイトルでのモード選択 プレイヤーの移動	W、A、S、D キー
※タイトルでのモード決定 ジャンプ	SPACE キー
視点の移動	マウスの移動
重力銃の発射 重力場の解除	マウスの左クリック
リセット画面の表示	R キー
タイトルへ戻る ゲームの終了	ESCAPE キー

※タイトル画面はマウスの移動、左クリックでも操作することができます。



> ゲームについて

・クリア方法

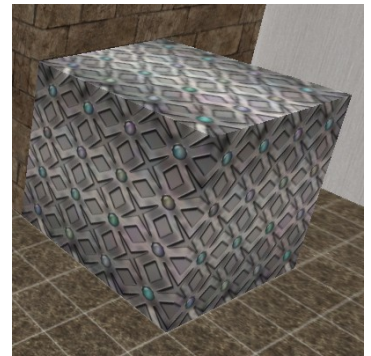
遺跡の最深部にある宝を手に入れることです。
遺跡は部屋で区切られているので、
部屋ごとの謎を解いていくことで遺跡の奥への道が開かれます。

・セーブについて

本作品はオートセーブを採用しています。
部屋をクリアし、次の部屋で前の部屋と分断された時点で
セーブされるので短時間でも安心してプレイできます。

・ブロック

プレイヤーだけの力では動かせないブロックです。
後述の重力銃を用いて重力場を発生させることで
動かすことができます。

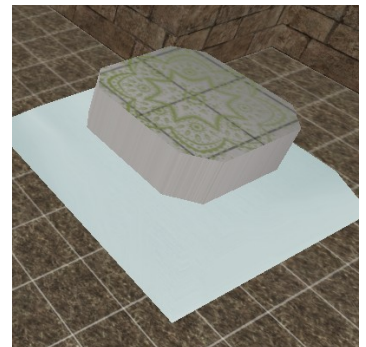


・重力銃

重力場を発生させることができる銃です。
発生させた重力は着弾面に対して
働くようになっています。
石のような場所では重力場は発生しますが、
鉄のような場所には重力場は発生しません。

・スイッチ

ドアを開けるためのスイッチです。
感圧式になっており、プレイヤーやブロックが
上に乗ると作動します。



> 素材提供

・3D モデル

[TURBOSQUID](#) 様

・テクスチャ

[flamingtext](#) 様

[Digital-Architex](#) 様

[GATAG](#) 様

・SE・BGM

[くらげ工匠](#) 様

[DOVA-SYNDROME](#) 様

[On-Jin ～音人～](#) 様