



KillGularity

キルギュラリティ

滅びに抗い、その手で壊す。

ジャンル：3D弾幕アクションSTG
プレイ人数：1人
プラットフォーム：PC、PS5

Concept

絶え間なく飛び交う**無数の弾丸**。
瞬時の判断で弾幕を回避し、
敵の**中枢**を打ち崩せ！

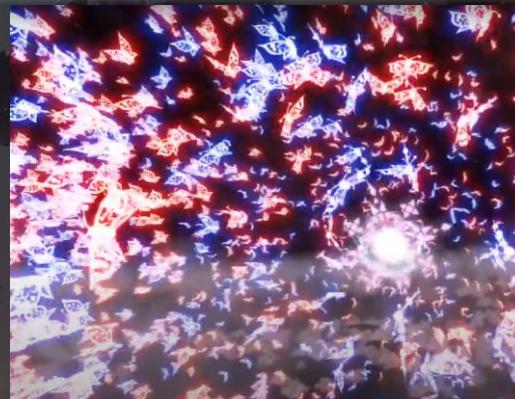
UX: Player

UX: Audience



空中アクションを駆使し、
ギリギリで攻撃をかわす
スリル感。

弾幕の挙動をよく観察し、
瞬時に行動する**判断力**と
反射神経が重要。



圧倒的な量と幾何学的な
挙動をする弾幕に加え、
機敏なカメラワークによる
映像体験。

プレイヤーのスタイルで
視点・**スピード感**が変化

Target:

ゲーム実況・配信者＋リスナー

Story

かつて人類は2つの勢力に分かれ、対立していた。
対立が激化し戦争は終盤へ。両陣営は最終兵器としてAIを搭載。
しかしAIの暴走により人類は滅亡。その数年後・・・

人類先進国<ヒュネジー>

人間の身体強化研究が進んでいる国。

本ゲームの主人公は人間をベースにしたAI兵器。開発中にドラグヴェネ最終兵器AIの襲撃を受け壊滅。主人公はとある人間の記憶をメモリにインプットした段階だった。

自律型ロボット達による自動開発システムにより開発は継続されたが、人間の記憶をそのまま埋め込まれた状態は、人間による修正も叶わなかった。

未完成のまま目を覚ました主人公は、一人の人間として、どこにもいない人類を守るために戦い続ける。

主人公

サポート
ロボ

竜種崇拜国<ドラグヴェネ>

竜種を異常なほどに崇拜している国。

その特徴から、開発した竜型兵器AIは制御されることなく進化を繰り返し、自律した思考は人類を滅亡させる事だけを演算する。

人類の手に余るほど強大な力は、いとも簡単に創造主を滅ぼした。しかし、兵器として開発されたAIは殲滅以外を思考しない。人類のいない世界で、人類と疑わしきものをただひたすらに襲撃する。

Game System 1

距離によって**攻撃コマンド**の動作が**最適化**！

自分で距離を調節したり、敵が**逃走・反撃**することで状況変化！

遠距離：エネルギー弾



近距離：剣技



飛び散る金属片に重力弾を当てると**超加速**！素早く**接近**！



Game System 2

遠距離戦

流体エネルギー

強攻撃：ダメージ増加＋敵や弾を自分の周囲から押し返す。

バシッ：移動量に応じて攻撃力とリロード速度が上昇



強攻撃：長めのリロード時間が必要な高威力のレールガン

バシッ：移動速度上昇
弾丸速度上昇

電気エネルギー



熱エネルギー

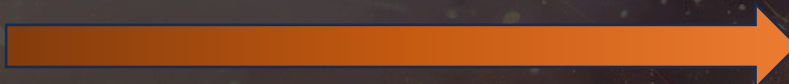
強攻撃：花火のような拡散範囲攻撃

バシッ：熱エネルギーを過剰にリロードすると空間の一部が冷える

冷却空間：攻撃力が大幅上昇
ただし狭いので被弾率UP



敵のエミッター破壊で
金属片が散らばる&弾幕が減る！



Game System 3

近距離戦

一定以上のダメージを与えると
特殊アクションへ！

主人公がエネルギーを溜めている間、
サポートロボを操作して敵の攻撃を
吸収！

成功すると、主人公が
超火力アクションを繰り出す！

一撃でも食らうと**致命的**！

そのスリルをかいくぐり、敵の
装甲を破壊すると
金属片が散らばる！



吸収したエネルギーを使って

**主人公の攻撃力を
上げる！**

