

永劫に続くこの輪は、天国か地獄か——
くるくる回る、これは夢。
いつか見た外。
ただそれだけのために回り続ける。
——旋廻の旅——

動作環境	
OS	Windows XP/Vista/7/8 DirectX 9.0c 以上必須
CPU	Pentium3 以降 (Core2ぐらい無いと快適には動かないかも)
ビデオカード	Direct3D 対応の高速なビデオカード ・NVIDIA GeForce シリーズ ・ATI RADEON シリーズ 等なら動くはず。
その他	パッドコントローラ対応



※動作が重たい場合は、「FRAME SETTING」から「FRAMERATE」を下げる様にして下さい。

バグ報告や感想などは akatuki_twilight@yahoo.co.jp やtwitter(@eonayu)に書いてくれると喜ぶかも。

はじめに

- トップ
- ストーリー

あそびかた

- 起動方法
- 操作方法

メニュー

- タイトル画面
- 環境設定

キャラクター

- 画面説明
- プレイヤー
- アイテム
- テクニック

おわりに

- FAQ
- クレジット

プログラム本体、イメージデータ、マニュアル等の著作権は製作者えおなゆにあります。

著作者の許可無しで複製、転載、配布を禁じます。

『KREIS-SYSTEM』

最初聞いたときはそれが何を指しているのか解らなかった。
2度聞いたら何を指しているのかは解った。

「あの塔が、ねえ？」

それは何の変哲もない普通の塔にしか見えなかった。

「くるくる……寂しそうに回ってるね。」

かつてそれを見たとき、私はただ綺麗で——可哀相だと思った。
確か第7艦隊のあの子が見せてくれた。

「あれが事象の地平、だよ。私は……黒い宝石って呼んでるけどね」

少し笑って彼女は目を外へ向ける。
オッドアイの彼女の瞳は映らないはずのその星を見つめていた。

「ブラックホールは密の極限だけど、私たちに見える範囲じゃあ疎の空間にしか見えない。
それがそこに在る事を知るのは、何かを届けるからじゃなくて何も届けないから……。
でも……そんな疎の中に密の極限があるなんて、やっぱり宝石だと思うの。」

そんな彼女の言葉を聞きながらも私は別の事を考えていた。

(だったら、中の「密」はとても寂しいんじゃないかな)

『それでは、任務の再確認を行います』

オペレータの事務的で抑揚の少ない声が脳内に響く。
神経を昂ぶらせないようにと配慮された声質は、気に障ったりはしないが地味だ。

『塔内部には多数のNOIZが測定されています。これを鎮めて下さい。
大きなNOIZ、及びTONEも存在している為、おそらくNOIZ発生源の一端を担っています』

分かってる。
脳に直接響く声を、左から右へと聞き流す。
同じ事は何度も聞いたし、最近の任務はコレばっかりだから慣れたものだ。
NOIZ、NOIZと言うが、このオペレータの声の方がよっぽどノイズでは無いだろうか。

『塔 자체がNOIZですから、可能であれば破壊。
ただし、現状物理影響は無い為、無理はしないように』
「じゃあ、影響があったら無理をしろって事?』

意地悪を言ってみるが、反応は無い。
どうせ、なんだかんだで無理は聞かされるものなのだ。
それが無いというだけで、この仕事の重要度の低さが分かる。
実はココは放って置いてもかまわないレベルなのだった。
それでも、ずっと放置しておくわけにもいかない。
何かに変化してもっと面倒な事になるくらいなら、手が空いてる時にやっておいた方が良いだろう。

(楽な仕事……だとは思うんだけど)

それでも面倒だなと思ってしまうのは何故だろう。

雲を見上げていた。
空を見てるの？ と訊かれたから、空は見てないよ、と答えたら笑われた。

「だって、空があつての雲でしょ？」

言われて初めて気が付く。
ああ、これはルビンの杯なのだ。
そう思うと、今まで嫌いだった空が、少しだけ好きになれた気がした。

「杯も良いけど、カップもね。お茶にしよう」

丸い有限のティーポットの中で、紅い液体が無限の空を映して揺れている。

「暇だねー」
「でも……きっとこれから忙しくなるよ」

ならこの瞬間はとても貴重な時間なのだろう。
何もしていない、いわば疎の時間が、最も充実した密の瞬間だということ。
それは身の無い話ではあるけれど、退屈でも寂しくも無かった。
屈折した光がポットの中で珠のように輝いている。
それを手にするのは不可能な事だけれども。

「でも、綺麗だね」

『これより転送に入ります。準備は完了していますか？』

準備できたか……と云われても、準備するものがあつただろうか？
そもそも歪みが激しくて転送タスクが重いからと言って、
持ち込める装備品を制限したのはそっちじゃないか。
まあ構いやしない。
大体Lfってのはその身一つでもあらかた十分なのだ。

「その服は……」
「あん？」
……別に差し支えないし、いいでしょ？」

それに対する返事は無い。そのまま通信は途絶えてしまった。

容認はしたくないが、暗黙の了承ってところだろう。
それにしてももうちょっと人員は無いのかとも思う。
確かにこの塔に干渉出来るのは現状Lfだけで、手が空いてるのが私だけとはいえ。

「まー、やるつったのは私だけどさー」

物理世界で言う、ちょうどゾンインゼルに立ったこの塔は、
理論はともかくとして入ることが出来ない。
外観からはどこからでも入れそうに思えるが、どうも空間を捻じ曲げているらしく、近寄れない。
だから架空世界から進入を試みるってわけで。
ただそれだけなわけで。

「まあ、こんな旅も悪くないだろうさ」

いつからだろうか。
自分の立っている場所が、とても曖昧な気がしてきたのは。
繰り返されるデジャヴ。
その中で自分は本当に「今」の存在なのか……解らなくなつた。
どの時間さえも、以前見た気がする。
そんな感覚が付きまとつて離れなかつた。
今ではそれがいつからだったかさえも思い出せる気がしない。
それは見渡せば、自分が無限に見える、合わせ鏡のような感覚。

「きっとアンタもそんな所だろう？」

——ココは確かにそんな空間だった。
そしてあの黒い宝石のような、ティーポットの中のような空間だった。
空間は閉じられているはずなのに、無限だった。
そして無限ゆえに、外とは完全に隔てられていた。

「ふうん……。
なかなかひねくれた処かな。
さて、ココでなにすりやいいか……」

ちょっと考える。

(やっぱりココは寂しい処だ。
だけどそれなら、賑やかにやるのも悪くないかな?)

最初、今回の任務は乗り気じゃなかつた。
だけど、やっても良いかなって思ったのは、この塔から外を見るのも悪くない気がしたから。
RINNEは軽く伸びをして、そしてパタパタと愛用のスリッパで駆けていく。

「そうすれば、私にもいい夢が見られるかなあ」

[トップへ](#)

プログラム本体、イメージデータ、及びマニュアル等の著作権は製作者えおなゆにあります。

著作者の許可無しで複製、転載、配布を禁じます。

起動方法

「Kreisreise.exe」を起動します。
起動時にはフルスクリーンで起動するかどうかを訊かれます。

アンインストールはフォルダごと消してくだされば結構です。
レジストリなどは使用しておりません。

操作方法

初期設定では以下のように設定されています。
パッドの設定は自分に合うように再設定することをお勧めします。

キーボード	
■ アローキー (←↑→↓)	RINNEの左右の移動・しゃがみ、カーソルの上下左右の移動
■ Zキー	決定、攻撃
■ Xキー	キャンセル、ジャンプ
■ Cキー	ダッシュ、受身（被弾中）
■ Vキー	アイテム使用、会話スキップ
■ Aキー	武器選択
■ Sキー	アイテム選択
■ スペースキー	ポーズ
パッド	
■ レバー	RINNEの左右の移動・しゃがみ、カーソルの上下左右の移動
■ ボタン1	決定、攻撃
■ ボタン2	キャンセル、ジャンプ
■ ボタン3	ダッシュ、受身（被弾中）
■ ボタン4	アイテム使用、会話スキップ
■ ボタン5	武器選択
■ ボタン6	アイテム選択
■ ボタン8	ポーズ
補足	
■ Escキー	ゲーム中はポーズ、ポーズ中やタイトル画面の場合はゲーム終了

推奨配置 (PSパッド)

攻撃	□ボタン
ジャンプ	×ボタン
ダッシュ	R 1ボタン
アイテム	△ボタン

武器選択 L 1ボタン

アイテム選択 R 2ボタン

ポーズ スタートボタン

トップへ

プログラム本体、イメージデータ、マニュアル等の著作権は製作者えおなゆにあります。

著作者の許可無しで複製、転載、配布を禁じます。

タイトル画面



タイトルメニュー

STARTING KREIS-SYSTEM
作戦を開始します。
RINNEが許可されたバッファは4スロット分です。
ひとつを選択して進行して下さい。

ENGRAVED RECORDS
クライスシステムに記録された履歴を見ることができます。

FRAME SETTING
各種環境設定を行うことができます。

GO AWAY
いったん家に帰ります。

環境設定



■ FRAME SETTING

WINDOW MODE

フルスクリーンモード、あるいはウィンドウモードでのサイズを変更します。

FRAMERATE

描画の頻度を下げます。

下げれば下げるほどガクガクしますが、処理速度の向上が望めます。

AUTOは処理の重さに応じて自動的にフレームをスキップします。（最低1/3）

BGM VOLUME

BGMの音量を変えます。

SE VOLUME

効果音の音量を変えます。

KEY ASSIGN

キー設定を行います。

CANCEL

設定を破棄してタイトルに戻ります。

COMPLETE

設定を保存してタイトルに戻ります。

※このコンフィグ情報は"_config.sav"に保存されます。

誤った設定などをしてしまい、初期状態に戻したいときは

このデータを削除することで出来ます。

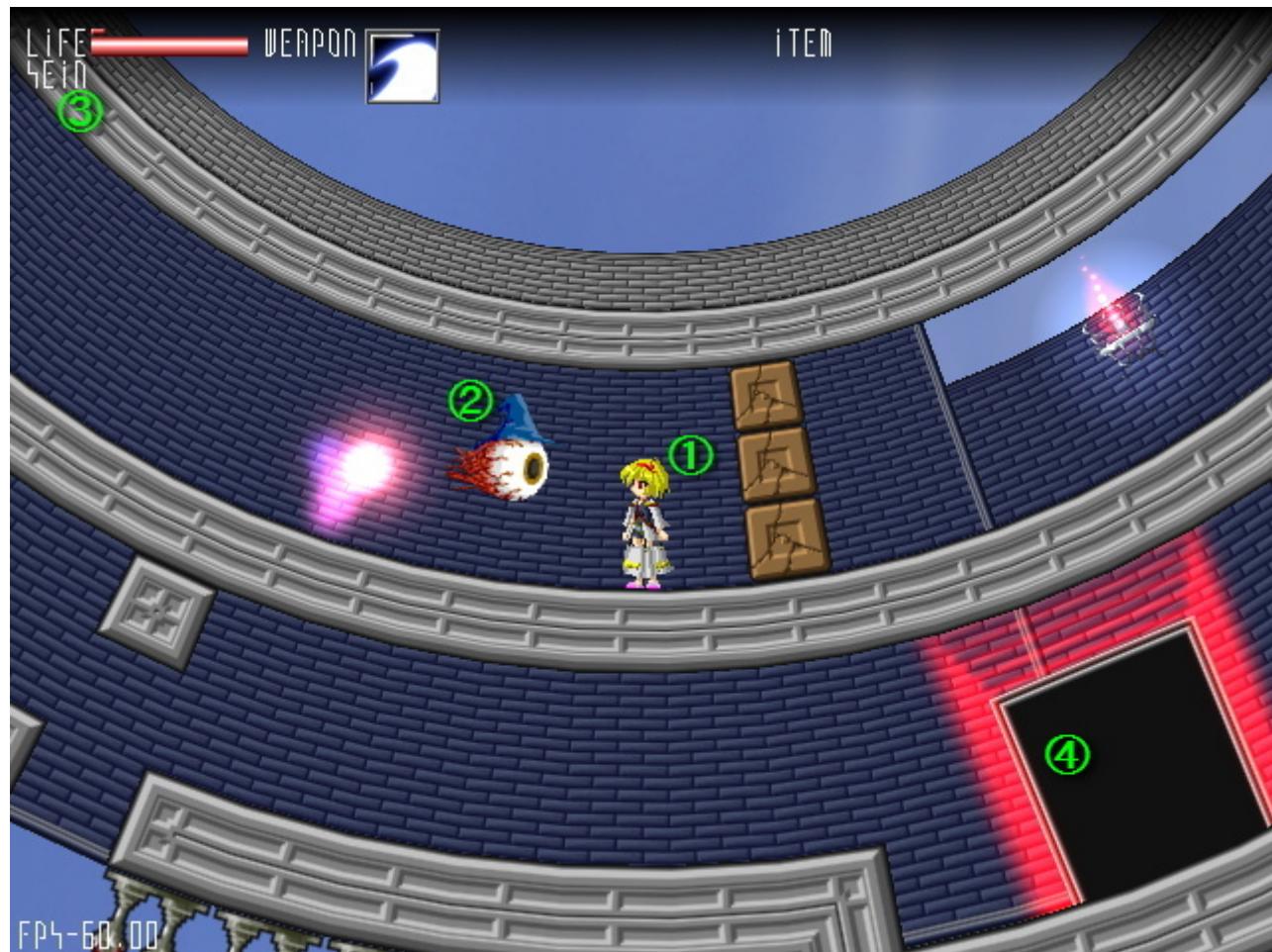
ゲームのセーブデータには影響はありません。

[トップへ](#)

プログラム本体、イメージデータ、マニュアル等の著作権は製作者えおなゆにあります。

著作者の許可無しで複製、転載、配布を禁じます。

画面説明



1. RINNE
2. 敵
3. ステータス
RINNEのライフ、ザイン、装備、アイテムが表示されます。
ライフゲージは上部の小さなゲージが残り本数です。
4. ドア

各マップの左右は円状に繋がっています。
マップ間はドアで移動します。

[トップへ](#)

キャラクター紹介

Lf06-RINNE



今回、塔に赴くことになった情報管理ユニット。これでも精銳Lfシリーズの一人。Lfならば通常飛べるはずだが、彼女は飛べない。

その代わり空間での移動量を書き換える事で飛ぶことにしている。

また、彼女の攻撃因子が剣閃状であることからも解るように、近接攻撃が得意。

結構適当な性格をしており、スリッパで外出するほど容姿を気にしない。

それだけならともかく、動きやすさも気にしない。

服装の判断基準は謎である。

名前は通常のコードネームが気に入らなかつたため、辞書片手に自分でつけた。実は、彼女は意味を解っていない。

が、元々の名も似たような意味であった。

名は体を現すと言うが、この場合体が名を選んだのだろう。

アイテム等紹介



アーカイブポイント

空間に亀裂が入り、架空世界とつながったポイント。

ここへ彼女は復元情報を架空世界へ刻み込む事が出来る。

また、同時に構成情報をリカバリし、ライフとザインを回復できる。

ただしアクセスリンクは1対1でしかない為、別のアーカイブポイントへ復元は出来ない。

言ってみればセーブポイント。[↓]入力で使用。



ドア

塔内の別階層へ転送するゲート。

亜空間的なつながりをしているので、ドアというよりは転送装置なのだが、慣例的にそう呼んでいる。



スイッチゲート

スイッチに反応して開閉する門。

実際は因子界の展開範囲を別領域に持つNOIZの一種である。

同色の者は全て同じ領域を管理しており、同じ色の因子界を制御する。その『スイッチ』役の制御限界時間は彼らの中の階級で決まっており、光の数が多いほど因子界を制御する時間が長い。

ファイアウォール

現出した因子界。



これを管理するNOIZは存在しない事が多く、その場合消す手段は無い。
しかし、ただの因子である事には変わないので、すり抜けることは可能。



ライフ エクステンド

LIFEの上限値が100上昇する。



ザイン エクステンド

SEINの上限値が100上昇する。



セグメント

いしの様な物体。



ブーストスリッパ

ブースター付きのスリッパで、足だけ加速してスライディングする。

スライディング中は敵因子（赤）に対して無敵で、1マスの隙間には落ちしない。

しゃがみ状態でJAMPボタン押下によって発動。



ダッシュクラフト

空中で1度だけ任意の方向にダッシュを行うことが出来る。

ダッシュ中は敵因子（赤）に対して無敵。

無敵時間はダッシュ終了後も僅かな間継続するため、
連續で行うことにより敵因子を完全に無力化できる。

ダッシュボタン押下によって発動。



シールブレイカー

封印鎖を破壊できる衝撃波。

SEINを50消費するが、SEINは最低20あれば発動可能。

ただし、威力はその分低下する。



リコンストラクター

SEINをLIFEへと変換する自己情報再構築機。

SEINを100消費してLIFEを100回復することができる。

ただし、発動終了まで一切の行動が不能。



ハイドランジア ニル

RINNEの最も得意とする剣閃。

射程こそ短いものの、その因子閃はあらゆる空間座標を無視して現出するため、



いかなる障害物にも防がれず、範囲内の目標全てを断つ事ができる。
RINNEが唯一持ち込んだ装備品である。



リコリス スタッパー

小型の因子塊を投擲する武器。
威力は低いが、射程があり、スイッチを作動させることが出来る。



リーリエ クロイツ

手元に戻ってくる十字型の穿束因子。
敵に当たると削り取る様に、その構成情報を磨耗させる。
射程、威力共にそれなりだが、同空間に一つしか発射できない。
また、スイッチに対して判定を持たない。

[トップへ](#)

プログラム本体、イメージデータ、マニュアル等の著作権は製作者えおなゆにあります。

著作者の許可無しで複製、転載、配布を禁じます。

テクニック

	<p>受身 攻撃を受けると、着地するまで一切の行動が取れません。このような場合、硬直中にダッシュボタンを押すことで、空中で体勢を立て直す事が出来ます。ただし、無敵時間は受身を取った瞬間から無くなります。</p>
	<p>ウイングスルー ダッシュ、スライディング中は一部の敵弾をすり抜ける事が可能です。すり抜ける事が出来る敵弾は、基本的に赤い色をしています。（例外もあります）青い色の敵弾はすり抜ける事が出来ません。なお、緑色の敵弾はすり抜ける事は出来ませんが、攻撃で相殺する事が可能です。</p>
	<p>キャンセル 通常攻撃を上位行動でキャンセルする事により、スムーズに次の行動が出来るようになります。キャンセル可能な行動は以下のものになります。</p> <p>上位</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジャンプ、ダッシュ、スライディング ・シールブレイカー ・通常攻撃（連続攻撃可能時） <p>下位</p> <p>なお、先行入力が可能ですので、早めに押しても発動します。</p>
	<p>崩れる床 乗ると崩れてしまう床ですが、一瞬の着地により再度ダッシュを行うことが出来るようになります。（ダッシュ回数のリセット）</p> <p>また、2つのブロックに乗っている場合、両側が壊れるまでに僅かに猶予があります。壊れるまでのタイムラグによりジャンプやスライディングをする事も可能です。</p>



斬撃
空中で敵等を斬る事で、多少浮くことが出来ます。

[トップへ](#)

プログラム本体、イメージデータ、及びマニュアル等の著作権は製作者えおなゆにあります。

著作者の許可無しで複製、転載、配布を禁じます。

■ FAQ

よくありそうな質問の答えです

Q. 起動しません

DirectXは最新でしょうか？

「d3dx9_xx.dllが見つかりません」等のメッセージはこれに該当します。

DirectXのバージョンはスタートメニュー→ファイル名を指定して実行→dxdiagで確認できます。

本作品の起動にはDirectX9.0c(June 2010)以上が必要です。

最新かどうか怪しい、もしくは最新すぎて古いファイルが足らないかも知れない、

という場合には「DirectX End-User Runtime」をマイクロソフトのサイトからダウンロードして下さい。

このランタイムには過去全てのDirectXに必要なファイルが含まれています。

WindowsUpdateは最新でしょうか？

このゲームには.Net2.0が必要です。

「アプリケーションの構成が不正～」等メッセージが該当します。

「VC2013 ランタイム」が必要かもしれません。（未確認）

「アプリケーションの構成が不正～」等メッセージが該当します。

このランタイムを入れると起動できるかもしれません。

ランタイム(Visual C++ Redistributable Packages for Visual Studio 2013)はマイクロソフトのサイトからダウンロードできます。

インストール先のディスクがいっぱいになつていませんか？

また、インストール先が書き込み禁止属性がついていたりしませんか？

その場合はちゃんと容量を空けたり、プロパティから書き込み禁止属性を解除してください。

確率は低いですが、ファイルが壊れている可能性もありますので、再ダウンロードして下さい。

それでも動かない場合、ご一報ください。

Q. 処理落ちが激しくてつらい

環境設定からFRAMERATEを下げる事で改善が見られる場合があります。

ただし、ビデオカードを搭載しないデスクトップPCやノートPCだと限界がある事があります。

ご了承ください。

Q. セーブデータを取つておきたい・初期化したい

save0.sav～save3.sav ファイルを消せば初期化されます。

取つておきたい方は これらを取つて置きます。

数字がそのセーブスロットに対応していますので、別個に消したり保存したりコピーしたりすることができます。
_saveb.savは総プレイ時間等を保存していますので消さないで下さい。

Q. スクリーンショット、動画等を公開してもいいですか？

なんら問題はありません。自由に公開、配布していただいて結構です。報告も必要ありません。

また、スクリーンショットに加工を加えても構いません。
但し、**真エンディング（エキストラステージクリア）**の公開はお控えください。

Q. KreisReiseで使われているグラフィック等の素材の使用について

グラフィック、テキスト等は使用しても構いません。音楽はNGです。
効果音は借り物ですので、各制作者様のサイトで利用規約を確認の上でお使い下さい。
ゲームデータのソースコード等を使用するのはお止め下さい。
報告は必須ではありませんが、事後報告でもして頂けると嬉しいです。

Q. KreisReiseの設定等を用いた2次創作物を創りたいのですが

心配するだけ無駄か。ははは、笑っとけ。
2次創作の場合、特に配布形式、内容について規制はいたしません。
性的表現や残酷描写なども自由にしていただいて構いません。
有料無料（またその配布数、価格）、成人指定の有無、独自設定の有無も自由です。
また、制作において許諾、報告、提出などはして頂く必要はありません。
ただし以下の事に注意してください。

1. ゲームデータの転売に近しい行為はお止め下さい。
2. トラブルは各自で対処して下さい。

Q. ストーリーってどうなってるの？

一応IrK、N-E-M、Suy、farewell、BlueObelisk等と同じ世界観ではあります。
ですが、関連は殆ど無いので別にプレイしていなくても問題ないです。

Q. どうやっても進めない場所があるんだけど。

今は進めない場所かもしれません。
ゲーム進行によってアイテムを入手していくので、後々進めるようになるかも。

Q. いやでもゲーム進行は十分なのに進めないよ。

取っていないアイテムは有りませんか？
揃っているならばたどり着ける筈です。
多少、変なテクを要求するかもしれません。

Q. そうは言っても、どうやっても会えないキャラがいるんだけど。

彼らはきっと隠された存在なので、まっとうな方法では会えません。
しかし手段はあります。
人は後ろ向きでも前へ進めますし、背中を押して貰う事だってあるのです。

Q. ボスが強すぎる！

頑張れ。超頑張れ。

パターンを突き詰めれば、初期ライフでも勝てます。
面倒ならライフを集めてデスマッチ。

■クレジット

- 制作

[TwillingSky](#) (鈍色の空)

- 開発環境

- Microsoft Visual Studio 2013
(C) Microsoft Corporation

- Microsoft DirectX SDK(June 2010)
(C) Microsoft Corporation

- Ogg Vorbis
(C) Xiph.org

- 音楽提供

- bernerd's library
bernerd 様
<http://bernerd.web.fc2.com/>

- 効果音提供

- ・ザ・マッチメイカーズ
おさびし ゆうき 様
<http://osabisi.sakura.ne.jp/m2/>

- WEB WAVE LIB
SYNC THINK TANK 様
<http://www.s-t-t.com/wwl/>

- TAM Music Factory
多夢(TAM) 様
<http://www.tam-music.com/>

[トップへ](#)

プログラム本体、イメージデータ、マニュアル等の著作権は製作者えおなゆにあります。
著作者の許可無しで複製、転載、配布を禁じます。