



開発者：開地碧音

ジャンル：3Dアクション

開発環境：C++/DirectX/SDK：Microsoft DirectX SDK（June 2010）

開発期間：約3ヶ月（2025年11月～2026年1月）

ボスの行動をルールベースAIで制御



多彩な攻撃



プレイヤーの**位置**、**行動**、ステージ内**オブジェクトの変化**を条件として**攻撃パターン**を**分岐**させ、状況に応じた駆け引きを実現しています。



操作を「**移動**」と「**アクションボタン1つ**」で、**直感的に遊べる**一方、ボスとの**駆け引き**による**緊張感と達成感**を味わえます。



わちゃわちゃしたステージ



シンプルな操作