



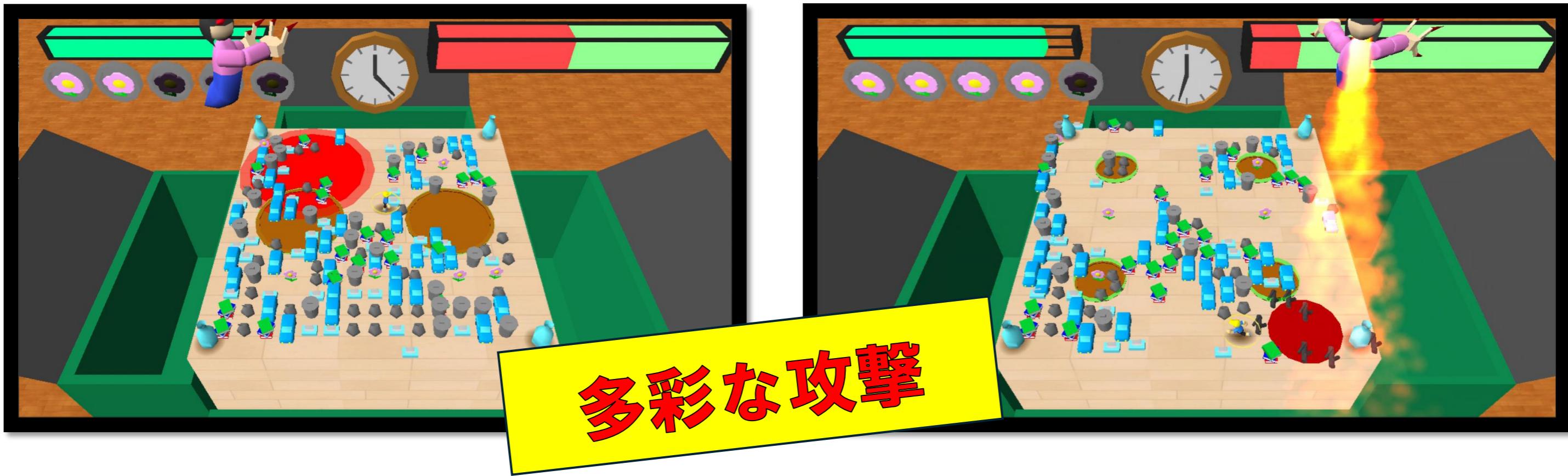
開発者：開地碧音

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)

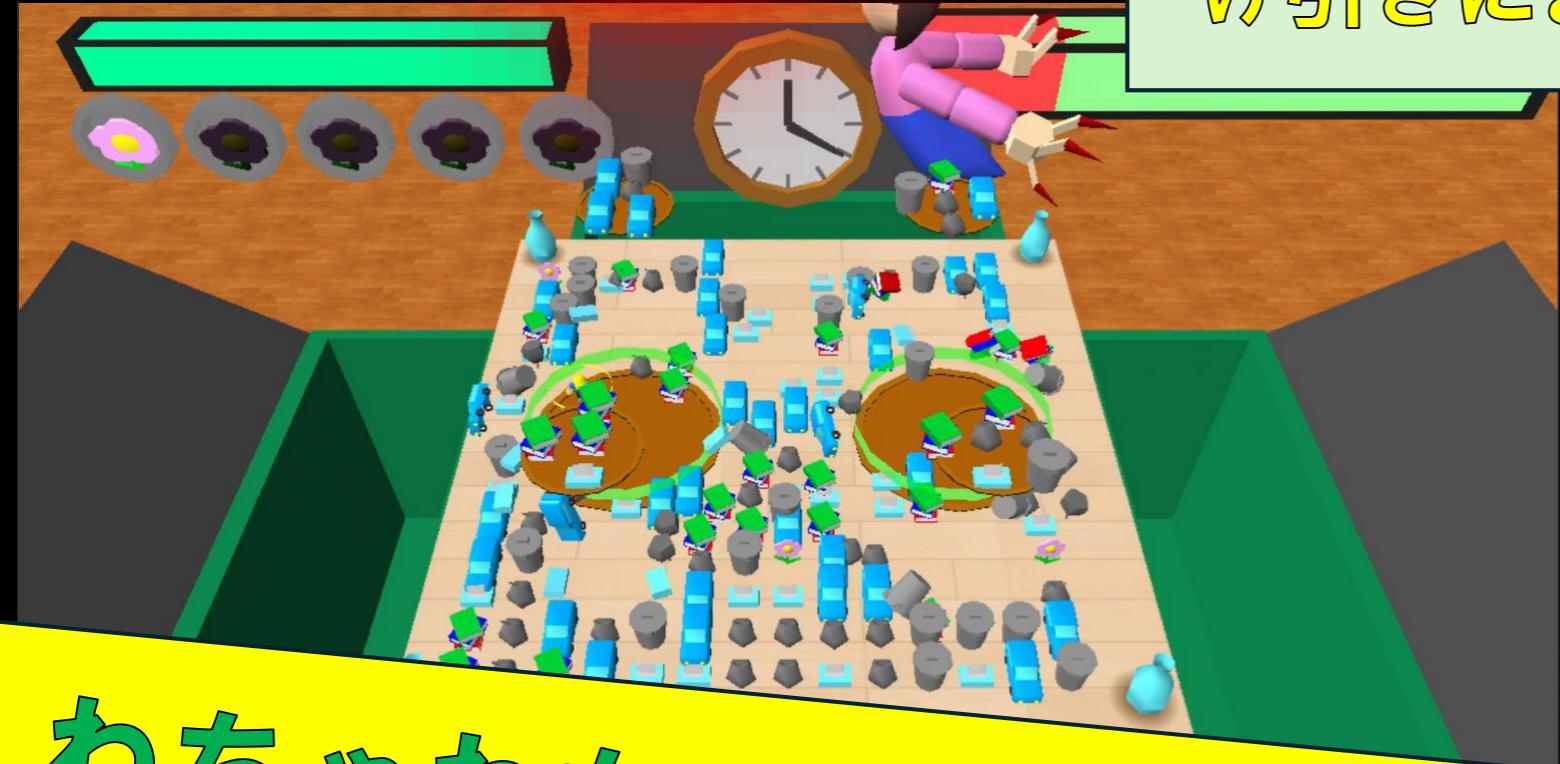
ボスの行動をルールベースAIで制御



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