

-アピールポイント-

※開発環境:c++/DirectX9

※開発期間:1カ月

- ・ ゾーンごとに変わる、
各属性を表現した**エフェクト**！！
- ・ スコアを稼ごうとすればするほど、
スリルを感じる**ゲーム設計**！！



マグマや炎を、一粒一粒で表現！ **ボスの攻撃もスコアに変える！**

-操作方法-

1P (PLAYER)

START ポーズ / 次の画面へ

L 減速

R 加速

左スティック

・移動

・押し込みで水弾の角度を背面に



X 水弾 (山なり、長押しで連射)

Y 雷弾 (長押しでチャージ可能)

B 炎弾 (長押しで連射)

右スティック

・水の発射角度調整

・押し込みで水弾の角度を前面に

2P (HELPER)

※どの弾も、長押しで連射可能

Y 雷弾

左スティック 移動

X 水弾

B 炎弾



※1Pの背面水弾の参考画像

