

開発環境：Visual Studio 2015 , C ++/ DirectX9

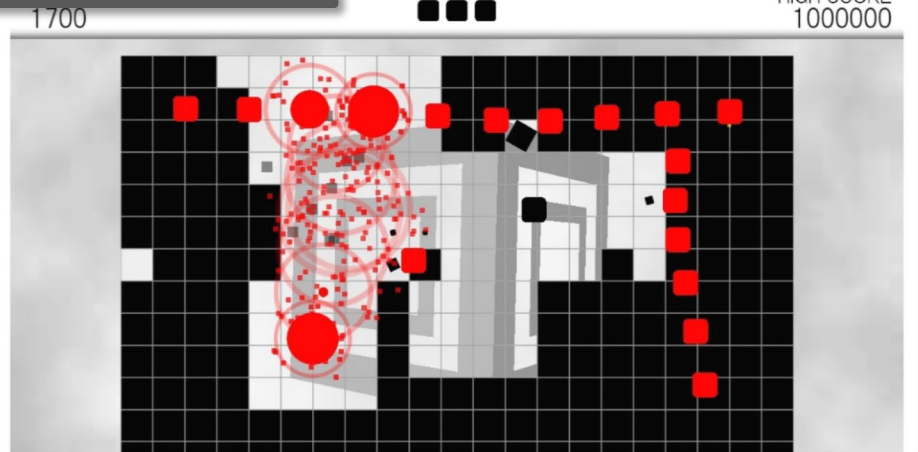
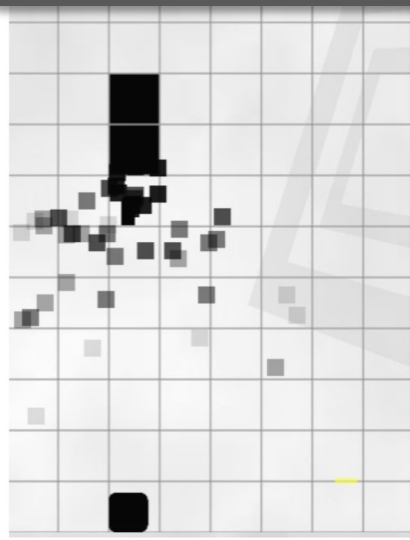
製作期間：6月下旬 ～ 9月下旬（約4か月）

ジャンル：2Dシューティング

## アピールポイント

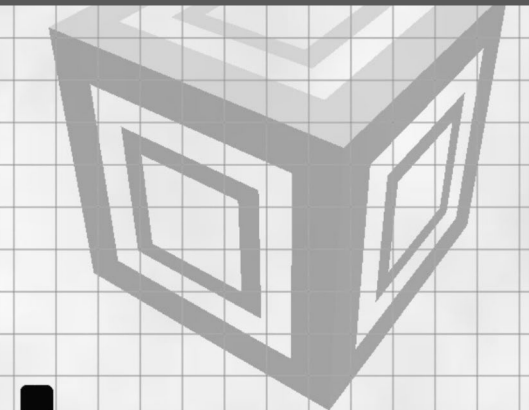
### 表現力と爽快感にこだわった作品

#### タイル破壊パーティクル



#### 敵撃破時の爆発パーティクル

#### 時間経過で現れる3Dモデルで 独特な世界感を表現



#### タイル復活エフェクト