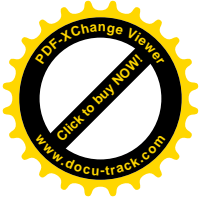


# 祀遊戯(まつりゆうぎ)

製作者：朱い鴉



- 祀遊戯.exe

ゲームの実行ファイルです.

- 祀遊戯\_Data フォルダ

ゲームの実行に必要なリソースファイルです.

## 【操作説明】

---

- マウス操作 : カメラ移動

- 左クリック : マウスカーソルの位置に射撃 (選んだ武器による攻撃)

- 右クリック : キャラクターごとに決められたスキル攻撃

なお, スキルの使用にはスキルオーブが必要で, キャラクターごとに必要数は異なります

(必要数はキャラクター選択時にコストの部分で確認可能)

※画面中の Title ボタンをクリックするとタイトル画面に戻ることができます.

## 【ゲーム概要】

---

- ゲームについて

ランダムに出てくるエネミーをたくさん倒してジェムを入手し, ハイスコアを目指す主観シューティングゲームです.

遊べるモードは以下の2通りです.

### 【アーケードモード】

120秒間で多くのエネミーを倒すモード.

120秒経った時点で最終スコアが計算されます.

途中でHPが0になるとゲームオーバーとなり, スコアは記録されません.

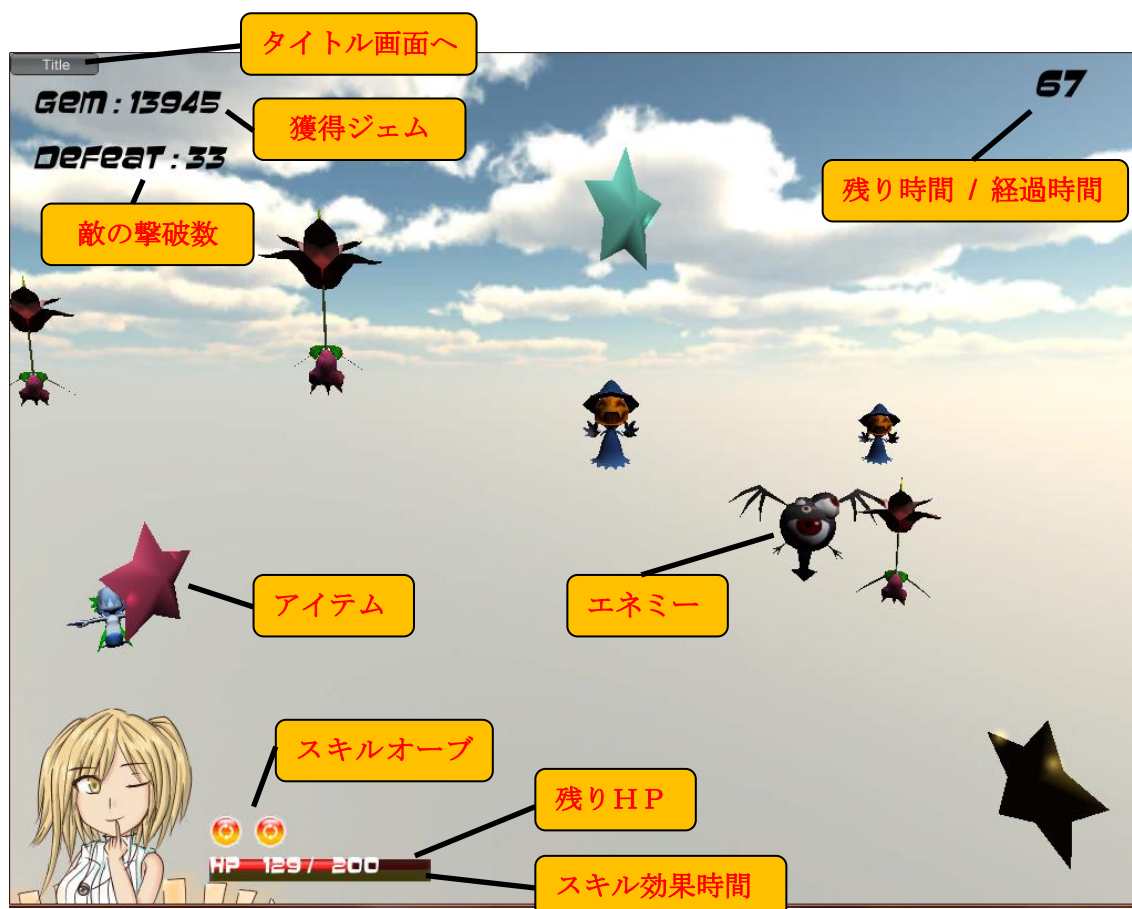
### 【サバイバルモード】

無限に出てくる敵を倒し続けるモード.

敵は一定数倒す度強くなります.

HPが0になったら最終スコアが計算されます.

●画面説明



●アイテムについて

エネミーを倒すと稀に星型のアイテム（スター）を落とします。

攻撃を当てることでスターを取得できますが一定時間経過すると消えてしまいます。

登場アイテムは以下の通りです。

【イエロースター】

ジェム（スコア）が追加されます。



【レッドスター】

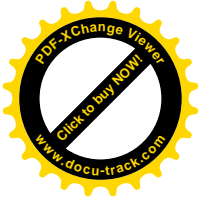
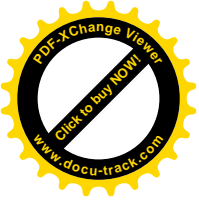
HPが回復します。



【ブルースター】

スキルオーブが1つ追加されます。





●スコアについて

最終スコアは以下の要素によって決まります.

【アーケードモード】

- ゲーム中に獲得したジェム (基本値)
- 残りHP (倍率) ※
- 敵の撃破数 (倍率)

※ノーダメージの場合さらにパーフェクトボーナスが掛かります.

【サバイバルモード】

- ゲーム中に獲得したジェム (基本値)
- 経過時間 (倍率)
- 敵の撃破数 (倍率)

【謝辞】

---

ゲームの製作に当たり, 以下のフリー素材を御借りしました.  
この場を借りて御礼を申し上げます.

●リザルト画面背景

観月らん様 「風のリュート」 ([http://sky.geocities.jp/lute\\_wind/](http://sky.geocities.jp/lute_wind/))

●スキルオーブアイコン

「アイコン素材」 (<http://aikonn.chat-minami.com/index.html>)

●エネミー3D モデル

兎魂様 「光陰像型」 ([http://www.geocities.jp/lab\\_no2/about.html](http://www.geocities.jp/lab_no2/about.html))

●音楽

六道 迅様 「光闇世界・モノクロ」 (<http://www.j-rokudo.jp/>)

●効果音

笠畑 栄樹様 「On-jin〜音人〜」 (<http://on-jin.com/>)