

DINO ASSAULT 仕様書

1. はじめに

「DINO ASSAULT」はシューティングゲームです。
戦闘機（自機）と恐竜（敵）の戦いを背景とした
シューティングゲームを開発します。

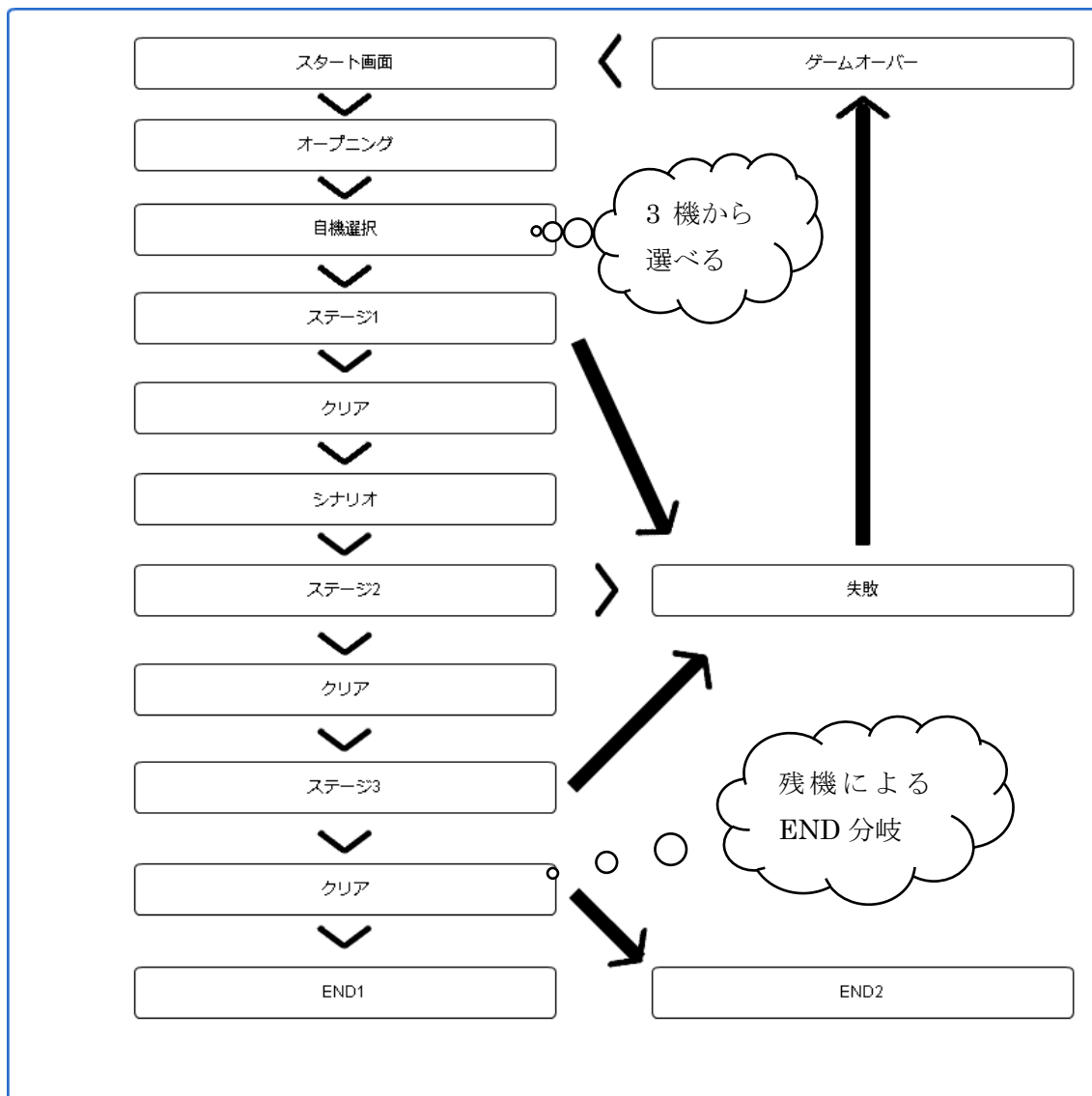


2. 設定

2019年、隕石「2002NT7」によって地球は破壊され、滅亡する。
NASAによるこの隕石落下予測に備え、人類は日々技術の強化に努めてきた。
隕石の進行コースが地球に衝突するとわかり、各国の基地から共同開発して
いた隕石を破壊するためのミサイルを隕石に向けて発射する。

しかし、ミサイルは全て空中で爆発し隕石に衝突することはなかった。
原因を確認すべく自衛隊は戦闘機を発進させる。

3. ゲームフロー



4. ゲームシステム

メインゲームシステム

	数量
残機	5
ボム	2

自機が敵の弾に当たる、敵自身に当たると破壊され、残機数が減る。

残機数が0の状態では撃墜されるとゲームオーバーになる。

残機数は増えるアイテムを実装しないため増えない。

ボムは回数が限られている特殊システムで、機体によって様々な効果を発揮する。ボムは、機体撃墜時に最大回数である2まで回復する。

操作

キー	動作
→	右移動
←	左移動
↑	前進
↓	後退
Y	通常ショット
R	ボム

ルール

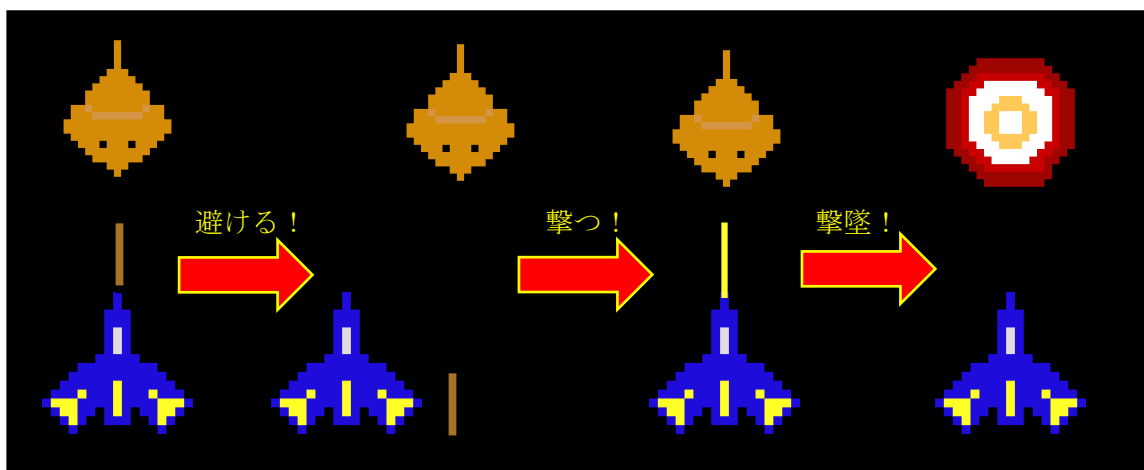
敵の弾に当たらないように、弾を避けながらステージを進める。

敵にはHPがあり、HPを0にすることで撃墜可能である。

撃墜すると撃墜エフェクトがでて消滅する。

各ステージにはボスが存在し、ボスを倒すと stage クリア。

3stage クリアするとゲームクリアとなる。



5. 自機機体設定

自機は3機を予定しており、全機体に共通する点は通常ショットとボム(無敵&弾消し)があること。HP設定は無く被弾で撃墜され、残機が1減る仕様となっている。画像は全てイメージです。

自機1



自機



通常ショット



ボム

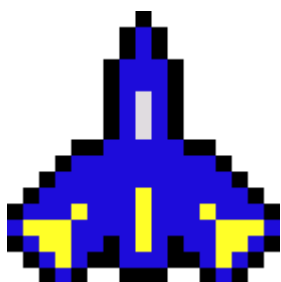
・手数で勝負の機体

ショット威力は低めだが、弾を連射することができる。発射口も2つあり、より多くの弾を発射することができる。

ボムは範囲が全体で、無敵時間とともに弾が全て消滅する。

	威力
通常ショット	2
ボム	0(無敵時間 2 秒)

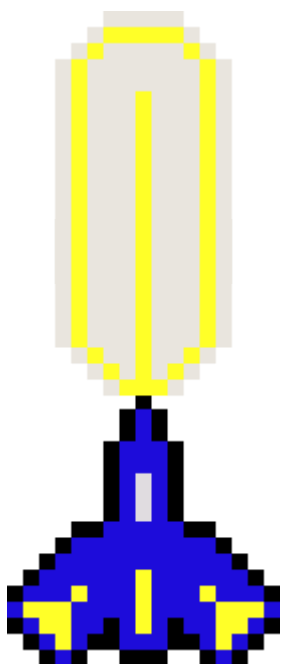
自機 2



自機



通常ショット



ボム

- ・火力で押し寄せ機体
範囲に弾は打てないが、レーザーによる高威力の攻撃を行うことができる。
ボムはさらに高威力のレーザーであり、レーザーに触れた弾を消滅させることができる。

	威力
通常ショット	5
ボム	20(無敵なし、4秒持続)

自機 3



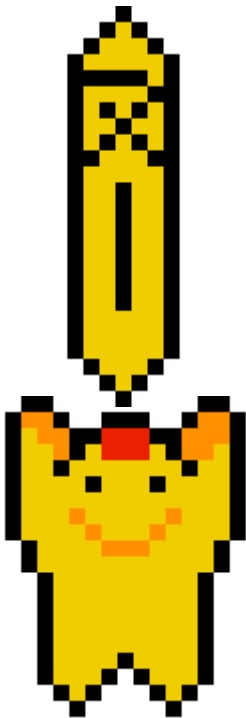
自機

- ・超性能ぬう坊

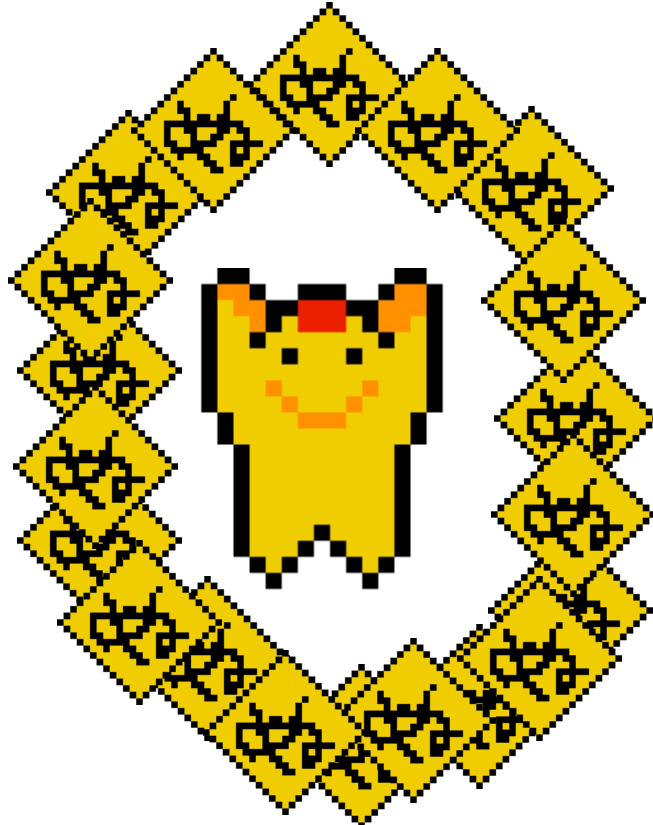
通常ショットは、ヌー棒。火力が高いながらも連射が可能である。

ボムは「ぬーの群れ」。ぬ弾幕がぬう坊の周りから出る。ぬ弾幕は、弾を消しつつ触れた敵にダメージを与える。

	威力
通常ショット	4
ボム	10(無敵時間 2 秒)



通常ショット



ボム

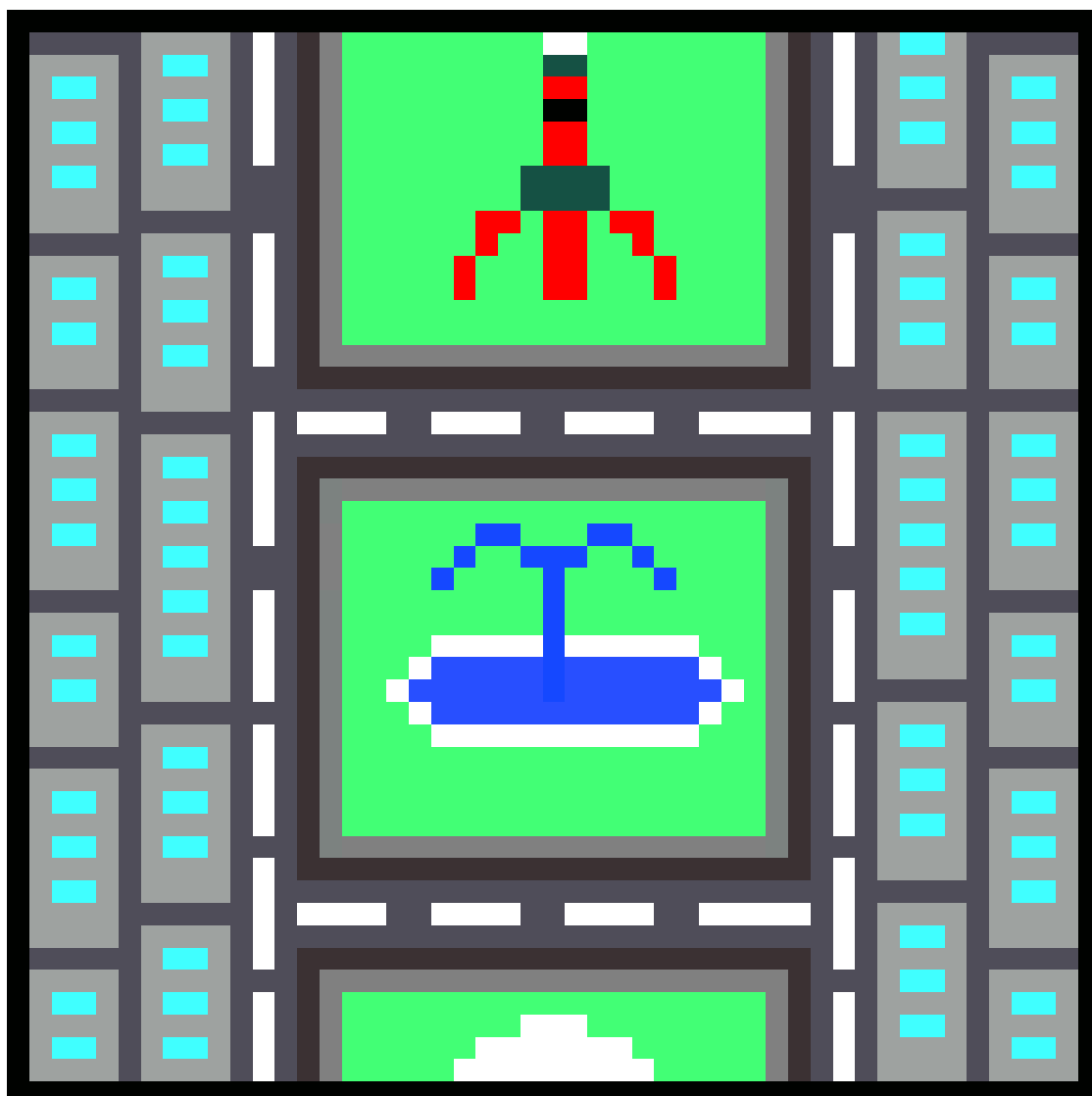
6. ステージ設定

ステージは全 3 ステージを予定している。ステージごとに出る敵、弾の種類を変更し、ステージが進むごとに難易度が上がるようになっている。

ステージ 1 (街)

出撃した自衛隊。ミサイルの爆発原因を調査すべく、爆発地点へ向かう。途中、街の上空にさしかかった時、街の異変を察知した部隊は、街に近づいた。そこで未知の機体と遭遇し、戦闘になる。

Stage1 イメージ図

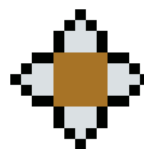


登場敵(画像はイメージです)

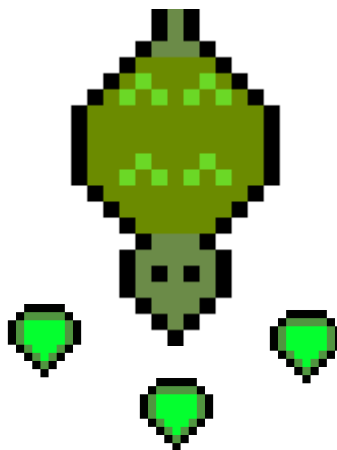
敵 1



モチーフ:アンキロサウルス
大き目の弾を一発発射する
HP:10

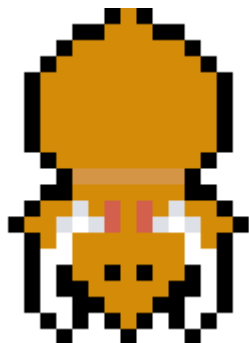


敵 2

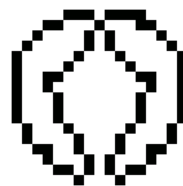


モチーフ:ステゴサウルス
弾を三発発射する
HP:10

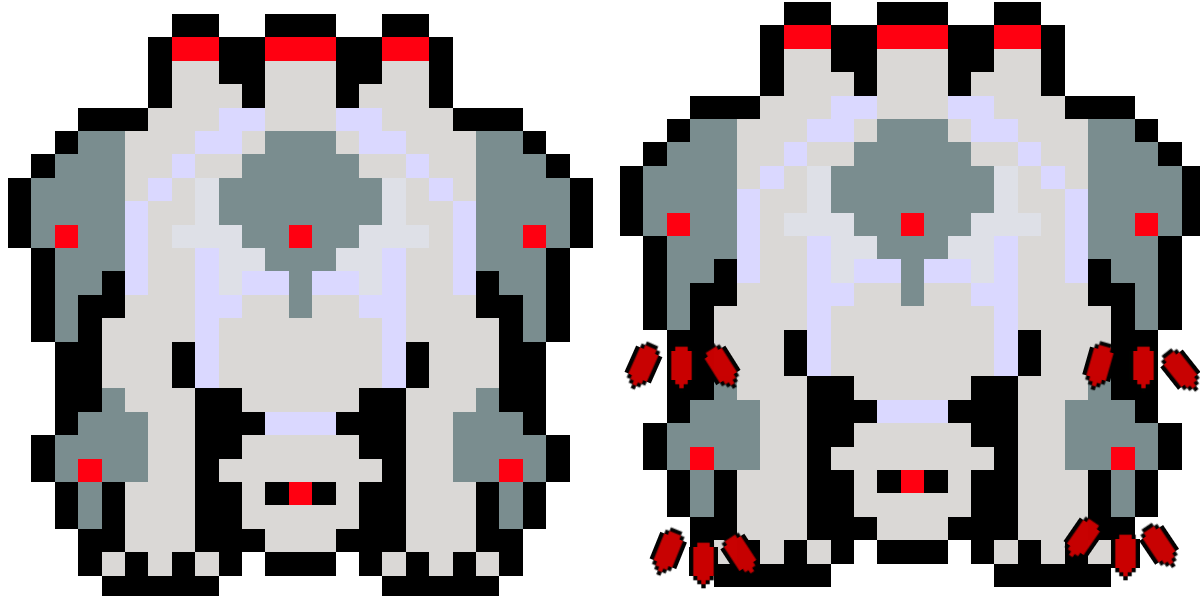
敵 3



モチーフ:トリケラトプス
二つ横並びに弾速の速い弾を発射する
HP:15



Boss



モチーフ:アルゼンチノサウルス

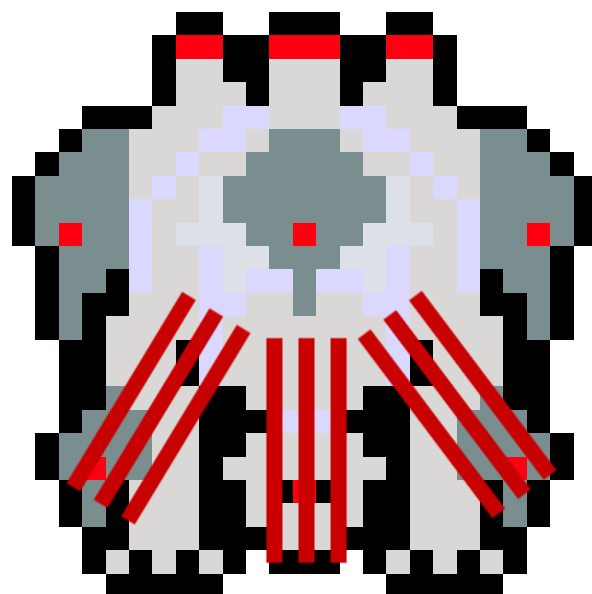
弾その1

小さい弾をばら撒く

弾その2

三つ並んだビームを三方向に撃つ

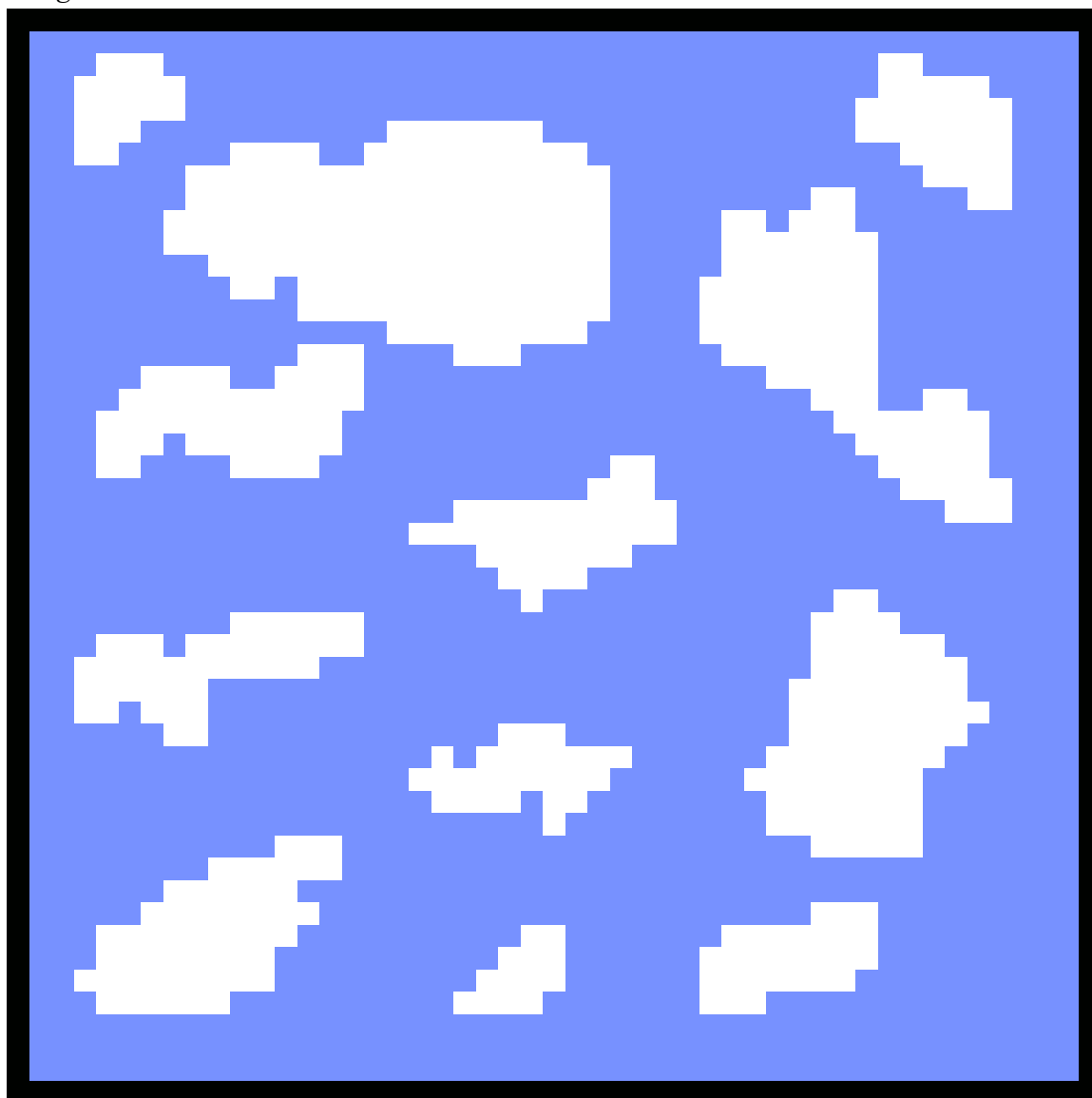
HP:300



ステージ 2 (空)

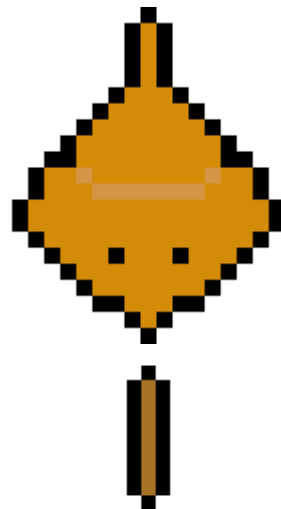
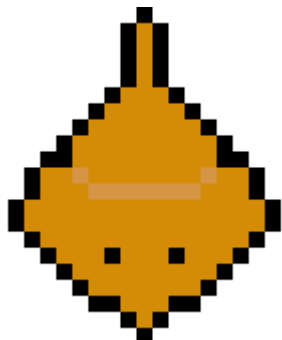
何者かが、恐竜をモチーフにした機体を作り、隕石「2002NT7」を利用して地球を破壊しようとしていることがわかった自衛隊。敵は隕石の内部から発生していることから、隕石は何者かの基地であり、これを地球に落とすことによって地球を破壊しようとしているようだ。国からでた命令は、戦闘機で宇宙へ強襲しミサイルを直接隕石へと当てることだった。自衛隊は、任務を果たすため空へ。

Stage2 イメージ図



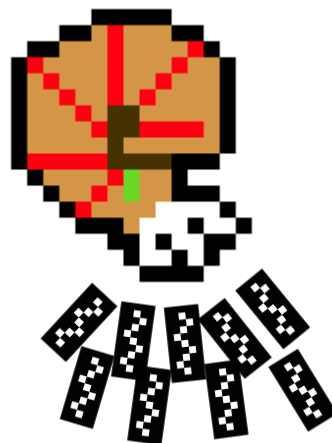
登場敵(画像はイメージです)

敵 1



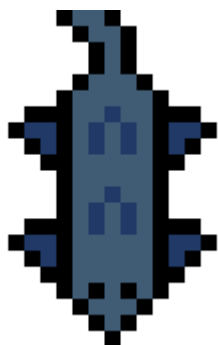
モチーフ:カブトガニ
弾速の速い弾を一発撃つ
HP:20

敵 2

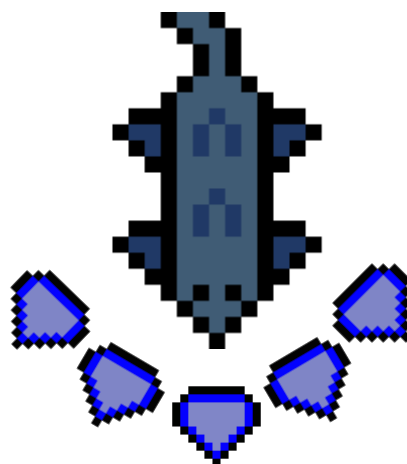


モチーフ:アンモナイト
弾を大量に発射する
HP:20

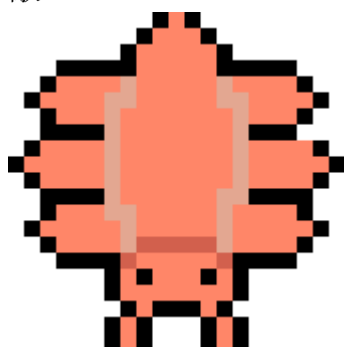
敵 3



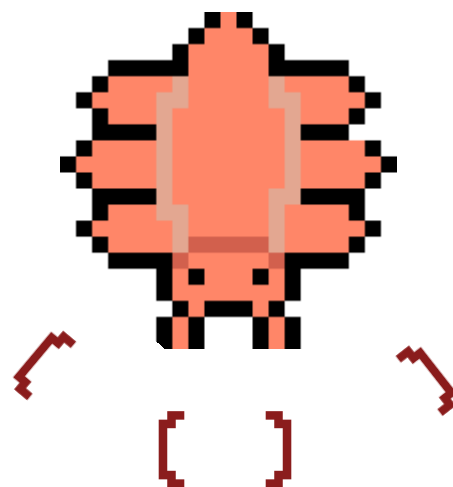
モチーフ:シーラカンス
弾を 5 方向に発射する。
HP:20



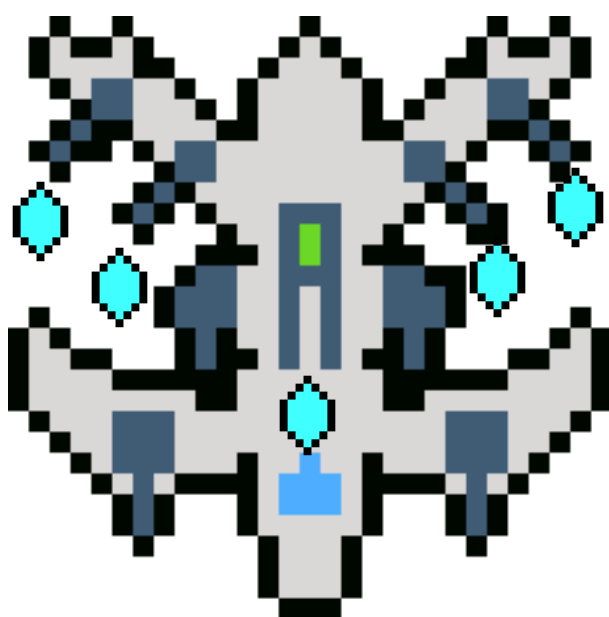
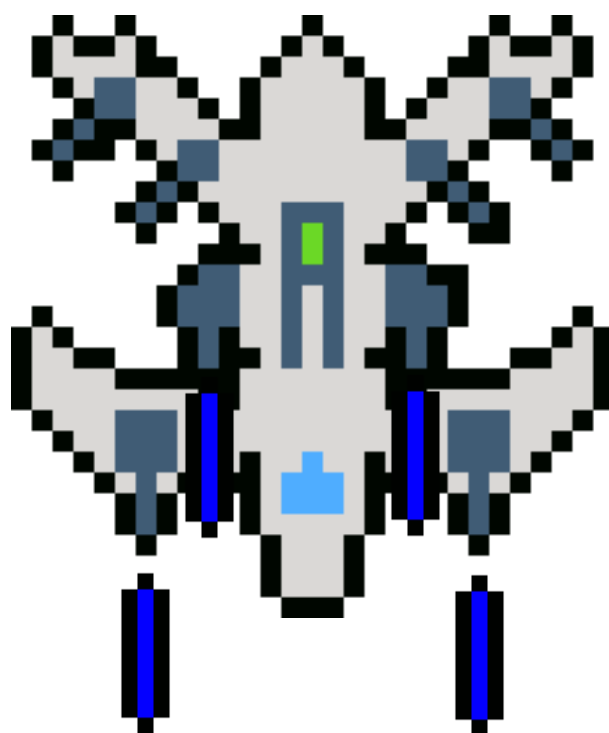
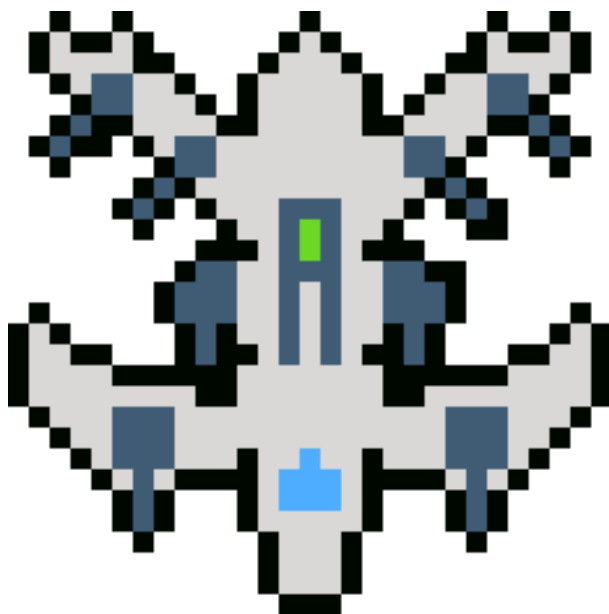
敵 4



モチーフ:アノマロカリス
四方向に弾速の速い弾
HP:20



Boss



モチーフ:リオプレウロドン

弾 1:4本のレーザー斉射

弾 2:5個の弾発射

弾 3:極太レーザー発射

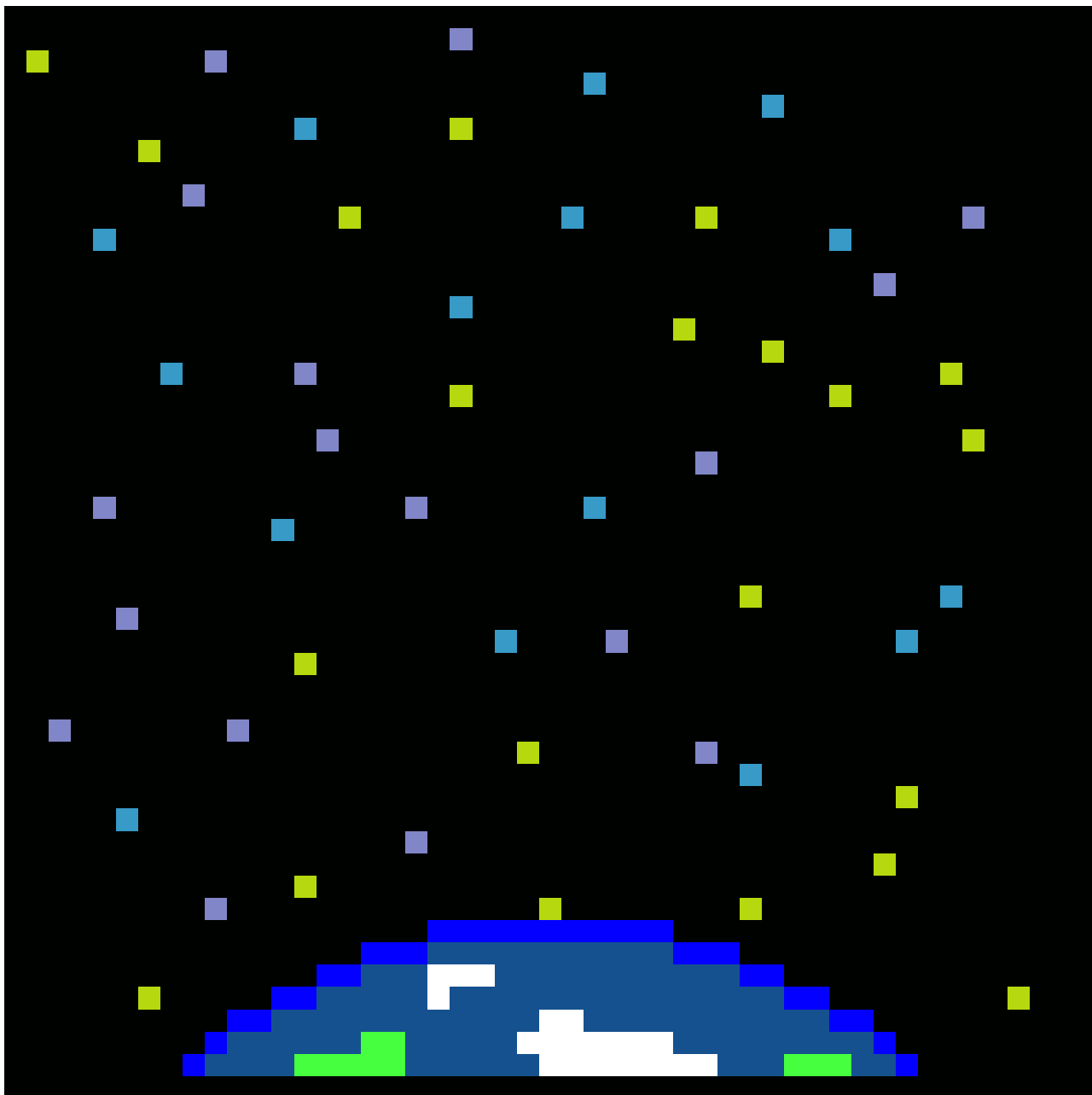
※弾 3 は発射前にエフェクト or 警告を入れる

HP:400

ステージ3 (宇宙)

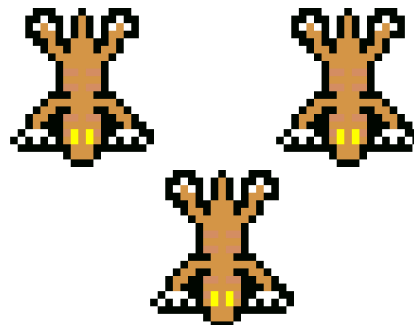
宇宙へ来た自衛隊。目標は目の前。ミサイルを当て、隕石を破壊し地球を守ることはできるのだろうか・・・？

Stage3 イメージ図



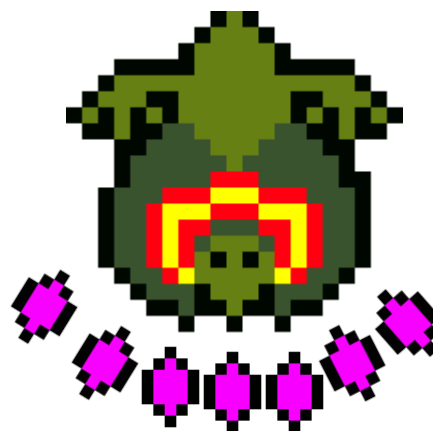
登場敵(画像はイメージです)

敵 1



モチーフ:ディノニクス
味方を呼んで自機に突撃する
HP:15

敵 2



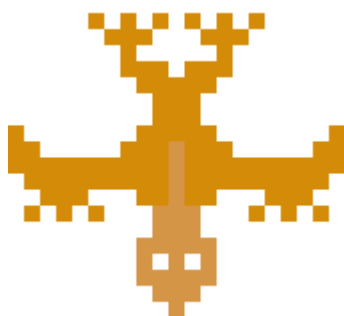
モチーフ:スピッター
大量の弾を拡散させる
HP:25

敵 3



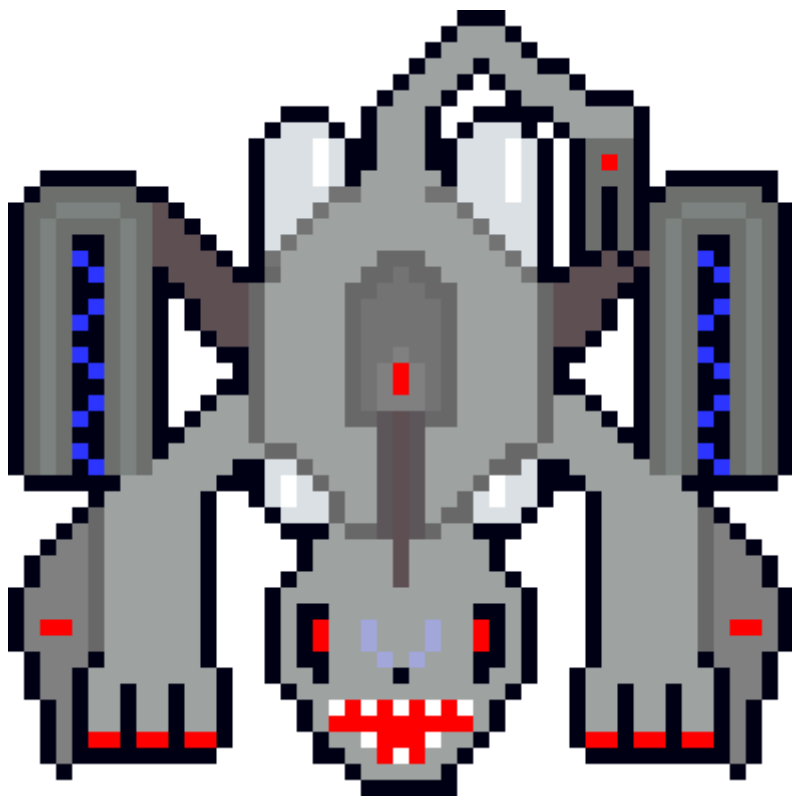
モチーフ;ヴェロキラプトル
大き目の高速弾を二本並行発射
HP:25

敵 4



モチーフ:プテラ
自機狙いの大きい弾を高速発射
HP:30

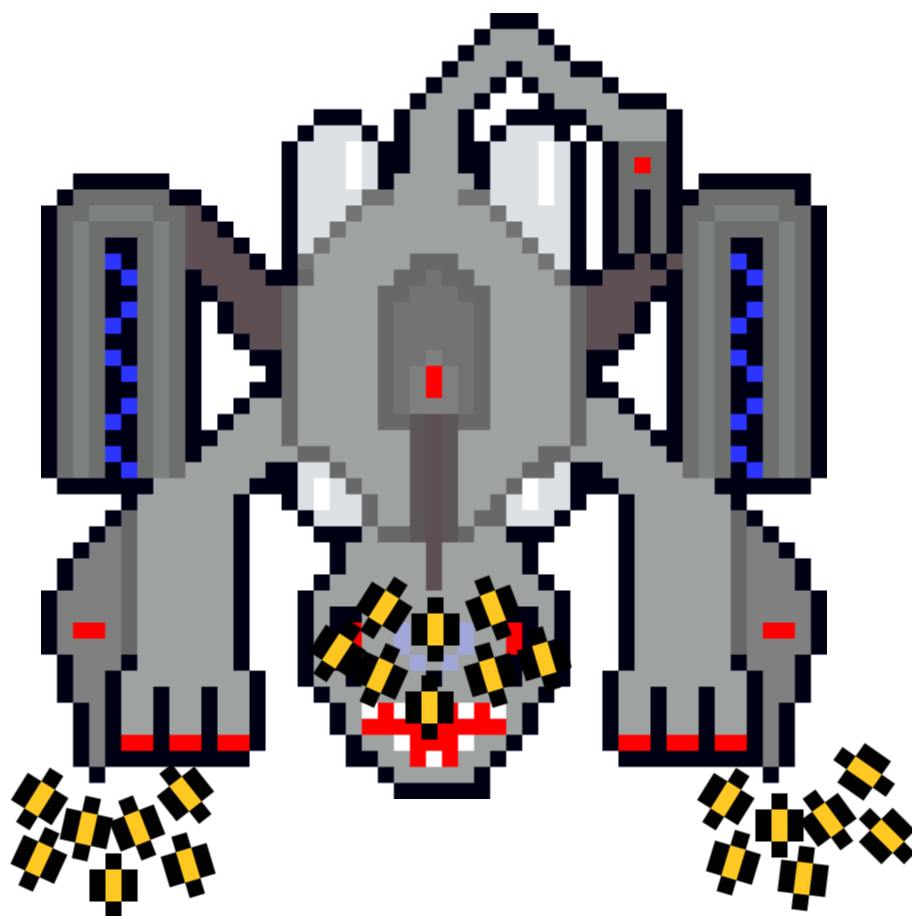
Boss



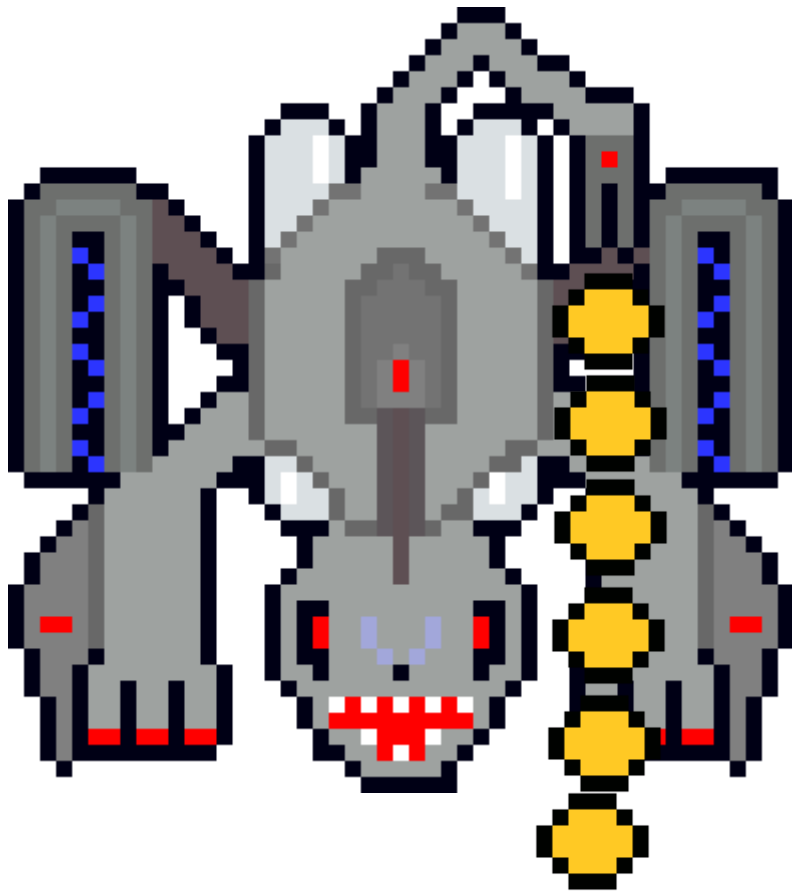
モチーフ:ティラノサウルス

HP:600

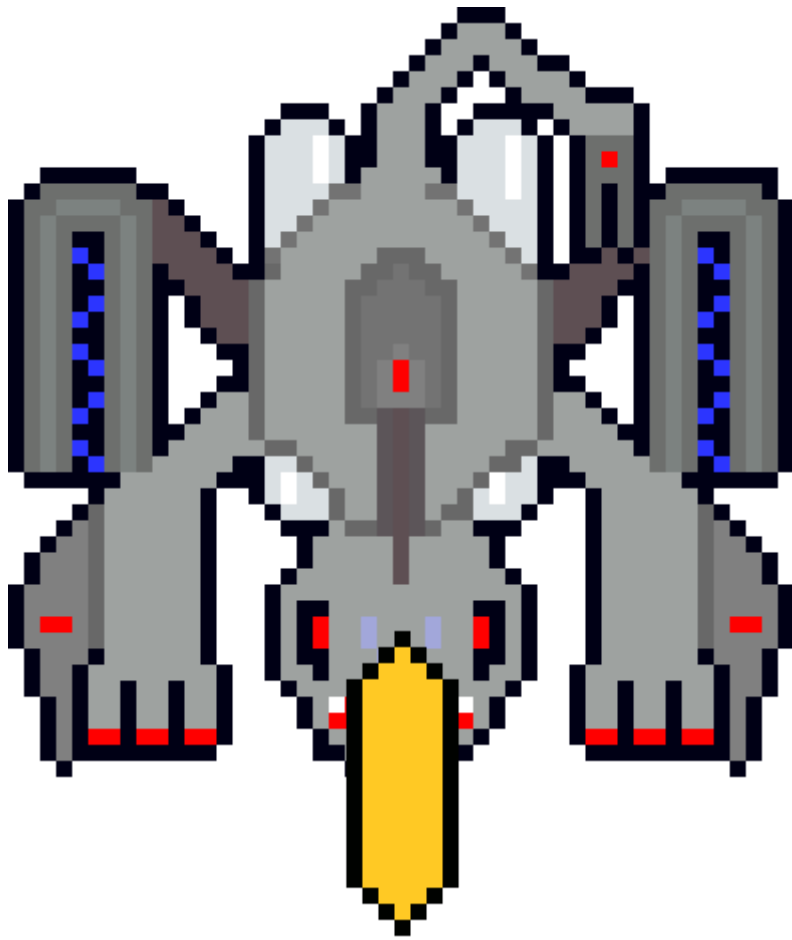
弹 1



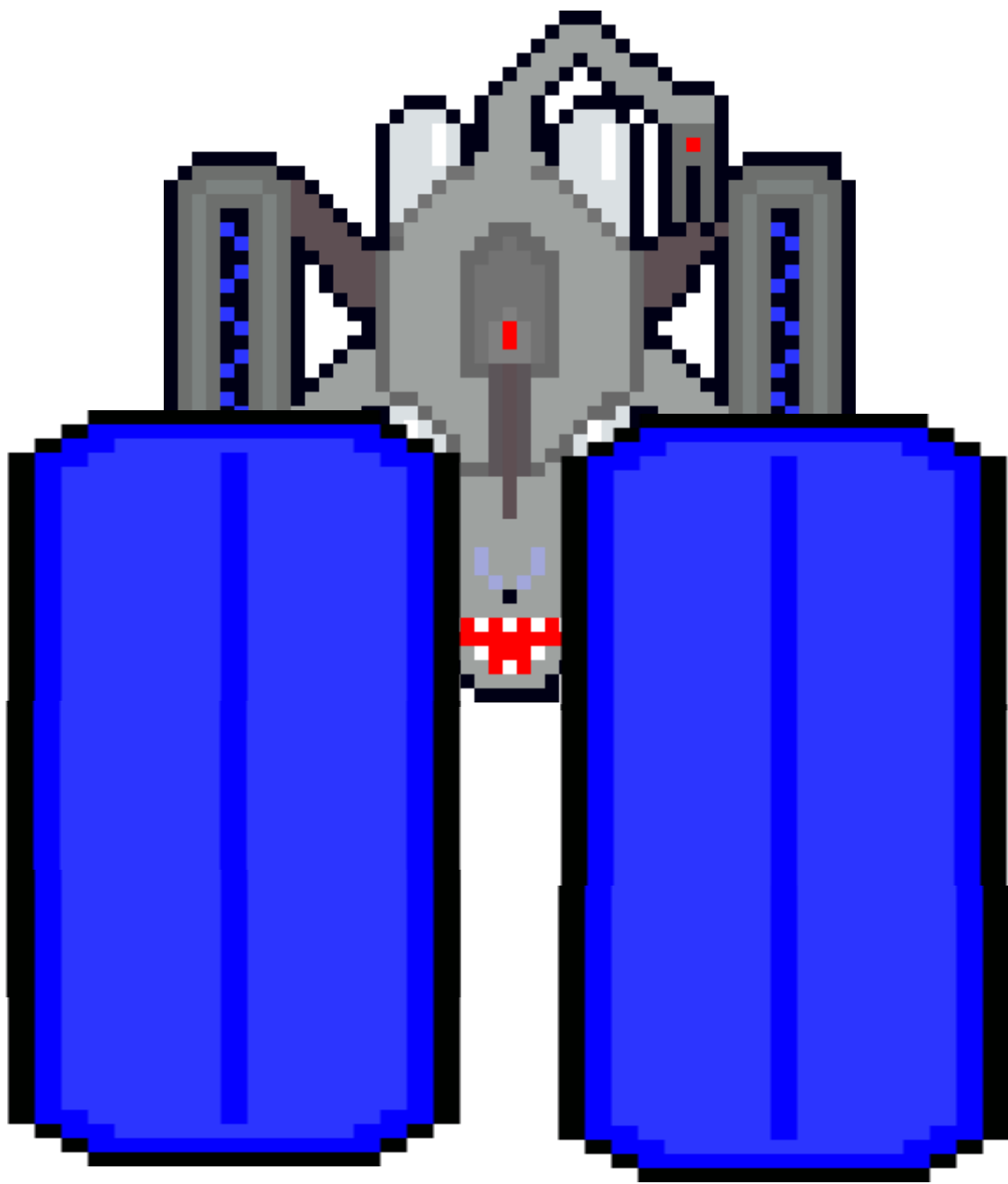
弹 1:小粒弹大量扩散



弾 2:太目の弾自機狙い連射



弾 3:太目の高速弾



弾 4:極太レーザー2 本発射
※弾 3 は発射前にエフェクト or 警告を入れる

END 分岐について

残機が 2 以下の場合、隕石を破壊しきることができず地球破壊 END になる。

残機が 3 以上ある場合、隕石を破壊し地球防衛 END になる。

追加要素予定

エンドロールでスタッフ開発スタッフを出したい

そのときに隕石にミサイルを撃ち込むミニゲームをつけたい