

# 海戦ゲーム(仮)

対 象: 全年齢

ジャンル: STG

対応機種: Windows PC

大原情報ビジネス専門学校

ゲーム制作コース

丁俊宇



# 目次

1. 概	要	.....	03
2. 新	規	性	.....04
3. システム紹介	.....		05
4. 画面サンプル	.....		08
5. ゲームフロー	.....		09



# 概要

- 第二次世界大戦を背景にして2DSTGゲームです。
- 2Dでもリアルな海戦を感じられるように作ります。
- 小さい艦隊から大きい艦隊へ育つ。



# 新 規 性

- 一つの船を操作するだけではなく、艦隊司令みたいに艦隊を指示することもできる。
- 距離はリアルにするので、本物の海戦の緊張感も体験できる
- リアルの海戦は遅いため、時間の推進速度が早めにするので、本物よりかかる時間が短くにする。



# システム紹介——船操作

- 速度、損傷管理、射撃、航空隊の指示、針路などをコントロールする。
- UIから船の状態を確認できる。
- 敵をロックしてデータを取って、そのデータに従って射撃する。
- 敵をロックした後、航空隊に指示を出す。航空隊は指示に従って任務を完成する。



# システム紹介——艦隊操作

- 艦隊の隊形を操作できる。
- フラグシップを変更することもできる
- 出撃前に艦隊を編成することも可能だ。





# システム紹介——任務

- 殲滅戦

敵艦隊を全滅すれば終わる。

- 任務

どこから逃げる、ベースを破壊するなど任務を完成すれば勝つ

- いずれの戦闘を完成すれば、新たな船、部品を得ることができる。命中率や敵の損傷状況によって結果判定を行う、結果による賞品をもらう。

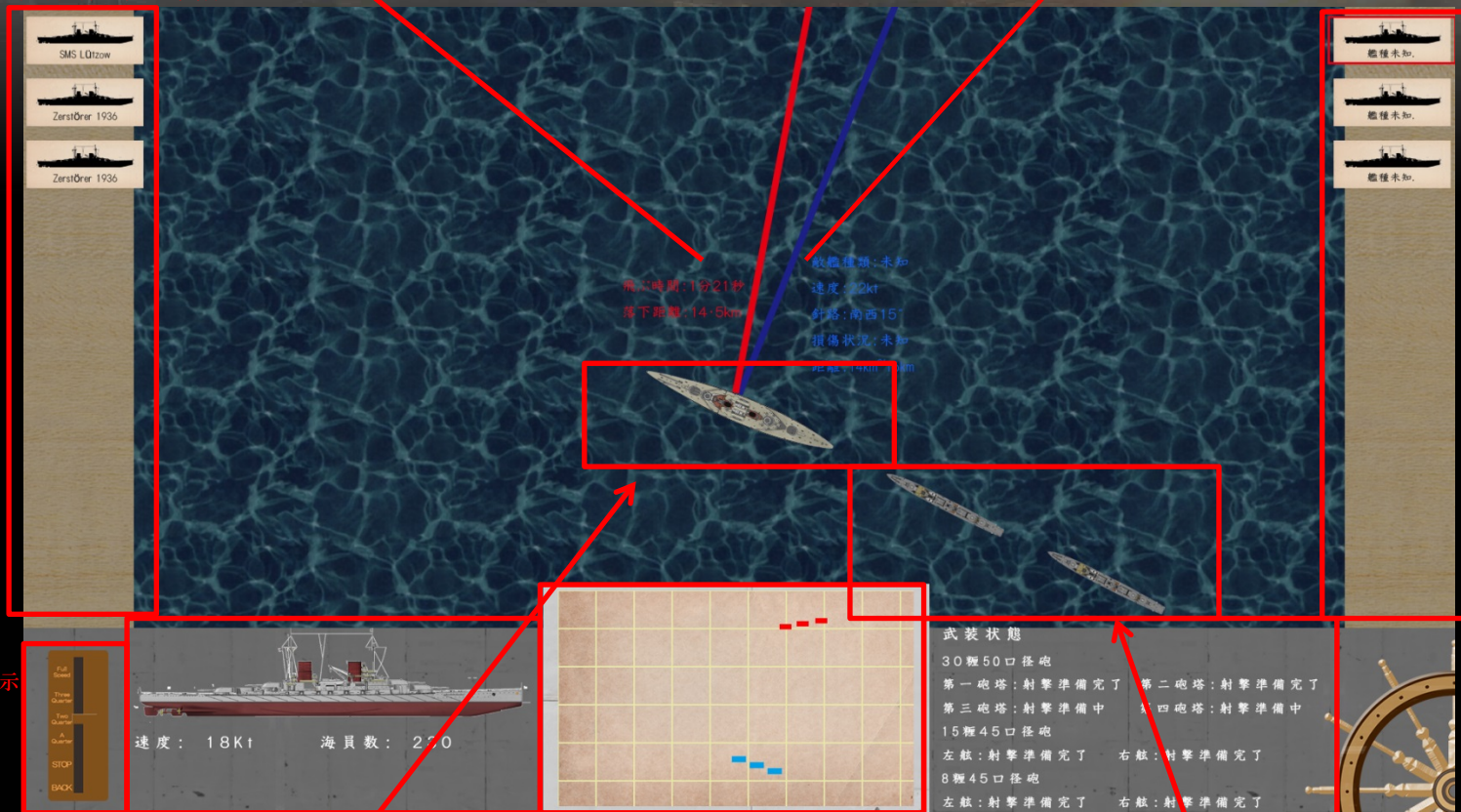
# 画面サンプル

射撃指示線：飛ぶ時間と砲弾落下距離

敵指示線：ロックされた船の状態を表す

友軍艦隊の名前と種類

敵艦隊の名前と種類  
発見状態による違う



出力選択指示

自分の船の速度など状態

ミニマップ

武器の状況(使えるか)

自分の船

友軍の船



# ゲームフロー

戦闘が行う

船を調整し、  
艦隊を編成す  
る

勝利して新た  
な船、パーツ  
をアンロック

