ドットレイン企画書

# 目標

1時間程度で遊べる爽快STGを目指す。ゲームにちょっと慣れたぐらいの難易度

# ゲームシステム

結構かんたんなSTG。敵から大量に落ちるポイントをどれだけ回収していくかのゲーム。

ポイントを集めるためには敵を倒す、回収の２つを効率よくしないといけない

多彩な武器を使って効率よく得よう

## 武器について

武器はそれぞれzxcv(space)が当てはまる

・機銃（レベル5段階）

・吸収装置（ボタンを押している間吸収）

・爆弾（着弾すると爆発を起こす。強化後、爆発の中心に吸収機能がつく）

・ミサイル（二段階の爆発を起こす。強化後は通常爆弾の２倍）

・タレット（発射後着弾するか、再度ボタンを押すと一定時間周囲に発射）

## ショップについて

これまでに得たポイントを使うことによって武器を強化可能。クリア後に開く

# 敵について

## 体

・通常

・ポイント多め通常

・爆弾

・機銃（通常、追尾、ミサイル(常時追尾)、反射玉、ビーム）

## 構成

敵は数種類に分かれる

・通常単体

　体一個分。体当たりするやつもいる

・塊

　小・中・大の同じ体で出来た塊

・塊（コア）

　魂のにコア（爆弾）がついている

・機銃塔

　機銃を囲むように体がある

# ステージ構成

10ステージ構成。1ステージ5分以内

## ステージ1

勝手をわかってもらうため、優しいステージ。爆弾を大量に使わないで遊べるけどドット数はそれなり

## ステージ２

ちょっと難しめ。武器の使用具合は上と同じく

## ステージ3

ポイント回収装置がついた状態でスタート。攻撃する敵よりもポイント落とす敵が多い。

## ステージ4

ポイント回収装置を利用しないとスコアが伸びないステージ。爆発する敵も増え、多少回収が難しい。

## ステージ5

ボーナスステージ。死ぬことはなく、たくさんポイントを回収するだけのステージ。処理落ちステージ

## ステージ6

爆弾、回収を使うステージ。敵は散乱し、とても拾いにくい

## ステージ7

敵の攻撃が激しいステージ。タレットが活かせる

## ステージ8

敵の攻撃が激しく、塊が多い。タレットと機銃でコア（爆弾）を攻撃

## ステージ9

最後の激しい攻撃。これまでの敵が入り交じる。すべての武器を使って効率よく倒しながら回収しよう

## ステージ10

今までのボスを連続で倒すゲーム。