リメイク案

従来プロジェクト→インベーダーゲームリスペクト

リメイクプロジェクト→アーマーコア、エースコンバット、からめるリスペクト

初期構想にあった、都市部などの戦闘を作りたい

敵の戦闘機のパーツを使って新しい装備を開発する的な。

リアルとボクセルのコントラストを強調

リアル→戦闘機→常に前に進み、旋回のみできる。速い。

ボクセル→ロボット的動き→上下左右後ろへ行ける。遅い。

リアル→ミサイル、爆弾、機雷など

ボクセル→ボクセルミサイル、ビーム、デカくて浮いてる剣、盾など

挑戦したいこと

ガチャ

収益化

キャラボイスを自分の声で

エンディング付近案

最後に名前を聞かれる。

↓

ラスボス戦（めちゃくちゃ強い）→勝つ→エンディング→クリアデータ保存+ランキングボードへ掲載or名誉ボードへの記載は自由に選べる。

↓

負ける

↓

セーブデータを消すと再戦可能（過去の自分と決別、背水の陣（負けたらすべてやり直し））→セーブデータを消さない→最後のセーブポイントに戻る

↓

セーブデータを消す

↓

再戦→勝つ→エンディング→クリアデータ保存+ランキングボードへ掲載or名誉ボードへの記載は自由に選べる。

↓

負ける

↓

（自分のセーブデータを選んで再々戦も可能）自分だけでなく、他人の過去もかけて再々戦できる→賭けない→タイトル（セーブデータが消えているため）

↓

賭ける

↓

名誉ボード鯖にあるすべてのセーブデータの機体データを合わせて最強の機体を召喚。→負ける→タイトル（セーブデータが消えているため）

↓

勝つ

↓

クリアデータ保存+ランキングボードへの掲載or名誉ボードへの記載は自由に選べる。

コース型マップ

巨大ロボにドッキング

僚機

ホーミング

レーザー

ガトリング

溜めて巨大玉発射

■敵の案

可動式の複数の外骨格を持つ。

それが外れてファンネル式に飛んで縦横無尽にしてくる攻撃（ビーム、シールド、弾、特攻など）

その時だけコアが露出し、ダメージが多く入る。

それぞれの外骨格を単体ずつ破壊することもできる。

外骨格を操り盾にしたり、後方に照射してブースターにすることもできる。