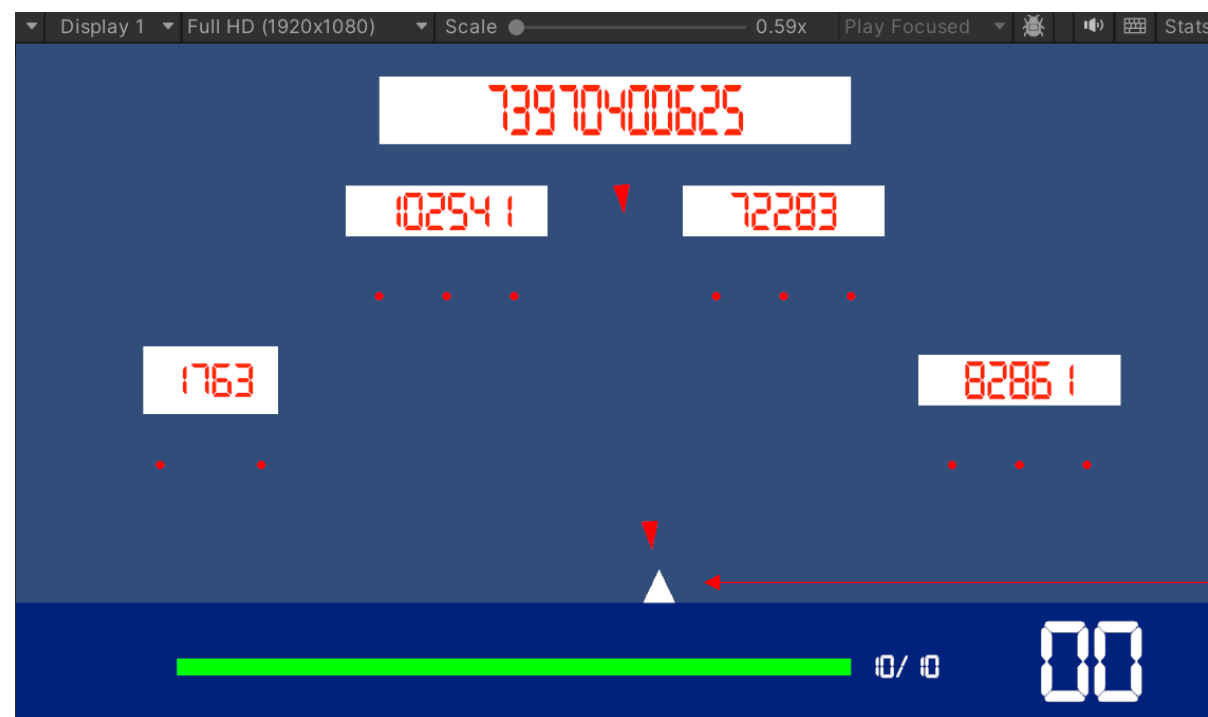


素数シューティング

基本システム

- ・ 素因数分解とシューティングゲームを融合したゲーム
- ・ 敵のHPの数値を素数で割ることによってHPを減らすことが可能
- ・ 敵のHPが1になったら撃墜
- ・ 素数の割り方は弾にテンキーで素数を入力し当てる
- ・ 敵からの弾に当たり自分のHPが0になったら終了

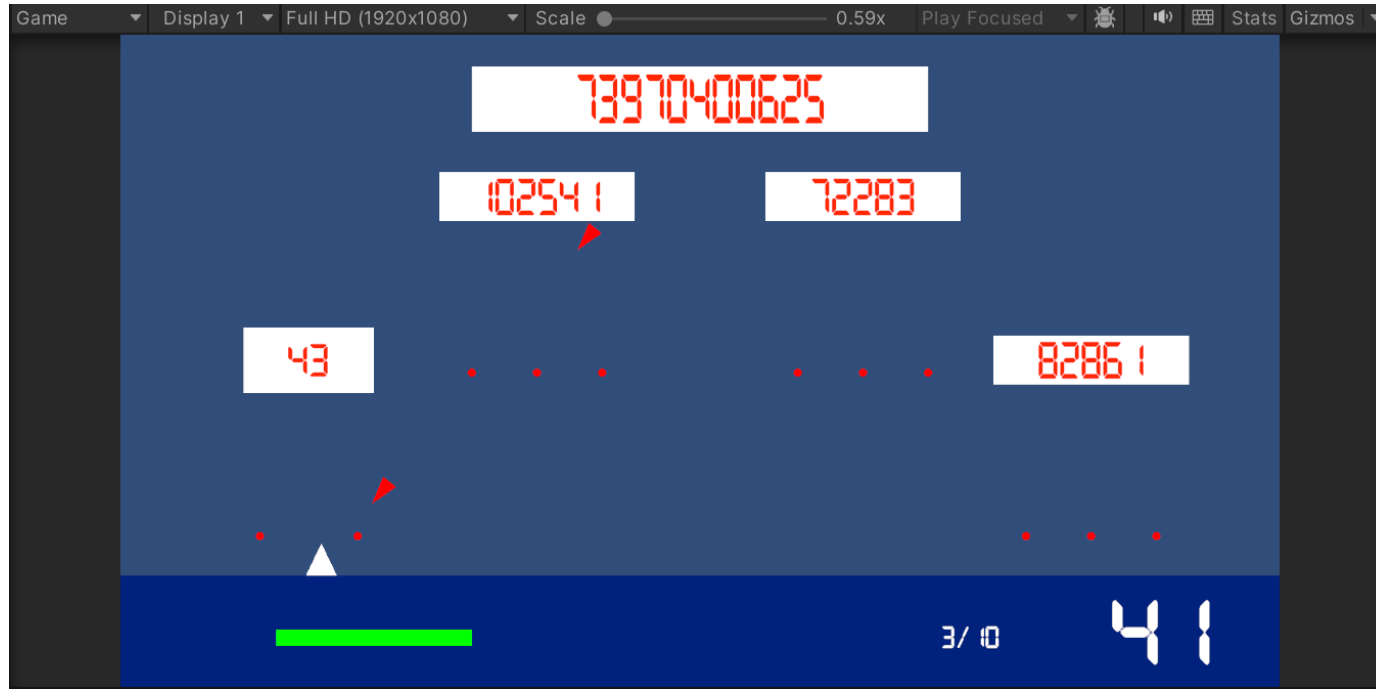
画面



自分

↑
自分のHP

↑
弾に込められている数値



- ・弾に41を込めてHP1763（ $=41 \times 43$ ）に攻撃したため敵のHPが43になっている
- ・HPは敵の弾に被弾したため減っている
- ・弾の数値が合成数の場合は弾が出ず、弾の数値が敵のHPで割れないときは敵のHPは減らない

敵の詳細

- ・ 双子

HPが双子素数のペア（差が2の素数のペア）を因数に持つ敵

因数が二つだけであり、平方数に近いいため比較的倒しやすい

ex. HPが1763であれば1600(=40の二乗)と2500(=50の二乗)の間のため
40台の素数で打ち続ければよい

- ・ 小

素数自体がHPの敵

打つ弾がわかりやすい分、小さく、敵自体の動きが大きい

- ・ 中

40以上100未満の素数から三種類の素数からHPが成り立っている敵

- ・ 大

100未満の素数から5種類の素数からHPが成り立っている敵

敵の弾

- 小弾

双子と小が発射する

中と大に関してはHPに25以下の素数を含む場合、発射する

- 大弾

中と大のHPに50以下で25を超える素数を含む時に発射される。

弾が大きく弾速はゆっくり。あたると3ダメージ

- レーザー

中と大のHPに75以下で50を超える素数を含む時に発射される。

縦長の弾 (?)

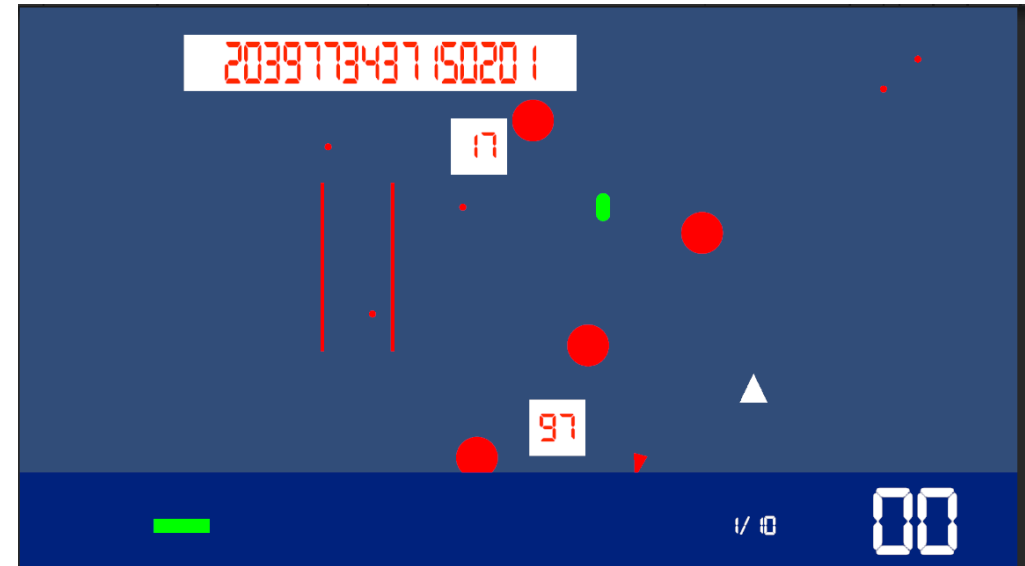
- ホーミング弾

中と大のHPに75を超える素数を含む時に発射される。

発射されてから1秒間自分を追従する三角形の弾

- 回復弾

中と大の弾が発射されるときに10%の確率で発射される緑の弾
被弾するとHPを5回復する



小ネタ

57は 3×19 の合成数であるがグロタンディーク素数という名前がついている
これはグロタンディークという有名な数学者が素数の例を挙げるときに
間違えてあげてしまったことに由来している
これにちなんで57の弾を発射しようとするすると自爆し、"Grothendieck is angry"
(グロタンディークは怒っています) というメッセージを残してゲームオーバーになる



HP0による終了画面



自爆