

DOCKING MECHA

ドッキング・メカ

ジャンル：2Dマルチアクション

ターゲット：ロボット好き、協力プレイ好き

プラットフォーム：PC

総合学園ヒューマンアカデミー1年

ゲームカレッジ プランナー専攻

永家 源

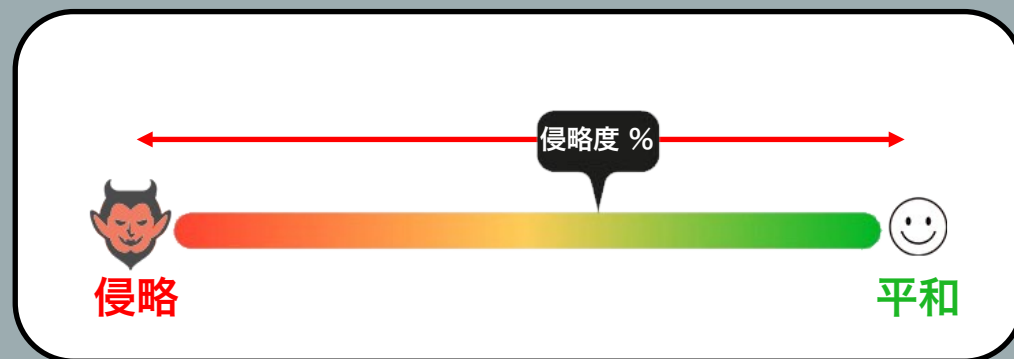
大人数の「合体」の一体感とスリル



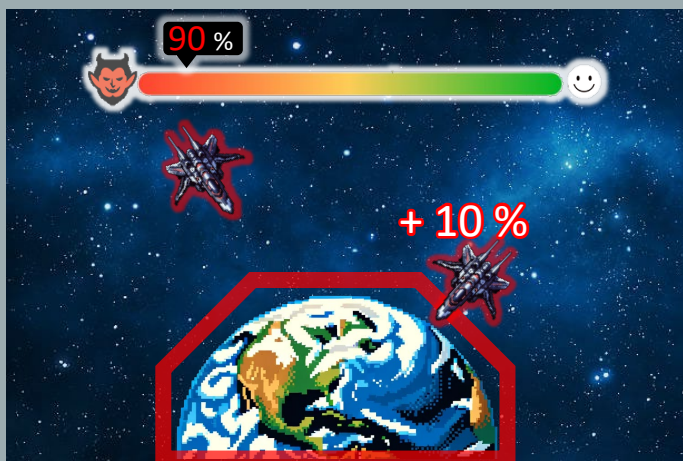
地球侵略に対抗し、**99人のプレイヤー**がロボットを操る大規模マルチバトル!
合体することでパワーアップし、合体数が増えれば増えるほど性能が上がる。
 合体事故などの苦難を乗り越え、**地球を守り抜け!**

基本ルール

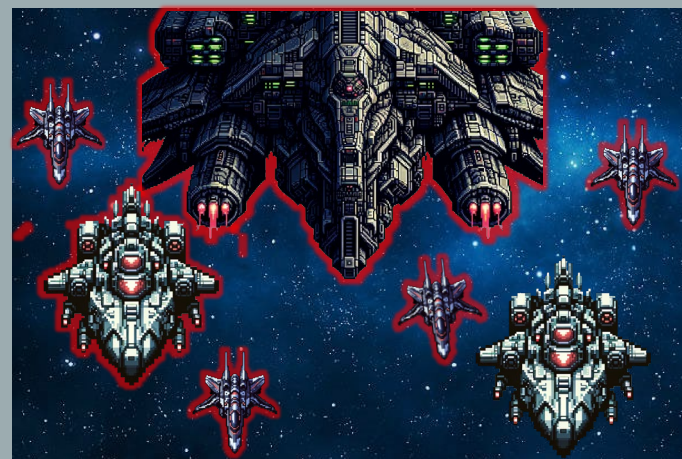
時間内に「侵略度」を0にすれば勝利！



「侵略度」は敵を撃墜することで下がり、敵の増援が来ると上がる。
制限時間が0になるか、侵略ゲージが100%になると**GAMEOVER**だ。

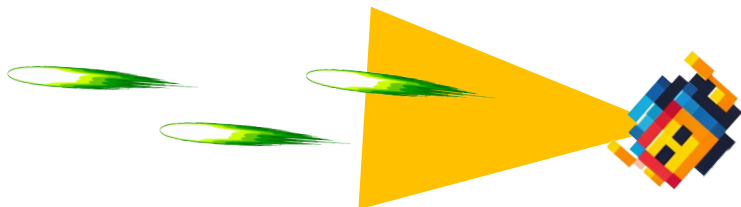


ステージ最下部には**最終防衛ライン**があり、
敵が侵入すると急激に**ゲージが上がってしまうぞ！**



敵戦艦を撃墜することで増援を阻止でき、
ステージ最上部の**敵母艦**を撃墜すると**勝利**だ！

ゲーム開始時、ランダムに「パーツ」に乗ることになる。

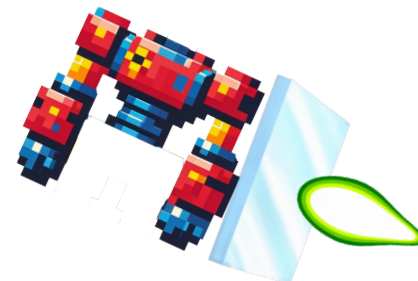


Aパーツ

ロボットの「頭」。役割：攻撃
射撃を飛ばすことができる。

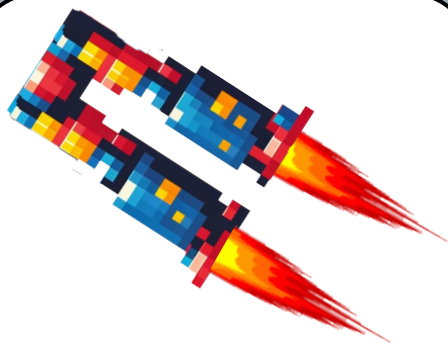
Bパーツ

ロボットの「上半身」。役割：防御
両腕を動かして敵の弾を防ぐことができる。



Cパーツ

ロボットの「下半身」。役割：移動
ブーストを吹かして高速移動できる。



ただし、パーツ状態は一撃でやられてしまう。

システム「合体」①



戦闘機が3機集まると…「合体」！

「Aパーツ」「Bパーツ」「Cパーツ」の組み合わせで合体するとパワーアップ！

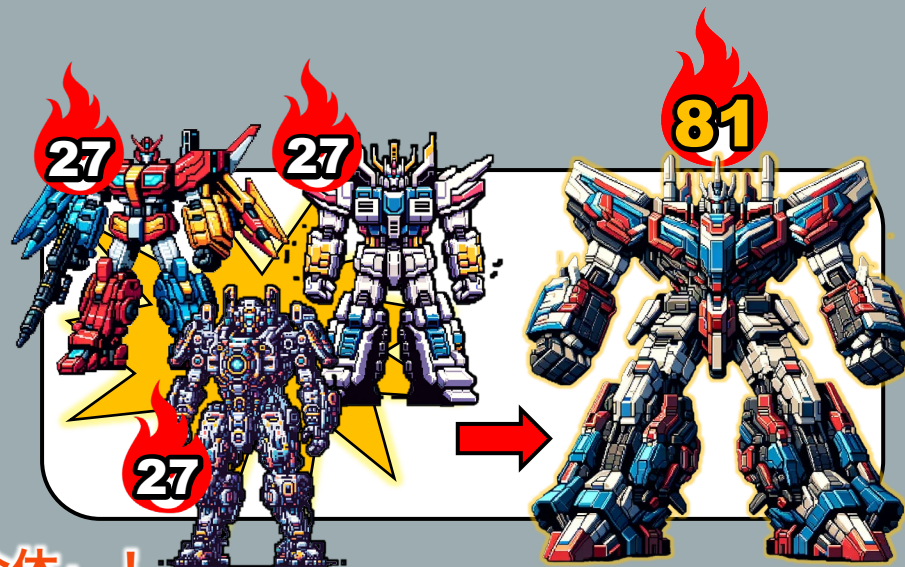
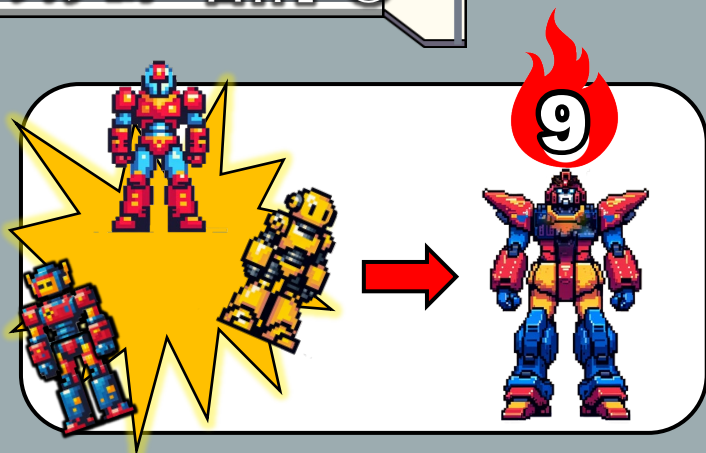


「A・B・C」以外の組み合わせだと合体事故が！
パーツが偏り、扱いづらい性能に…。



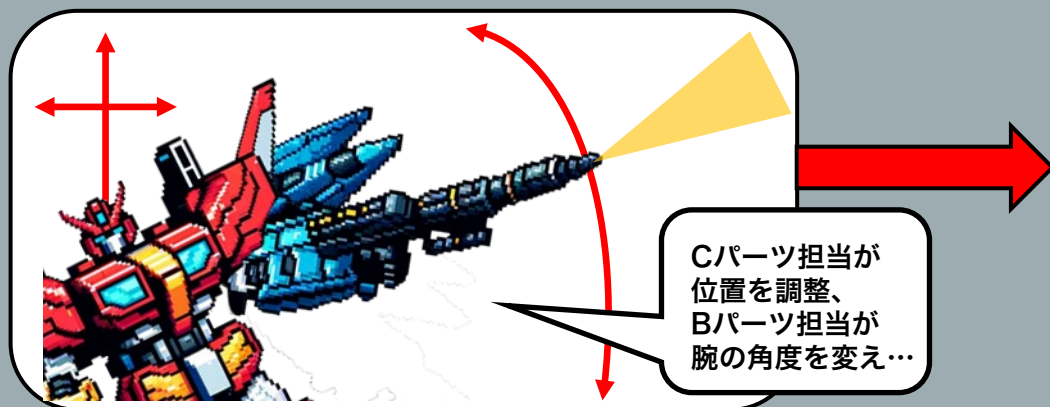
撃墜されると、再出撃に時間がかかる。
合体時だと総員が再出撃となる。

システム「合体」②



合体後の機体が3体集まることで「**超合体**」！

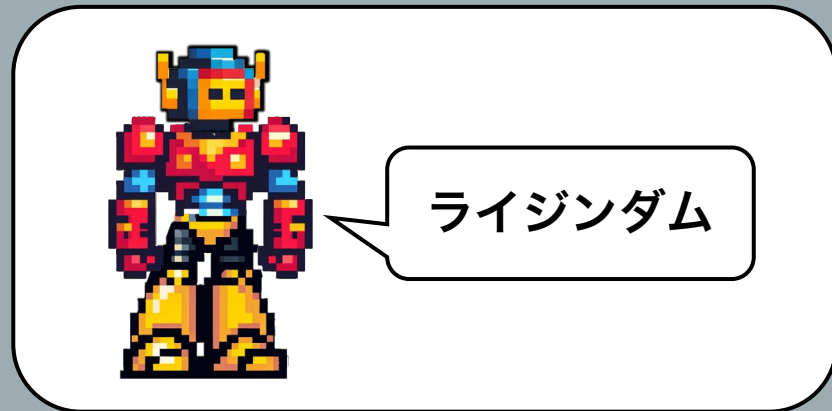
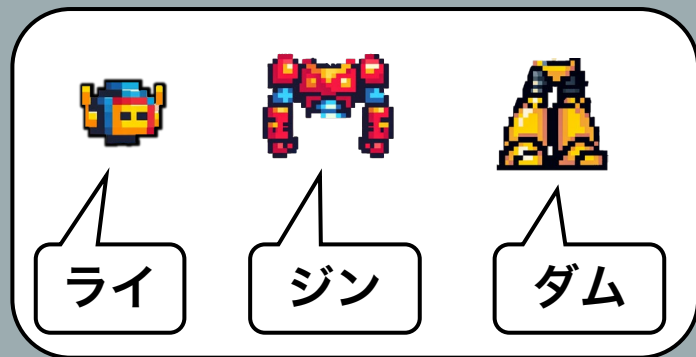
計9パーツ、27パーツと続いていき…最後には圧巻の**81パーツ合体**だ！！



合体後も、合体前の役割が続くぞ！攻撃範囲・威力などが格段に上昇するものの、

人数が多いほど、一人あたりの操作の反応量が減るため、**息を合わせた操作が必要だ！**

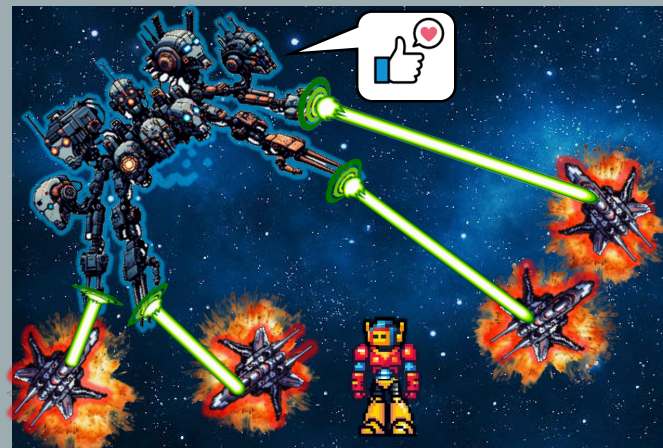
コレクション要素



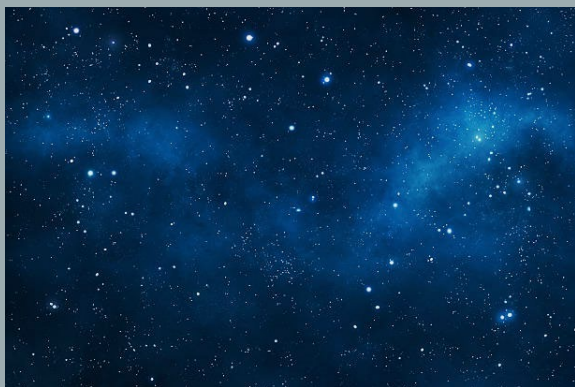
パーツは異なる名前を持ち、合体でロボットの名前が組みあがる！
どんな機体ができあがるのか、毎回わからないぞ。



乗機は、戦闘終了後に「博物館」へ登録可能。
全国のプレイヤーと愛機をシェアしよう。



ステージ・モード



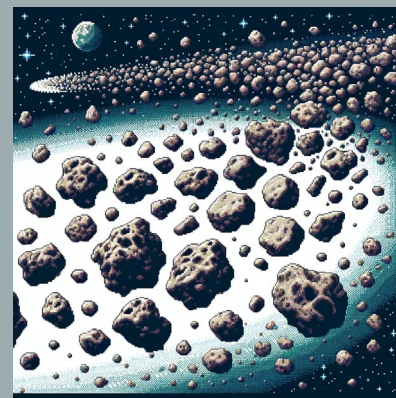
通常宙域

障害物が少なく、フラットな宙域。
敵味方ともに射線が通りやすい。



デブリ帯

宇宙ゴミがゆっくりと流れる宙域。
身を隠して弾避けにすることが可能。



アステロイドベルト

小惑星や隕石が流れる宙域。
無暗に合体すると、
衝突して損傷を受けやすい。

チーム戦

50人ずつ二つの陣地に分かれ、先に侵略度を100%にした組が勝利。

バトルロイヤル

全プレイヤーが敵であり味方。「最後の一機」になれば勝利！
合体するか、撃墜するか…駆け引きのスリルを楽しめる。