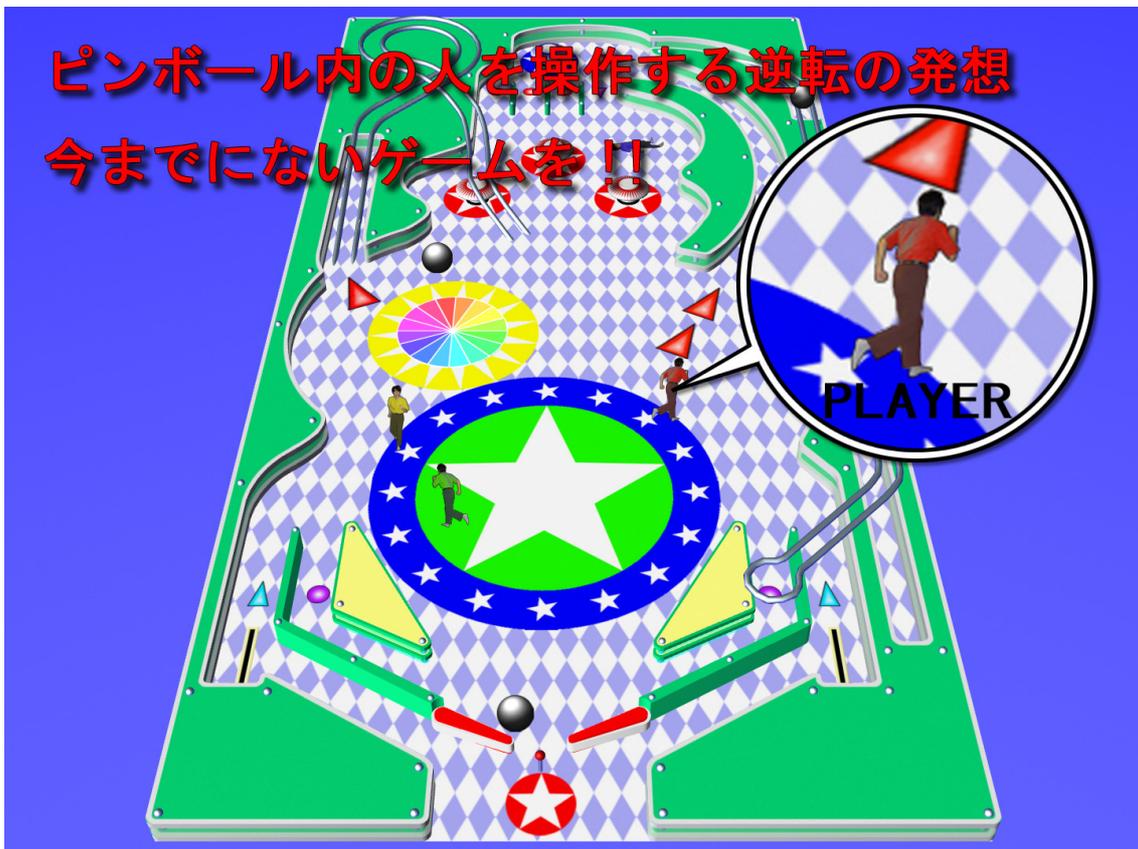




MTJゲームデザイナーズスクール 課題11
学生 CB-SXF6

Mail cb-sxf6@live.jp

URL <http://xsk24.com/>



ゲーム概要

ピンボール内の人物を操作、一番ボールに当たらなかつた者が勝者。4人同時プレイ可能。

セールスポイント

1. 誰でも理解でき、操作できる**ゲーム性**
2. 弾除けが過酷になっていく**スリル**
3. ライバルとの**駆け引き**

企画意図

ピンボール内の人を操作する**逆転の発想!!**
今までにないゲームを!!

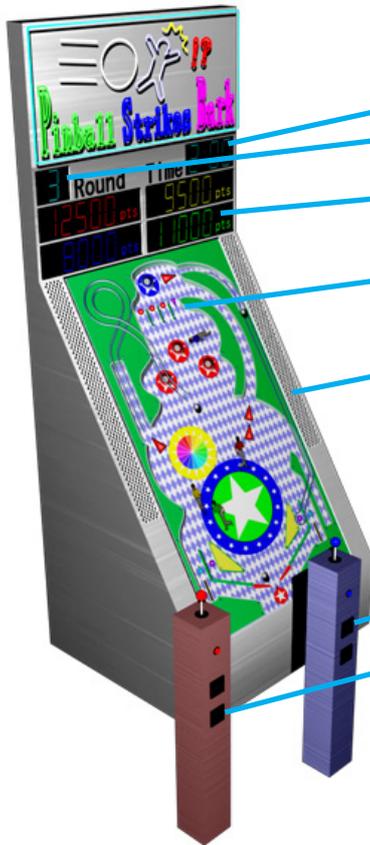
ターゲット

- ・ 一般的な（マニアではない）男性層 15 ~ 25 歳
- ・ ピンボールを楽しんだ世代 40 歳台

ハード

業務用：家庭には持ち込めない筐体を使用するため。

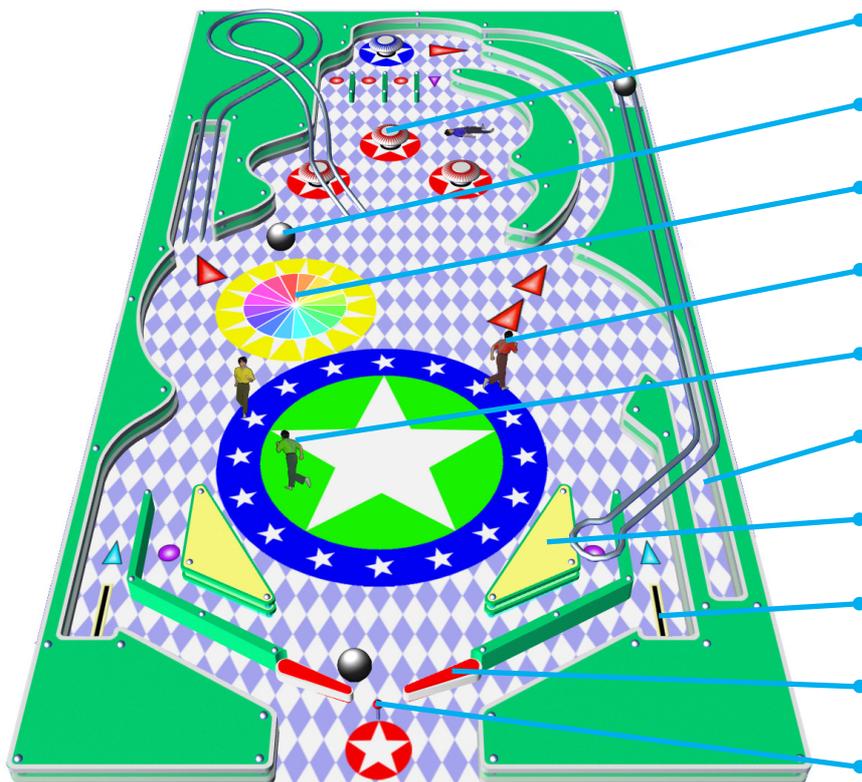
筐体



- 1 ラウンドの制限時間
- ラウンド数
- スコア
- フィールド (詳細後述)
- スピーカー
- レバー (コントローラー)
- スタートボタン
- コイン投入口
- 返却口

一つの筐体で4人同時プレイ可能
フィールドは縦長の液晶で表現

フィールド



- バンパー
- ボール
- スピニングディスク
- プレイヤー (詳細下記)
- ライバル (CPU or 他人)
- ブランジャーレーン
- スリングショット
- キックバック
- フリッパー
- センターポスト

プレイヤー

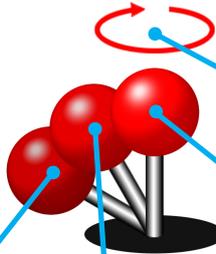


- インジケーター
吹き出し
- ライフ
これが無くなると気絶（ラウンド中動けない）
- スタミナ
これが無くなると、倍速移動（詳細後述）ができない

カラーリング

1 P	赤	2 P	青	3 P	黄	4 P	緑
-----	---	-----	---	-----	---	-----	---

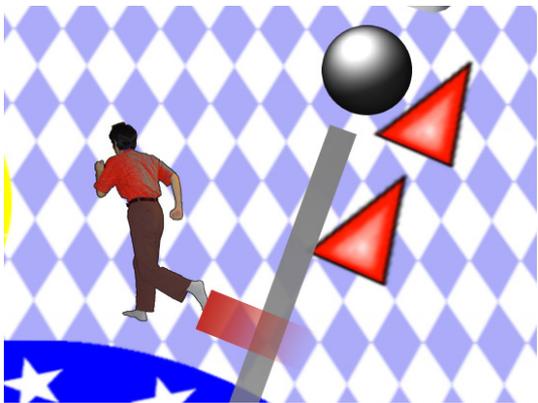
基本操作



操作は**単純**、コントローラーは
レバーのみ！！

<p>倍速移動</p> <p>スタミナ消費</p>	<p>通常移動</p>	<p>静止</p> <p>スタミナ回復</p>	<p>細かい方向に動ける</p>
---------------------------	-------------	-------------------------	------------------

遊び方



フリッパーが打ってくるので
ボールを交わしていく



ボールに接触すると、ライフが減少
その後、一定時間ノーヒット

ゲームの流れ

ラウンド

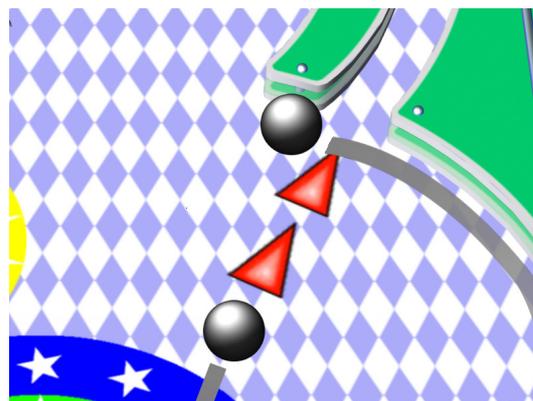
一定時間毎に、ラウンドが増える。
(5ラウンド制)

クリア条件

制限時間を耐え抜くか、敵を全滅させる。

ゲームオーバー条件

ライフを全て失う。

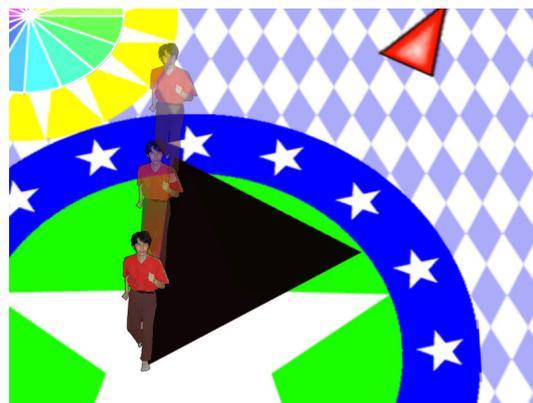


ラウンドが経過するとボールが増える
過酷になっていくスリル

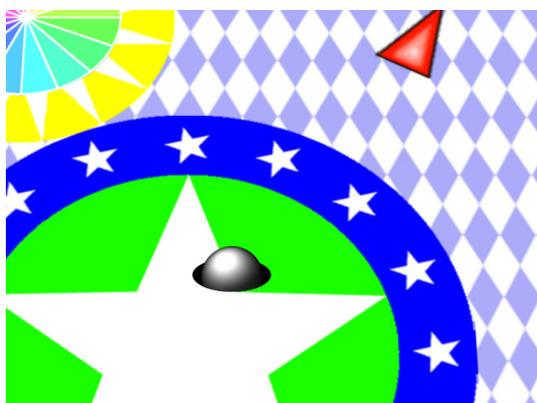
ホール



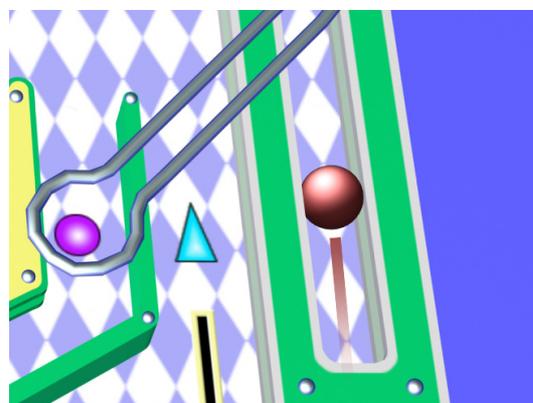
倍速移動をすると軌跡ができる



軌跡で囲いを作るとホールができる

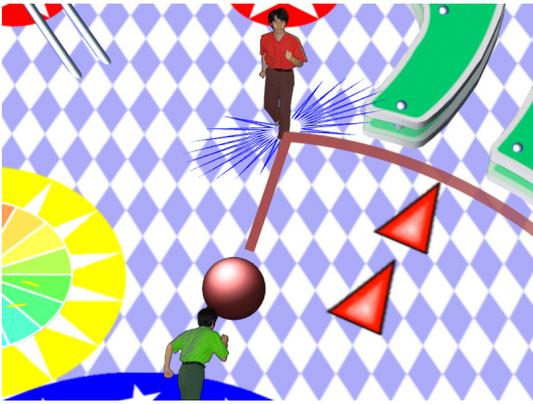


ホールにボールが接触すると
ホールがボールの大きさになり

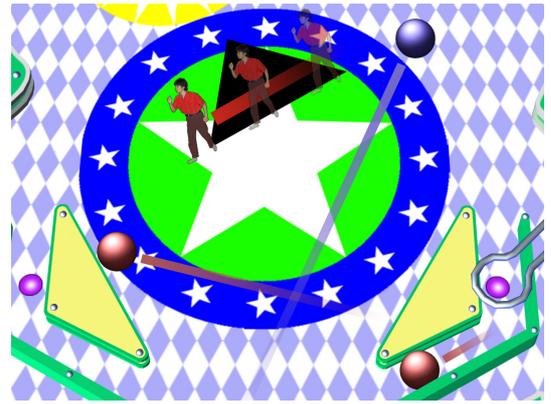
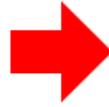


プレイヤーと同じ色の有色ボールが
打ち出される

次のページに続く



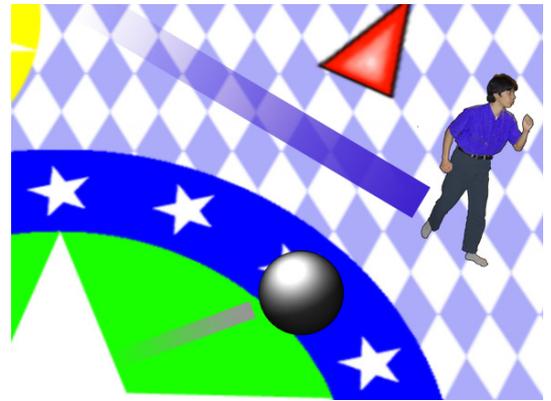
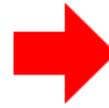
同色のボールに接触するとライバルに向けて、ボールが勢いよく弾かれる



ホールを作って無色ボールを入れれば有色ボールは何個でも増やせる



はまったボールは、しばらくするとエネルギーが蓄積され



ライバルに向けて勢い良く打ち出される



ライバルがホールに入るとはまって電流が流れ、



脳震盪を起こし、一定時間動けないレバーを速く回すと速く回復

自分の有色ボールを増やして
ライバルをやっつける!!