

チーム名：ドキドキ幼稚園

作品タイトル「ドキドキ！チキンカー」



## ターゲット

お絵かきが好きなお小学生

## プレイ人数

1人

## ゲームの目的

線を描いて、車をゴール地点まで導き、ぎりぎりですとめることが目的です



## ゲームクリア・勝利条件

ゴール地点で車を止める

## ゲームオーバー条件

場外に出たり、車が動けなくなる



## 開発進捗

ブラッシュアップ中

## 備考・注意点



## 操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

すべての操作がマウスで行えます。  
マウスホイールで、ズームイン/アウト  
UIをクリックで、チョークの切り替え



# スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- ①職種、②担当箇所を必須でご記入ください。
- ②の粒度（詳しさ）については下記の記入例をご参考にしてください。

- ・ 山野邊公平

- ①プランナー
- ②レベルデザイン、進行管理、2Dデザイン

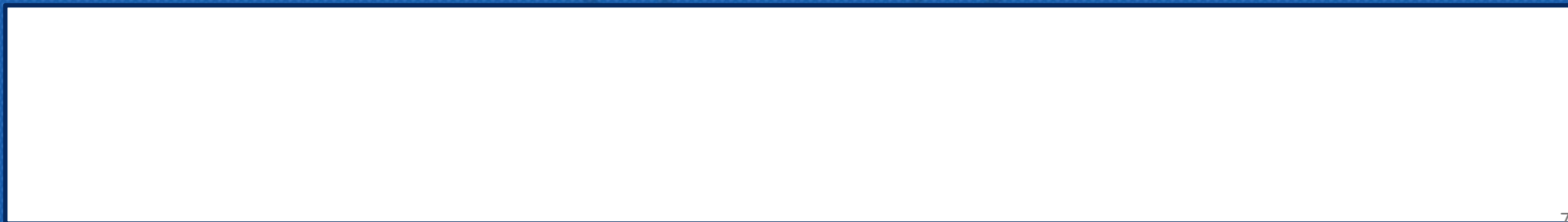
- ・ 横山流偉

- ①エンジニア
- ②プレイヤー挙動、チョーク関連の実装、エフェクト実装

- ・ 谷村隆斗

- ①エンジニア
- ②ギミック実装、タイトル画面実装、リザルト実装

**以降のページに  
企画書を追加してください**





# ドキドキ!! チキンカー



—企画書—

ジャンル : お絵かきシミュレーションゲーム  
ターゲット : お絵かき好きな小中学生  
遊べるもの : PC・スマートフォン





# ゲームがいよう

チョークで線を描いて車を走らせ

ゴール地点でぎりぎりで止める

お絵かきシミュレーションゲーム





## コンセプト

車をぎりぎりで止めるチキンレースの緊張感





# ゲームシステム1

①5種類のチョークを使い分けて  
車が進む線を描いていく



②5種類のチョーク

ぶつう：通常の線

はやい：車のスピードが速くなる線

おそい：車のスピードが遅くなる線

ぶにゃ：車がくっつく線

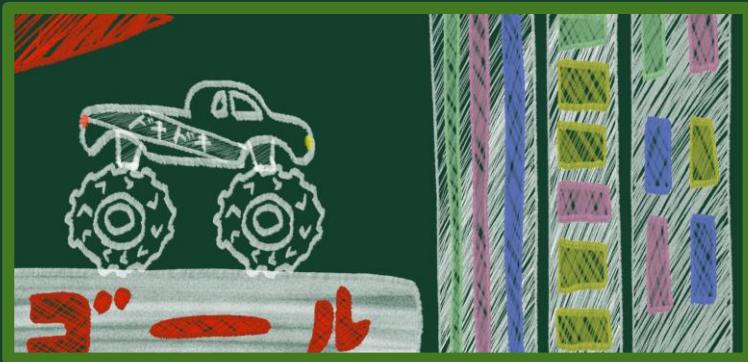
すんっ：車が一度通ると消えていく線





## ゲームシステム2

①ゴール前に来たらブレーキをして  
ぎりぎりで止まれるようにしよう！



②もし先にある建物にぶつくと  
車が爆発してしまうぞ！

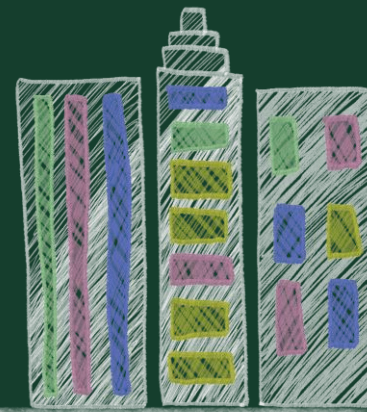
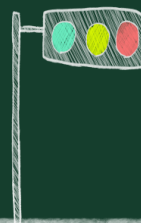




# せがいがん



休み時間に落書きたちが動きだし、  
今日もチキンレース勝負が始まる！





# セールスポイント

簡単操作で誰でもすぐにプレイできる

想像力によってたどり着く過程と  
ゴールのしやすさが変わる

