



The Powered Runners

# パワードランナーズ

ロボットスーツを身に着け、走って競い合うレースゲーム

ゲーム企画

小里秀

イメージ画像：<https://www.popularmechanics.com/technology/robots/a29056447/super-robots-faster-than-humans/>

チーム名：こざGames

作品タイトル「パワードランナーズ」



## ターゲット

レースゲームで新しい体験をしたい人。やりこみ度のあるゲームが好きな人

## プレイ人数

1人（オンラインで最大12人）

## ゲームの目的

レースゲームでカスタマイズと攻略の幅により新しい遊び方ができます。



## ゲームクリア・勝利条件

レースで1位を目指すorライバルを全員倒すorハイスコアを狙う

## ゲームオーバー条件

異なるゲームモードでライバルに負ける（ゲームモードは企画書にて）



## 開発進捗

企画書だけのエントリー作品です。

## 備考・注意点

企画書のみです。



# 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。

※PS4やPS5のコントローラーです

Lスティック ステアリング

Rスティック カメラ移動

R2 ダッシュ

L2 ブレーキ

□ アイテムの使用

△ 素早く後ろを見る

※特殊装備によって操作できるようになります。↓

R1 特殊技

L1 ドリフト

×ボタン+任意のLスティック ブースター



# 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。

・小里 秀

- ① ゲームプランナ、ゲームデザイナー
- ② ゲーム企画書作成

The Powered Runners

# パワードランナーズ

ロボットスーツを身に着け、走って競い合うレースゲーム

ゲーム企画  
小里秀

ゲームジャンル

レースゲーム

ハード

PS4 PS5

プレイ人数

1人（オンラインで最大12人）

ターゲット

レースゲームで新しいゲーム体験をしたい人  
やりこみ度のあるゲームが好きな人

イメージ画像：

<https://www.popularmechanics.com/technology/robots/a29056447/super-robots-faster-than-humans/>



# コンセプト

レースゲームでカスタマイズと攻略の幅により  
新しい遊び方の可能性を追求するゲーム

# ゲーム目標

レースで1位を目指す

or

ライバルを全員倒す

or

ハイスコアを狙う

レースで1位・・・ライバルよりも早くゴールへ到達する

ライバルを全員倒す・・・ライバルのスタミナを0にし、行動不能にする

ハイスコアを狙う・・・アイテムで攻撃、1位を取る、障害物を破壊、ショートカットルートを通ることで多くのポイントを稼ぐ

# ロボットスーツを身に着けた人たちが走って競い合うレースゲーム

## ゲームの流れ

1. キャラクターを選択



2. スーツをカスタマイズ



3. レース開始!



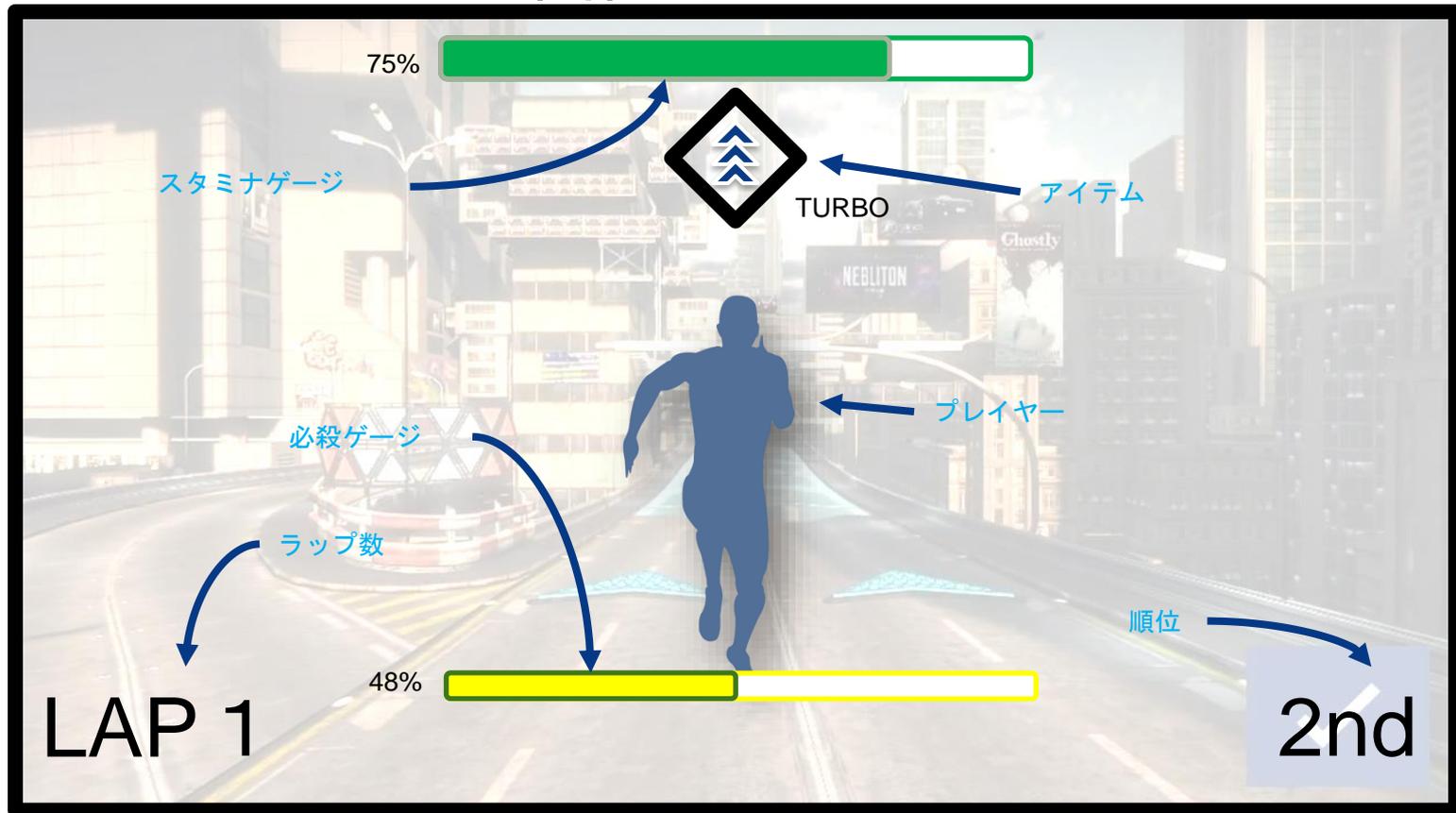
[https://unlikely-characters-for-smash.fandom.com/wiki/Fortnite\\_Characters](https://unlikely-characters-for-smash.fandom.com/wiki/Fortnite_Characters)

イメージ画像:

<https://isuta.jp/category/iphone/2015/04/413753>

<http://wallpapers4screen.com/fantasy/running-robots-cyborgs-speed-23985>

# 画面イメージ



イメージ画像 :

<https://wallhaveni.blogspot.com/2018/10/transparent-running-illustration-png.html>

<https://markradcliffe.com/wipeout-2048>

# UI

75%



スタミナゲージ・・・100%の状態です。壁や障害物の激突、アイテムの攻撃により、ゲージが減っていきます。0%になるとゲームオーバーになります。（ゲームモードによって復活できます。）

アイテム・・・ステージの道中で手に入れることができます。様々なアイテムがあり、プレイヤーを助けたり、ライバルを妨害することができます。装備しているステータスによって扱えるアイテムが異なります。

必殺ゲージ・・・0%の状態からスタートし、相手の攻撃を受ける、アイテムの使用、ゲームモードによってゲージが増えていきます。100%になるとキャラクター固有のアビリティを使うことができます。

48%



TURBO

# アイテム

## 攻撃アイテム

・ライバルを直接攻撃できます。攻撃を受けたライバルは一定時間速度が落ち、スタミナゲージが減少します。

## ミサイル

ライバルを追尾して攻撃します。

## ロケット

直線に飛ぶ攻撃アイテムで、ライバルに当てて走行を妨げます。装備ステータスによってロケットの数が変動します。

## スティンガー

1位のライバルを攻撃することに特化した武器。どんな位置でも構いなく向かって飛んでいきます。攻撃を受けると広範囲に爆発し、他のライバルも爆風で巻き込みます。

## クエイク

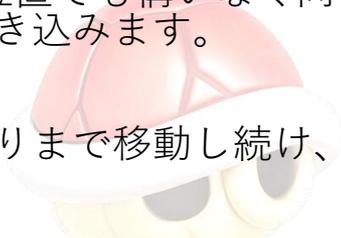
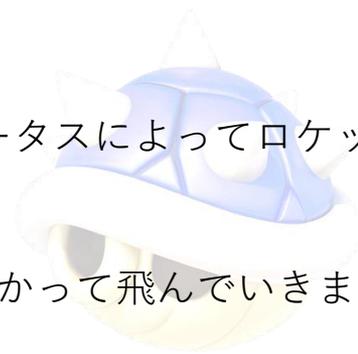
撃ったその場所から地震の波が発生し、ステージの終わりまで移動し続け、ライバルを巻き込みます。

## プラズマ

チャージして前方に放ちます。ライバルに当たると大ダメージを狙えます

## スタンガン

電気を帯びた弾を撃つ機関銃。30発まで連射できます。



# アイテム

## 設置型攻撃アイテム

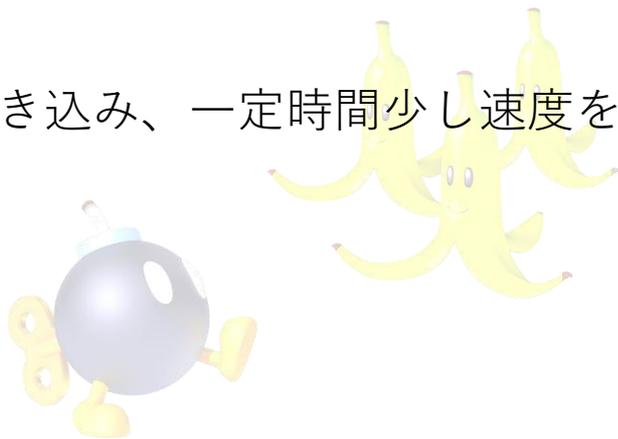
・ステージに設置し、その上をライバルが通ると爆発するアイテム。一定時間速度が落ち、スタミナゲージが減少します。

## マイン

後方に設置できる地雷。装備ステータスによって地雷を設置できる数が変動します。

## ボム

後方に設置する強力な爆弾。爆風で周囲のライバルを巻き込み、一定時間少し速度を減少させることができます。



# アイテム

## 補助アイテム

- ・レース中にプレイヤーを手助けするアイテムです

### ターボ

自身が一時的に加速します。

### シールド

ライバルからの攻撃を防ぐことができます。自動で展開します。

### リーチビーム

狙った相手のスタミナを奪うことができます。狙わずに攻撃すると効果はありません。



# ステージギミック

- ・ レールや障害物の破壊は1ラップにつき 1 回しか使用できません。

ダッシュボード

通過すると一定時間加速します

アイテムボード

通過するとアイテムを取得できます

レール

装備ステータスにより使用できます。若干ルートをショートカット出来ます。

障害物

装備ステータスにより破壊することが出来ます。破壊することで特殊ルートの通過、障害物を投擲物としてアイテム使用できます。

# ステージジギミック 2

## 鉄格子

特殊パーツ「パーティクルシステム」を装備することでのみ通過できます。鉄格子の先に道があり、コースを大きくショートカットできます。

## 砂利道

ステージはいたるところに砂利が存在し、装備ステータスにより異なり、転倒する場合があります。

## 斜面

上り坂は速度が遅くなり、下り坂は速くなります。装備ステータスにより、斜面に影響する速度が異なります

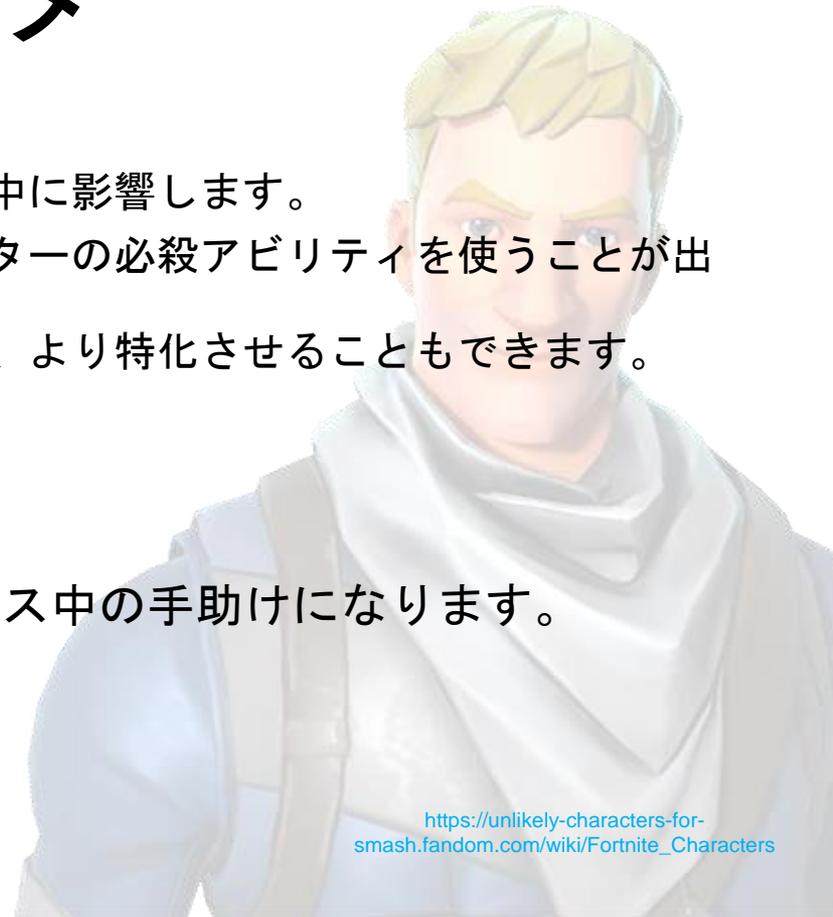
# キャラクター

- スタミナ、加速力、適応力、などがあり、レース中に影響します。
- キャラクターごとに特殊能力があり、各キャラクターの必殺アビリティを使うことができます。
- キャラクターの能力を装備ステータスで補ったり、より特化させることもできます。

## 必殺アビリティ

キャラクターがそれぞれ持っている能力でレース中の手助けになります。

必殺ゲージが100%になると使用できます。



# ステータスの種類

## 加速力

トルクを表します。性能が高いほど0からスピードが伸びる力が強いです。

## 最高速度

馬力を表します。だせる最高スピードの限界を表しています。

## 耐久力

ライバルやステージギミック、壁などにぶつかったときのダメージ減少量のことです。高いほど減少量が低いです

## 適応力

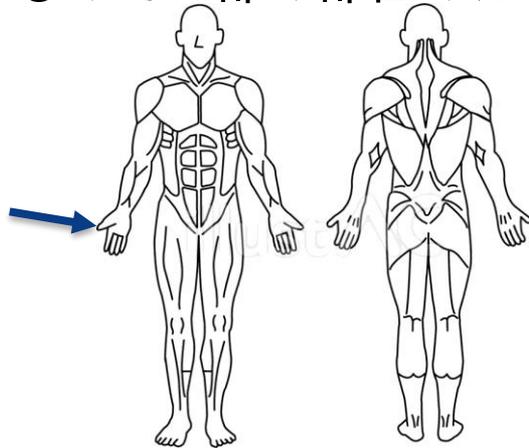
レース中に起きるさまざまなことに対応する能力です。スタミナゲージの量や、ライバルに攻撃を受けた後の立ち上がる速度、装備可能な最大重量、必殺ゲージ溜まりやすさを表します。

# スーツカスタマイズ

- 頭部から脚部までカスタマイズすることが出来ます。カスタマイズすることで耐久力、扱える重量が向上しますが、重量が増えることと加速力と最高速度が低下します。
- 特殊パーツは、特殊な能力を使えるようになり、通常とは異なるアクションや隠しルートを通すことが出来ます。複数の部位と組み合わせられているので一部の部位のカスタマイズが制限されます。

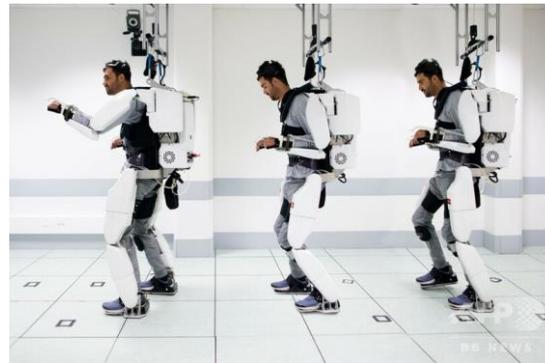
パーツの種類

頭  
胸  
腹  
肩  
腕  
背  
中腰  
太腿  
足  
足先



[https://www.ac-](https://www.ac-illustr.com/main/detail.php?id=306635&word=%E4%25)

[illustr.com/main/detail.php?id=306635&word=%E4%25](https://www.ac-illustr.com/main/detail.php?id=306635&word=%E4%25)



<https://www.afpbb.com/articles/-/3247937>



<https://isuta.jp/category/iphone/2015/04/41375>

# スーツカスタマイズ

頭から足先までそれぞれの能力を向上させることができます。それぞれ筋肉の目的にあったカスタマイズを細かく行う事ができます。しかし、多く装備をすると加速力や最高速度が低下してしまうのですべて装備することはおすすめできません。

例

**肩や腕、胸**→使用できる攻撃アイテムの種類が増える

ライバルに与えるダメージが増える

設置アイテムが前方に投げれるようになる

ダメージを受けて、起き上がる時の速度が上昇

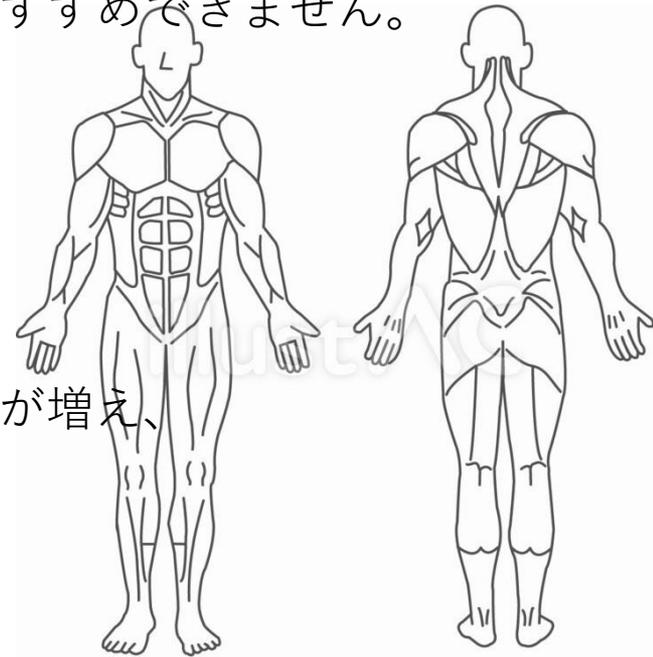
**背中や腕**→ライバルに与える設置型アイテムのダメージが増え、

自分の後ろのライバルがいた場合、

ライバルに当たりやすいような位置に横に設置する

**太腿や足**→加速力をあげ、坂道に強くなる

砂利道で転びにくくなる



# レース

- 様々なゲームモードがあります。モードに縛られず、どんな装備カスタマイズでも攻略のチャンスがあります。

## 1メインレース

クリアー目的は1位を取ることです。ライバルを破壊したり、得点を狙ったりなんでもありのレース。自由な攻略が出来ます。

## 2エリミネーター

ライバルを攻撃することで得点を取得するモードです。破壊すると高得点を狙えます。自分が破壊されても何度もその場で復活します。目標のスコアに到達するまでコースを無限に周回します。1位でゴール地点を通過すると必殺ゲージが多くなります。ゴールする順位が早いほどスタミナの回復量が増えます。

# レース

## 3 スコアラッシュ

無限に周回し、制限時間内に多くの得点を狙うモードです。ライバルの攻撃は得点になりませんが、破壊すると一定時間行動不能になりその間にスコアを狙うチャンスが出来ます。一定時間たつと破壊されてライバルは再び復活します。1位でゴール通過すると所持している得点が1.5倍になります。

## 4 ゾーンバトル

ゾーンはコースを周回するたびに加速していき、目的のゾーン数まで先にたどり着いた走者が勝ちです。アイテムやキャラクターの必殺技を使って加速したり、邪魔をしたりできます。スタミナが0になればゲームオーバー

## 5 バトンレース

12人限定のモード。6人の2チームに分けてバトンリレーを行うチーム戦です。

# 特殊パーツ

## 足先パーツ

### 1 ホバー型

地面から数センチ離れて浮きながら加速します。凹凸や斜面のある場所を速度に影響することなく通過することができ、加速力が高いです。しかし、最高速度は低めに抑えられます。足先パーツの中では一番重量が重いので速度が低いです。

### 2 マグネットレック型

脚に磁力の装置を取り付けたもの。磁力によって各ステージに存在するレールに乗ることが出来ます。しかし、電力の力で磁力を発生させているため、プラズマやスタンガンなどの電気を利用する攻撃アイテムに弱く、一定以上ダメージを受けるとその試合中は二度とレールに乗ることが出来なくなり、効果を持たないパーツになります。

### 3 レックローラー型

足先を車輪を取り付けたもの。ドリフトが可能になり、成功すると少し加速することができます。しかし、路面状況にとっても敏感になり、凹凸のある場面ではとてもつまずきやすくなり、スタミナゲージと速度が減少します。特に坂道では足先パーツの中で最も速度が遅くなり、下り坂では最も速くなります。

### 4 スピードブースター型

最高速度が高く、ダッシュボードを踏むたびに通常よりも大きく加速し、最高速度に達していきます。しかし、長時間踏まないでいると最高速度と加速力がどんどん減少していきます。

# 特殊パーツ

## 腕パーツ

### 1 ブースター型

腕に直接ジェット機を付けたもの。走行しながらブースターを使い、任意に上下左右に素早くステップ移動でき、ライバルの攻撃から避けたり、レース中に様々な工夫を行うことができます。しかし、アイテムは一切使用できなくなり、ステップを行うたび、スタミナが少しずつ減少していきます。

### 2 機関銃型

腕を直接機関銃にしたもの。いつでも撃つことが可能で通常のスタンガンよりもより多くのダメージを与えられます。しかし、オーバーヒートを起こしやすく、クールタイムが必要なので多く連射するには注意が必要です。アイテム使用は一切使用不可。

### 3 スティールハンド型

腕に装備された強力な磁石の力により、相手の1メートル以内に近づくことで相手の持っているアイテムを盗むことができます。さらに、相手の装備ステータスによって強化されたアイテム（例：相手が腕や肩を強化してロケットを5発同時に発射できる場合、その能力を盗んで自分が使えるようになります。）がそのまま強化された状態のものを使用できます。なんでも奪うことが出来、特殊パーツでアイテムとしてあるもの（ホワイトフェザー型の“絶対回避”やアイテム使用強化型で強化されたアイテム）も使用できます。盗むことに特化しているのでステージに配置してあるアイテムボードでアイテムは取得できません。スティール攻撃を一度ミスしてしまうと磁石の力を再チャージするためクールタイムにより一定時間待つ必要があります。

# 特殊パーツ

## 上半身パーツ

### 1 アイテム使用強化型

高性能の精密機械と攻撃機能を搭載した重装備攻撃強化パーツ。通常ロックオンできないロケットやプラズマなどがロックオンを可能にし、相手を追尾させて狙うことが可能になり、設置型アイテムの当たり判定の範囲が広がるなど、様々な恩恵を得ることができ、アイテムを2つまで所持することが出来ます。しかし、装備重量がとてつもなく、加速力は控えめです。精密機械のため攻撃を受けるとアイテムが消滅してしまいます。スタンガンにとっても弱いです。

### 2 スコア強化型

高性能のスコア取得機能を搭載した機械を背中に背負い、利用して得られるスコア量を可視化できるスコープを装備します。最終リザルトで獲得したスコアを2倍乗算することができます。アイテムを2つ所持できます。しかし装備重量が多く、撃たれ弱く、スタミナゲージが減少しやすいです。

### 3 フェイクホログラム型

全身に効果のあるホログラムをレース開始時に一定時間展開します。任意に偽の装備ステータスを表示することでライバルを困惑させることができます。唯一のデメリットは上半身装備が限定されてしまうことです。

全身パーツ 足先パーツのみ変更可能

# 特殊パーツ

## 1 ホワイトフェザー型

とてつもなく軽く、装備の中で最も加速力と最高速度が最高です。レース開始時、アイテムとして“絶対回避“という一度だけ必ず自動で攻撃を避けるものを所持しています。しかし、アイテムは一切使用不可で耐久力が極めて低いため、ライバルから攻撃を受けやすく、受けると瀕死状態になります。壁や障害物に当たると大ダメージを受けます。攻撃アイテムによる爆風に大きく吹き飛びます。

## 2 アトムエネルギー型

自身の体を原子レベルで粒子化することが可能で特定の壁をすり抜けたり、細い隙間やダクトを使ってコースを大幅にショートカット出来ます。また、ライバルの視界から消えることでロックオンできるアイテムが無効になります。アイテムは使用できず、一定時間で効果が消えクールタイムを待つ必要があり、その間にライバルからの攻撃を受けると一撃でゲームオーバーになります。

## 3 マキシマムアーマー型

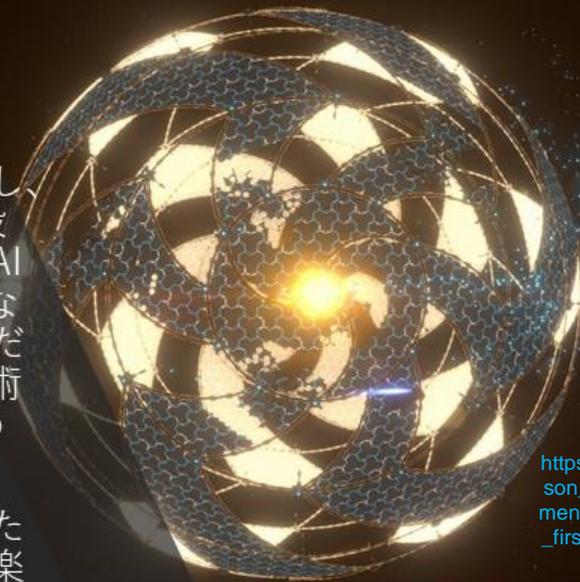
最も硬い物質であるダイヤモンドとAi機能を使って物質に伝わる硬さの弱点である“振動”をうまく分散させることでライバルからの攻撃を100%防ぐことができ、高重量により怯まなくなります。さらに、重さの欠点である加速力の低下を克服するため、各部位にブースターを取り付けています。背中の子きなブースターは使用することで加速することが出来ますが、連続使用してしまうとオーバーヒートを起こし、長時間使えなくなってしまうため、注意が必要です。しかし、全身に隙間なく徹底的に作られた装備はかえって装備者の体力を蝕み、スタミナが徐々に減っていきます。動きにくさから使えるアイテムが設置型爆弾しかないうえ、性能は低く、マインは一つしか配置できず、ボムは威力が低いです。砂利道で一度転ぶと立ち上がるのに大きな時間がかかります。

# 世界観 & ストーリー

23XX年、人類はテクノロジーの発展により、宇宙空間に居住し、人類の移住人口はたちまち多くなっていった。星間文明は第2段階まで発展し、ダイソン球による無限大のエネルギーを様々なAIロボットにさらに活用することで人類はとうとう“仕事”を行わなくて良い時代が来た。通貨や働くという概念がなくなり、娯楽だけで人生を楽しむようになっていった。AIによりさらに医療技術の急激な発展により、ほぼ年を取らず、500年ほど生きれるようになった。

しかし人類は体力が急激に落ち、まともに歩けず、障害をもった子供が増えたが人類はこれに対して心配はしていなかった。娯楽のほとんどは自身の体を使う必要がないため脅威に感じず、最低限の人体補助アーマーを装着することで問題は完全な無となった。

そんな中、娯楽の中でも最もポピュラーな競技があった。それは「パワードランナー」というレース競技。人体補助アーマーをガラクタで改造したことがきっかけで生まれた競技。様々な機械パーツを使ってカスタマイズし、ナンバーワンを勝ち取るために必死に競争し合っている。すべては自身の“存在価値”を見出すために…



[https://www.reddit.com/r/Dyson\\_Sphere\\_Program/comments/lja0sg/completed\\_my\\_first\\_dyson\\_sphere\\_after\\_58h\\_now/](https://www.reddit.com/r/Dyson_Sphere_Program/comments/lja0sg/completed_my_first_dyson_sphere_after_58h_now/)



<https://www.antigraviator.com/>

# あらすじ

宇宙に移住したある時期から人口が減少していった。それは自殺者が増えた事によるものだった。優れた医療技術を持ってけがや病気を治療することは可能だがむしろ最悪の事態を促進し、人に気づかれずで亡くなる人や、身を宇宙に身を投げて自殺する人のニュースが途絶えなかった。ある日、主人公が友人と共にレースを行おうとしている時、普段見ない怪しげな黒い姿をした人物がいた。レースが始まり、その友人は相変わらずレースでは最下位でゴールしていた。友人に何度もアドバイスしても全く聞こうとしなかった。レースが終了次第、黒い姿をした人物が友人に駆け寄っているところを目撃した。主人公は黒い人物が友人に謎の薬をあげ、飲んだ後突然、友人は少し苦しみだし、その後一切動かなくなっていた。友人はその黒い人物に殺されてしまったのだ。主人公は黒い人物の後を追おうとしたがどこか消えてしまった。主人公は友人の顔を見つめるとどこか満足したような顔をしていて苦しそうには見えなかった。殺した犯人だと疑われると感じ友人をそのままにし、主人公は黒い人物を追うことを決心する。