



チーム名 : bit5

作品タイトル「がんばレース」



ターゲット

レースゲーム好きの高校生

プレイ人数

1~12人

ゲームの目的

観客にウケる行動をして応援をもらい、レースで1着を取ること



ゲームクリア・勝利条件

1着でゴールする

ゲームオーバー条件

2着以下でゴールする



開発進捗

100%

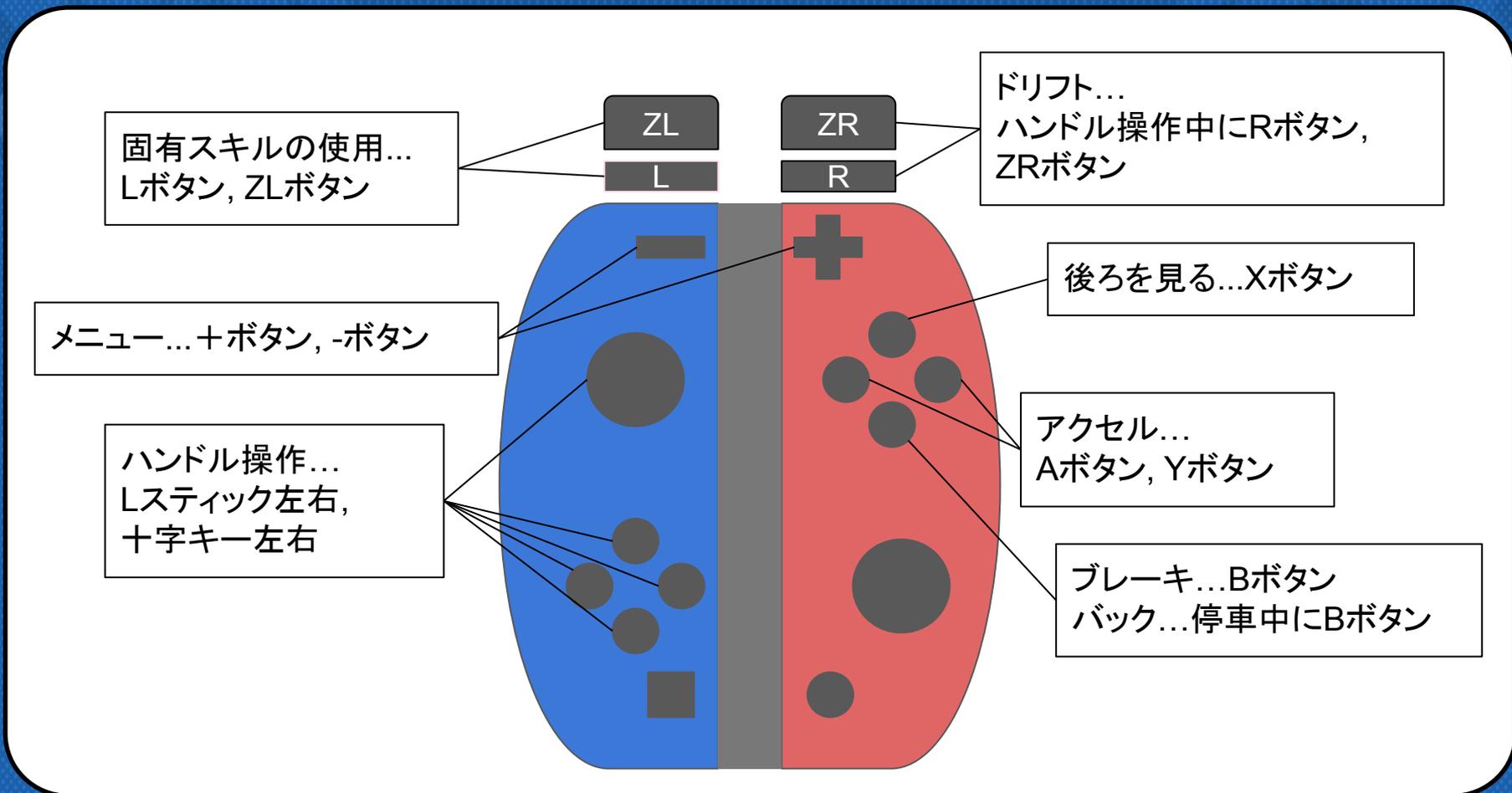
備考・注意点

企画書のみ



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。



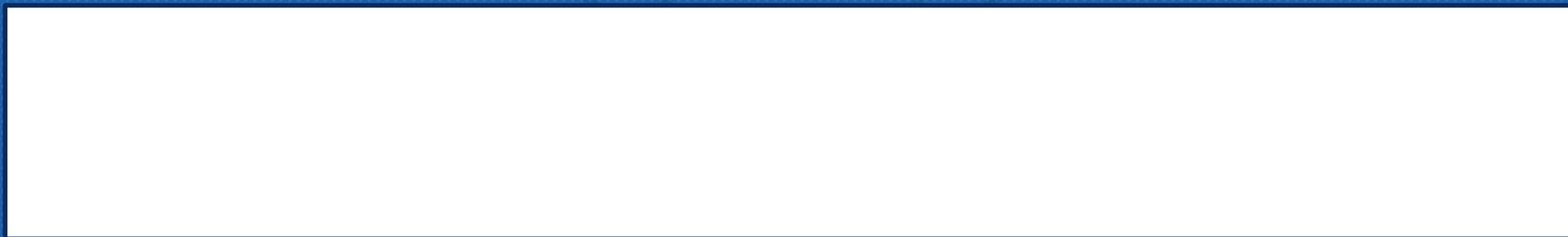


スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- ・下岡和喜
 - ①プランナー
 - ②企画全般
- ・高木星之涼
 - ①プランナー
 - ②企画全般
- ・山根空汰
 - ①プランナー
 - ②企画全般
- ・吉岡海翔
 - ①プランナー
 - ②企画全般、タイトルロゴ
- ・舘駿介
 - ①プランナー
 - ②企画全般、タイトルロゴ
- ・立木 那知
 - ①イラストレーター
 - ②表紙絵

**以降のページに
企画書を追加してください**





チーム名 : bit5

ジャンル : 観客魅了型レースゲーム

ターゲット : レースゲーム好きの高校生

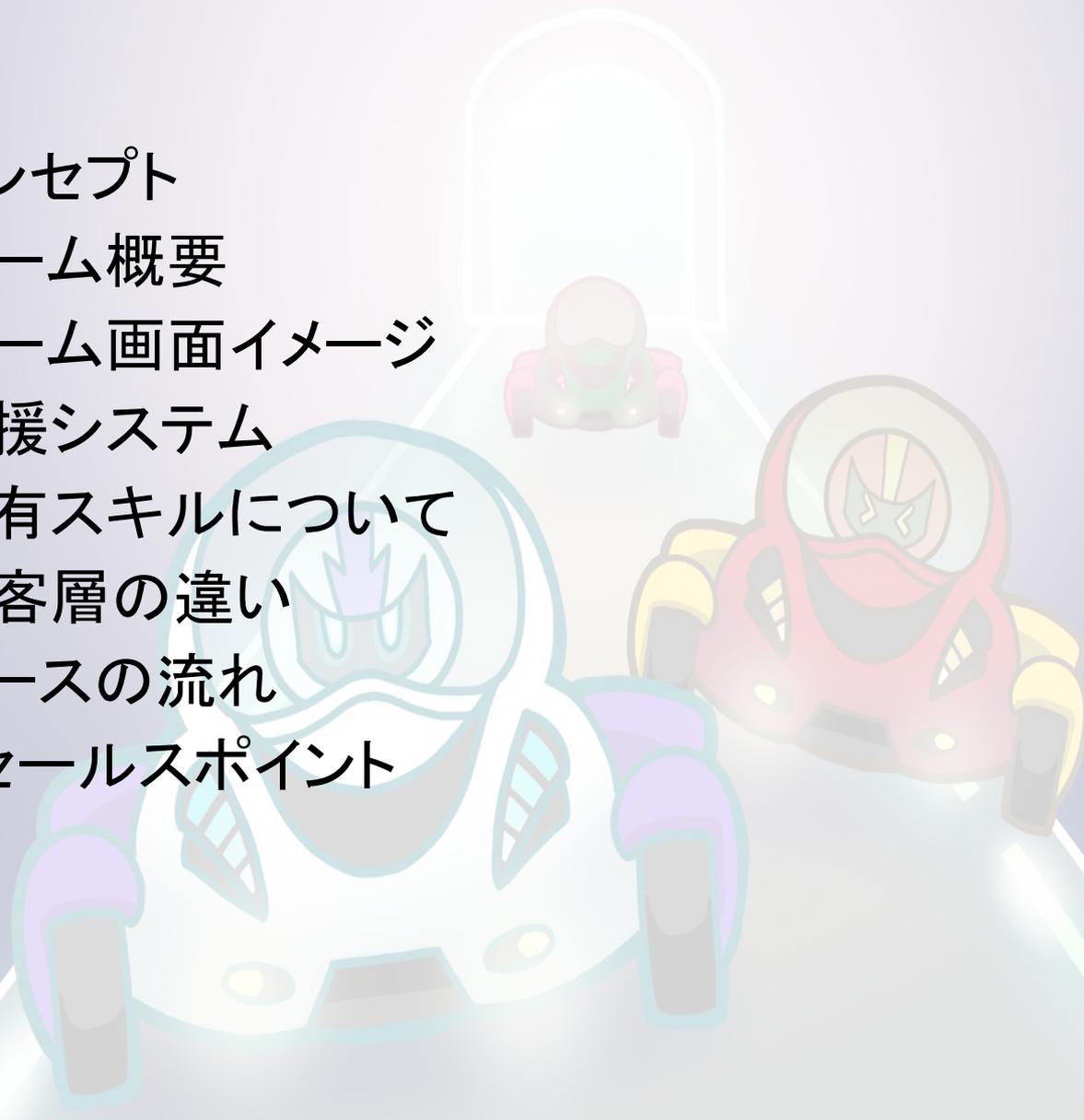
プレイ人数 : 1~12人

プラットフォーム : Nintendo Switch

目次



- p.3 コンセプト
- p.4 ゲーム概要
- p.5 ゲーム画面イメージ
- p.6 応援システム
- p.7 固有スキルについて
- p.8 観客層の違い
- p.9 レースの流れ
- p.10 セールスポイント



コンセプト



歓声をガツリンに！

観客に応えることで有利になるレースゲーム

ゲーム概要



観客に合わせろ！

観客の声援に応えることで、**応援エネルギー**をチャージ！
応援エネルギーの保有量に応じて最高速度が変化するぞ！

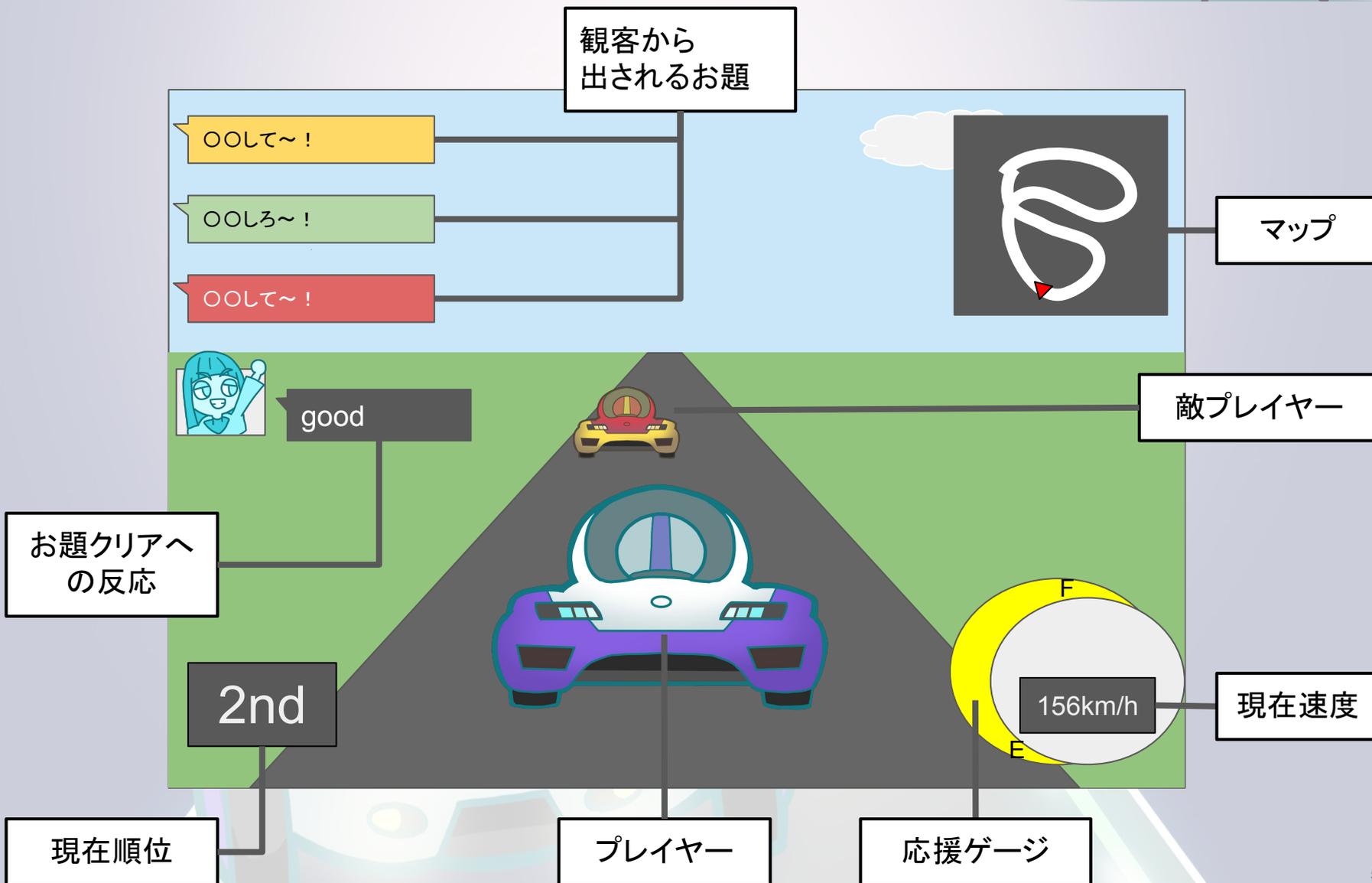
テクニックを駆使しろ！

応援エネルギーを使ってキャラクターごとの**個性的なスキルを発動**！
ドリフトやコース内の**ショートカット**も駆使して1着を目指そう！

友達とも勝負！

最大12人でのオンラインマルチプレイに対応！
画面分割では最大4人のマルチプレイが楽しめる！

ゲーム画面イメージ



応援システム



応援エネルギーの保有量に応じて最高速度が上昇する



応援エネルギーを入手するには.....？



観客の出すお題に答えよう！

例えば.....



観客

ドリフトして！



観客

順位を上げて！

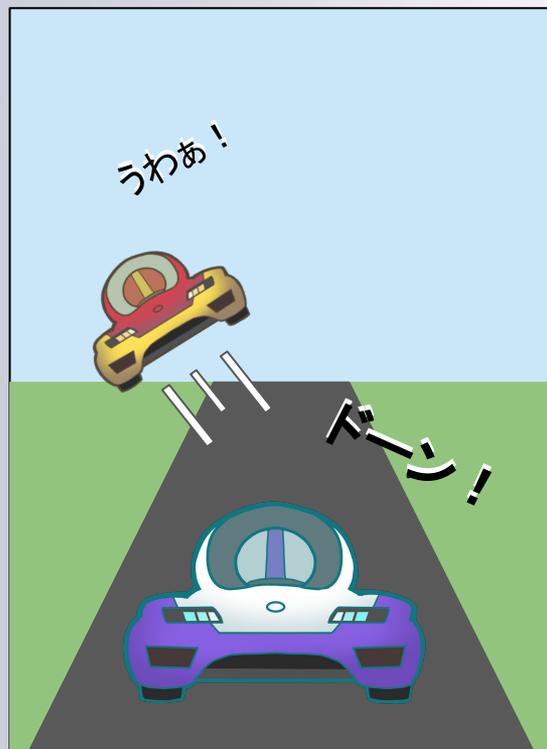
お題によって獲得エネルギー量は変動する。
よりエネルギーのもらえるお題にチャレンジして観客に答えよう！

固有スキル



応援エネルギーを消費して発動できる、強力なスキル！

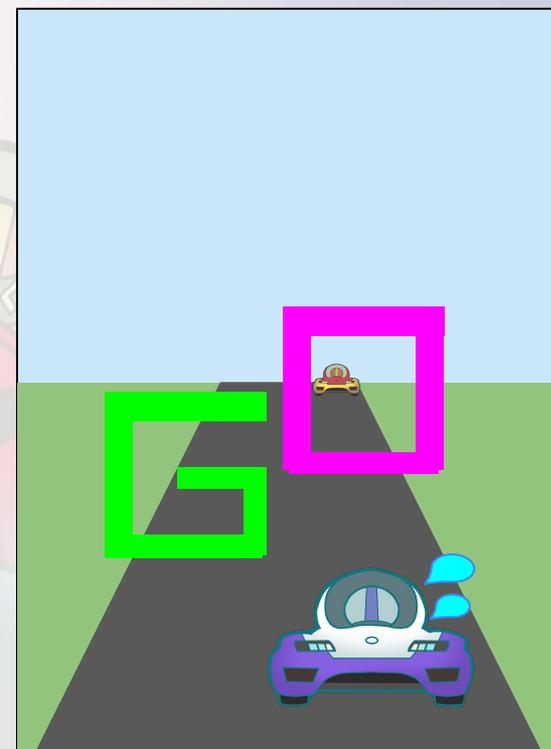
発動中は**最高速度が上昇** & キャラ固有の**特殊な能力**が！



当たった敵を吹き飛ばす

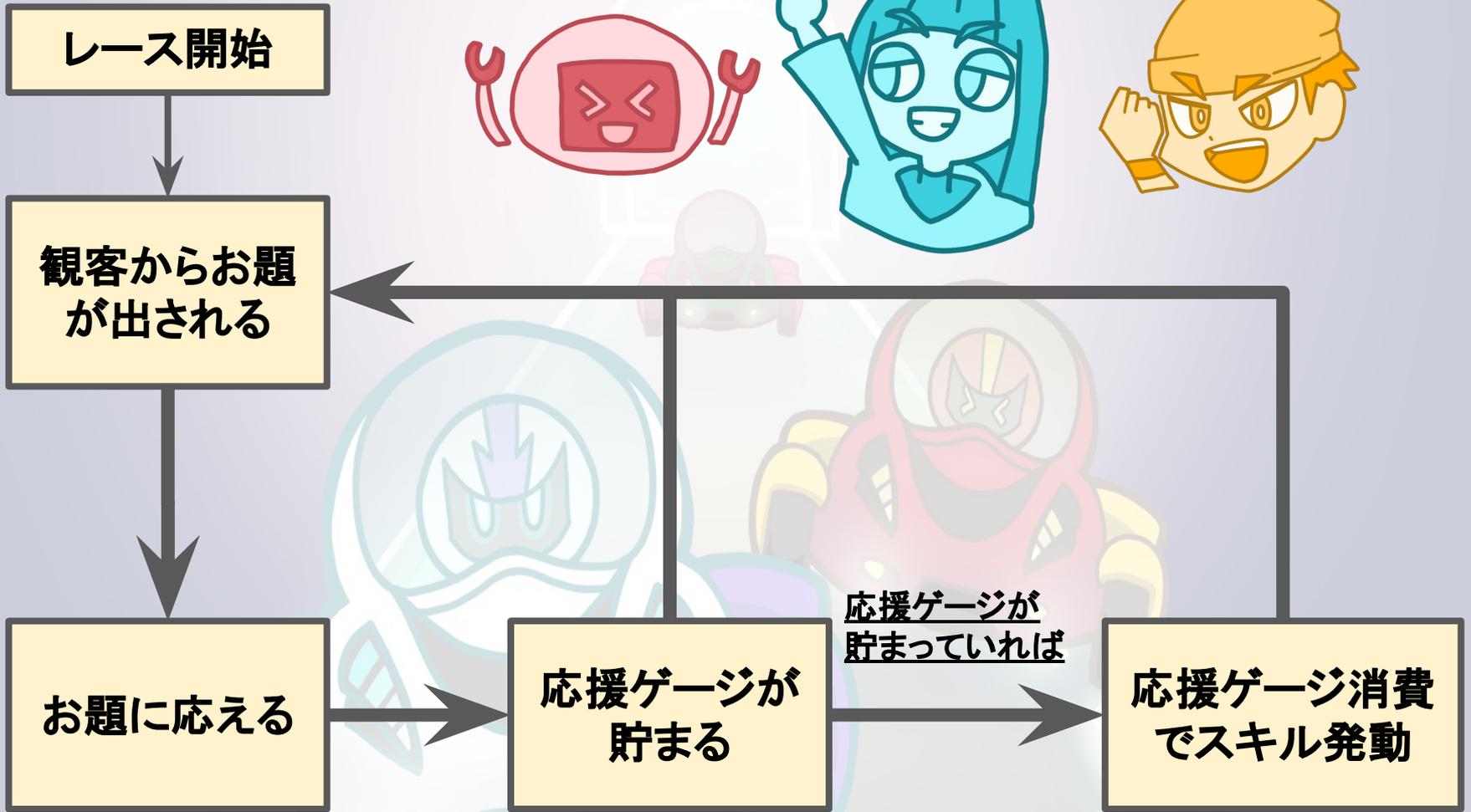


敵の画面を賑やかにする



障害物を設置する

レースの流れ



観客層の違い



フォーマルカップ



持ち前の技術で**正々堂々**と戦う
レースが見たい！

傾向

- ・壁に当たらないで！ (10秒)
- ・ドリフトをやるのですわ！ (5秒)
- ・抜かされなくて！ (10秒)

お題例

ショートカット禁止
道中に何も落ちていない

ステージ



ストリートカップ

1着を争う**苛烈で危険な**
レースが見たい！

- ・相手にぶつかれ！ (0/3)
- ・120km/h以上をキープ！ (10秒)
- ・抜かしまくれ！ (0/2)

ショートカット大歓迎
道中にゴミが落ちている

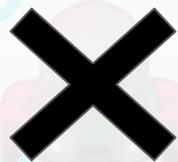
レースの観客はお嬢様、荒くれ者など**多種多様**！
観客が変わればお題も変わるため、状況判断が大切だ！



セールスポイント



レースの観客にフォーカスした、他に類を見ないゲーム性



最短を走るだけでは勝てない常識外れのレース体験



観客層を変えることによる、1つのマップでの2つの遊び