

新しいミニゲーム

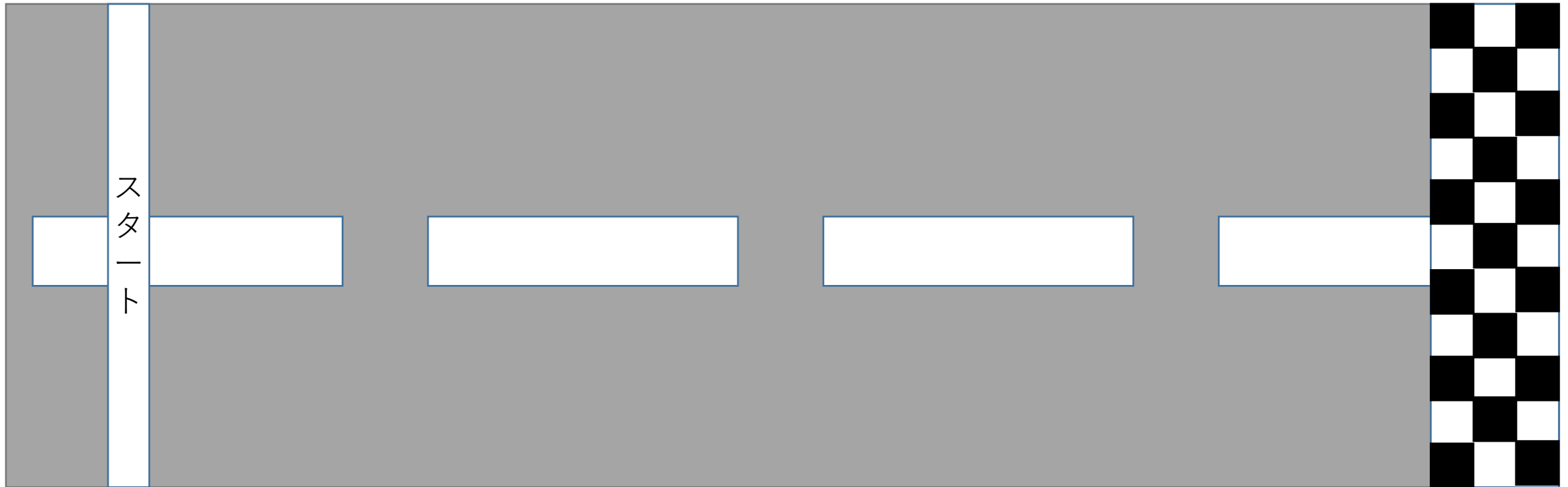
# 案 1

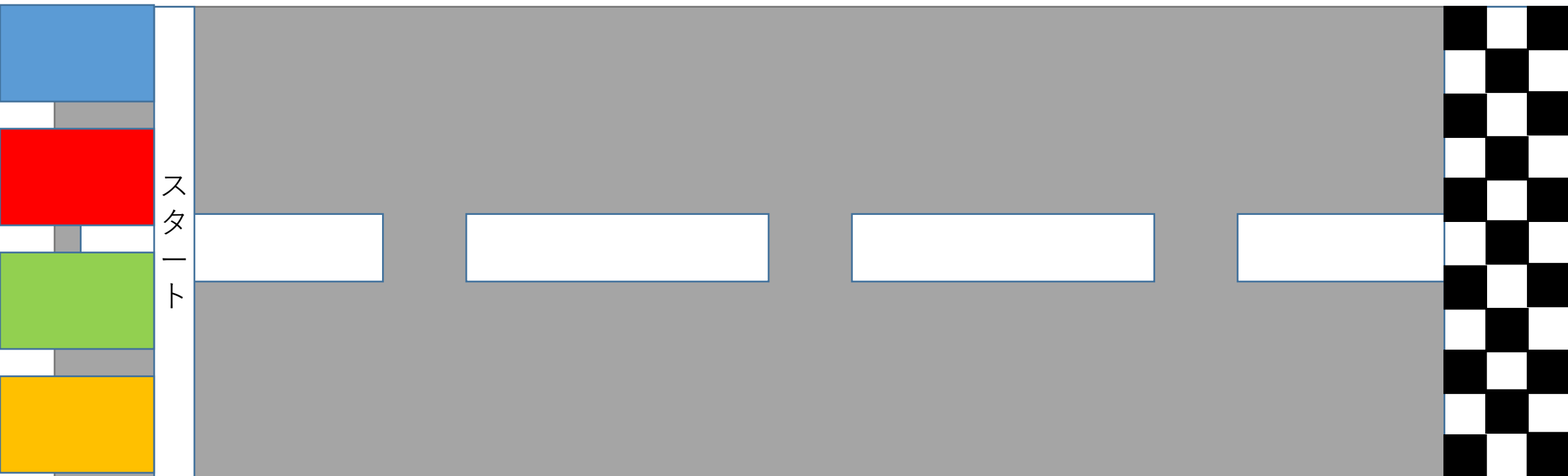
ギャロップダービー



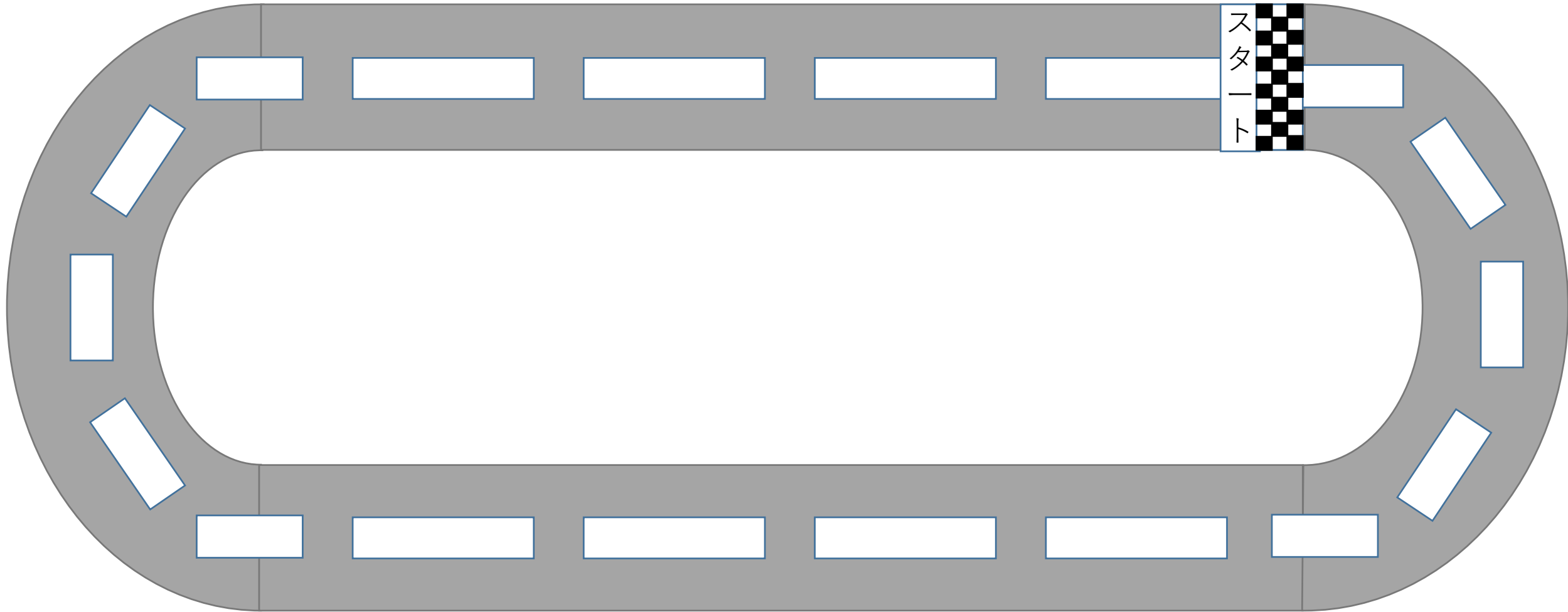
ステージ案

# •1列のステージ(ステージ案1)





# •丸のステージ(ステージ案2)



# 要素案

- ボタンが押されたときにダッシュ
- 1番についた人が1位



# 嘘つき要素案

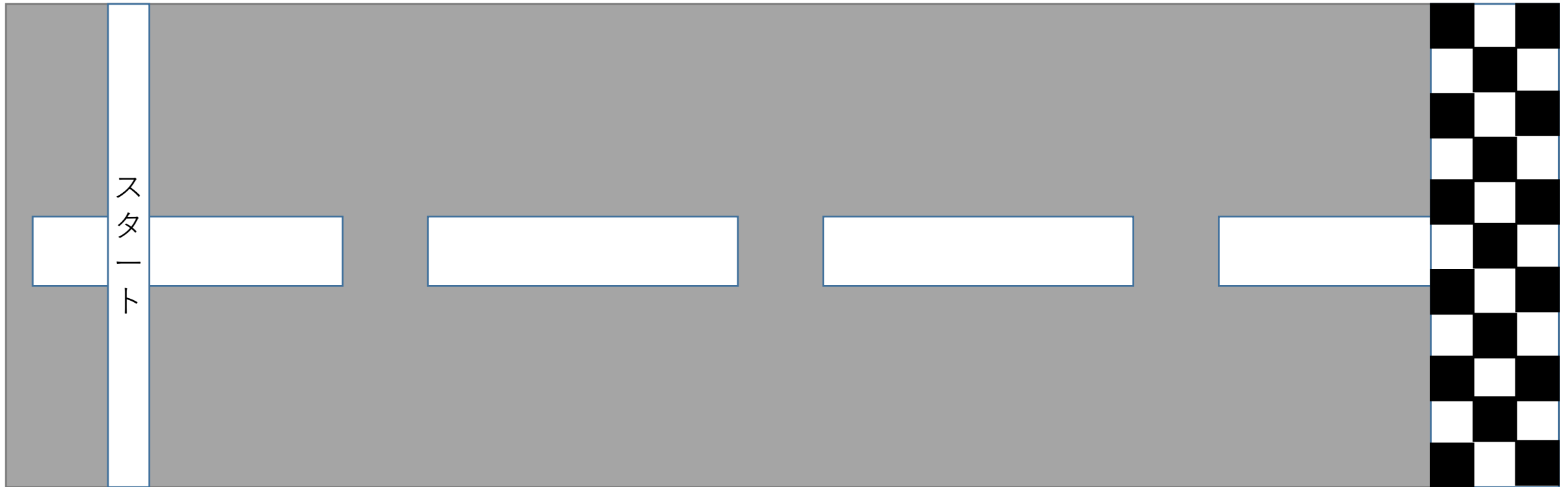
- ダッシュ時のゲージが減りにくくなる
- ダッシュ時速さが他の人よりも早くなる

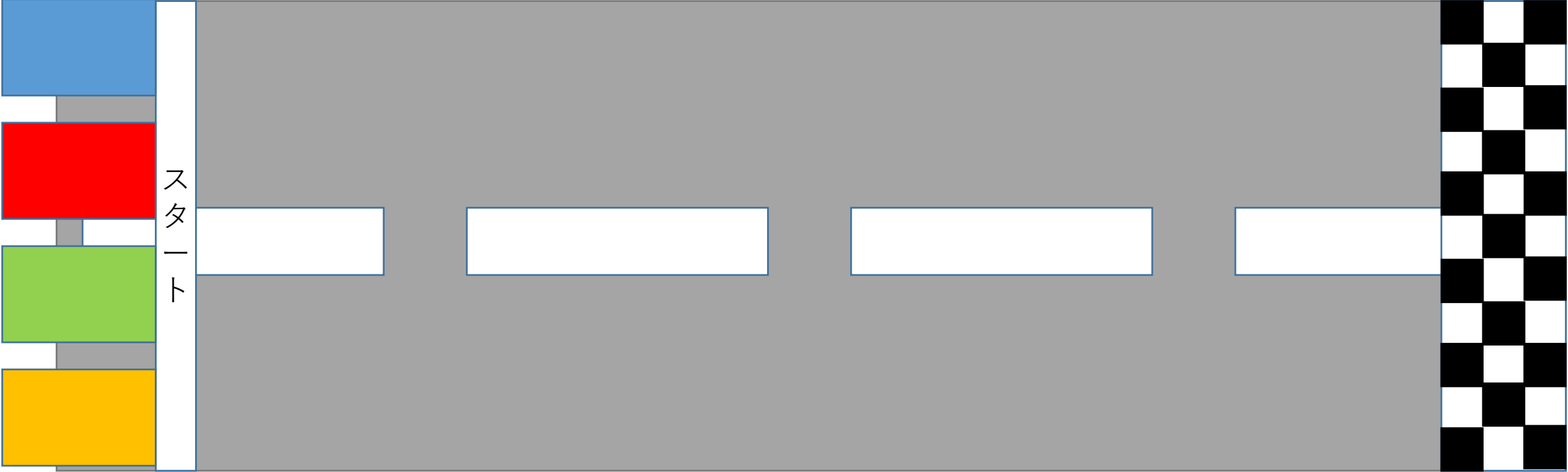
# 案 2

ビーチフラッグ+オールガイズ



# •1列のステージ



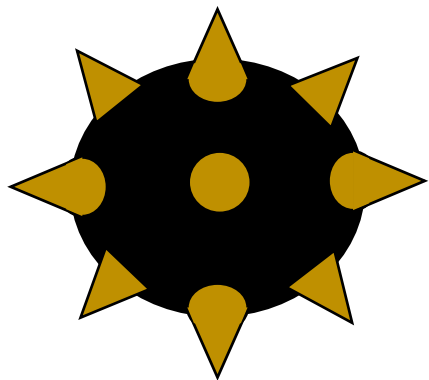


要素案

- 障害物をよけてゴールを目指す
- 障害物はアイテムで壊せるものもある

# 障害物

鉄球



転がってくる

箱



おいてある

壊れている箱



おいてある  
壊すことができる



減速する

# 嘘つき要素案

- 鉄球が当たりずらくなる



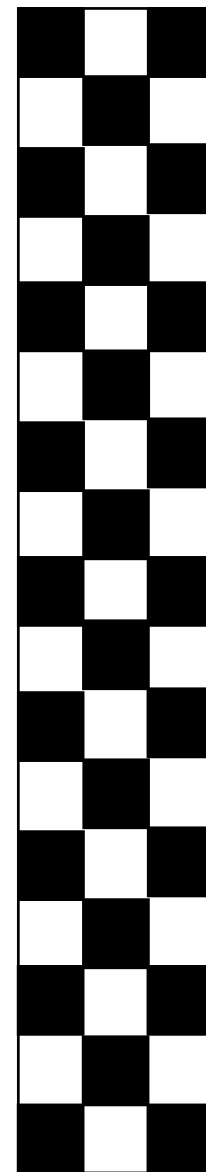
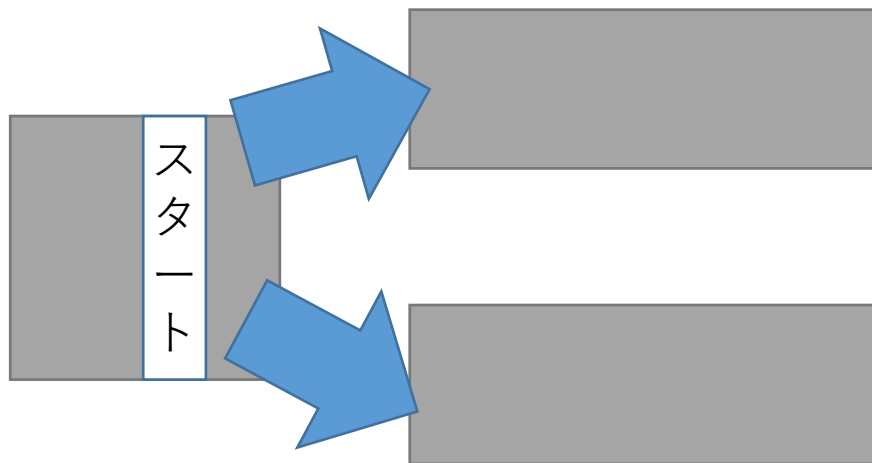
# 案 3

## 運任せトロッコ



# • ステージ

クリアするごとに1列追加



# 要素案

- どちらかを選択して進んでいく
- 1位が決まるかゴールしたらクリア

# 嘘つき要素案

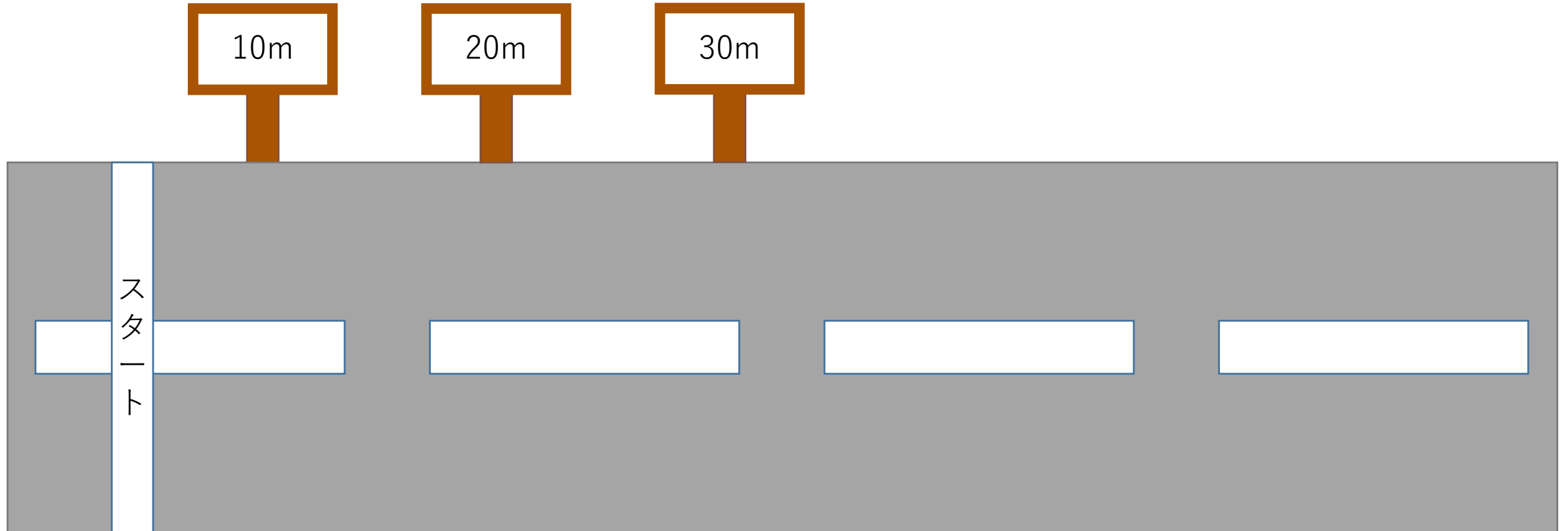
- どちらが正解か振動で分かる

# 案 4

## ピッタリウォーキング



# •1列のステージ



要素案



- プレイヤーが左右どちらかを選択して移動する
- スタート時の状態から一値になる方へは行けない
- 指定された位置から近かったプレイヤーの勝利

# 嘘つき要素案

- 指定された位置に近いところで振動する

# 案 5

## チキンレース



# •1列のステージ



要素案

- プレイヤーがゲージをためてスタートボタンが押されたら進む
- 3ラウンド行い点数が高い人の勝利
- 1人ずつ行う場合は邪魔するアイテムがあってもいい

# 嘘つき要素案

- OUTゾーンに入らない(落ちそうな場合は落ちる)
- ゲージが点数が入る位置に達したら振動する(ゾーンごとに)