

Handle BEAT

ジャンル：リズムゲーム
対象層：中高生～

オリジナルの筐体



まるで運転席のような操作配置
&
押し込みや引きなどの
現実の乗り物にはないような機能

↓
未体験の“操作感”

ゲーム画面構成



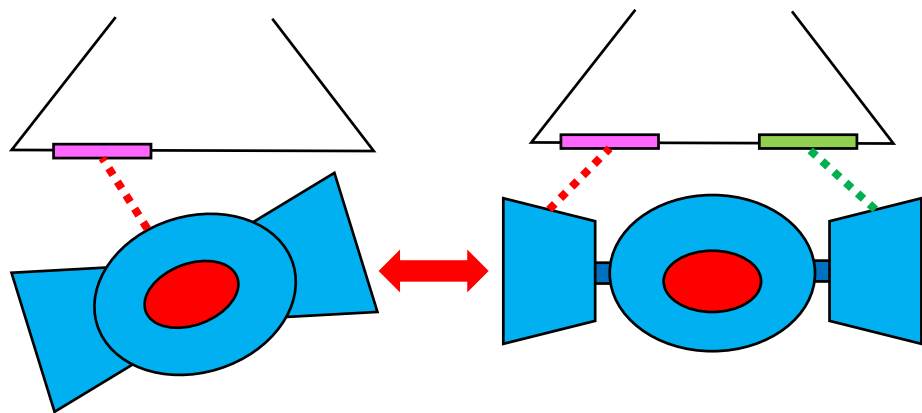
ハンドルでプレイヤーを操作して、
ノーツを辿ろう！

途中には障害物なども…



ゲームの要素

ノーツ判定が同時に **2** つ存在することがある

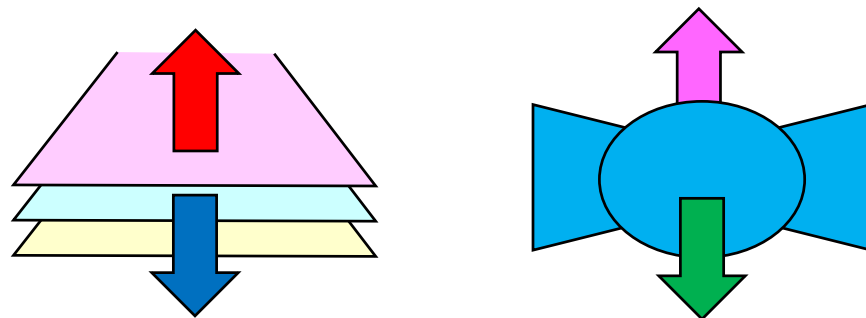


ハンドルの**両サイドを展開**することで
ノーツを取ることができる

この間は**左右で譜面の半分ずつ**操作する

中央ボタンで別ノーツを判定もできる

ノーツが1つの際には
高低差が出る



高い盤面ほどノーツ速度が速く、逆もアリ

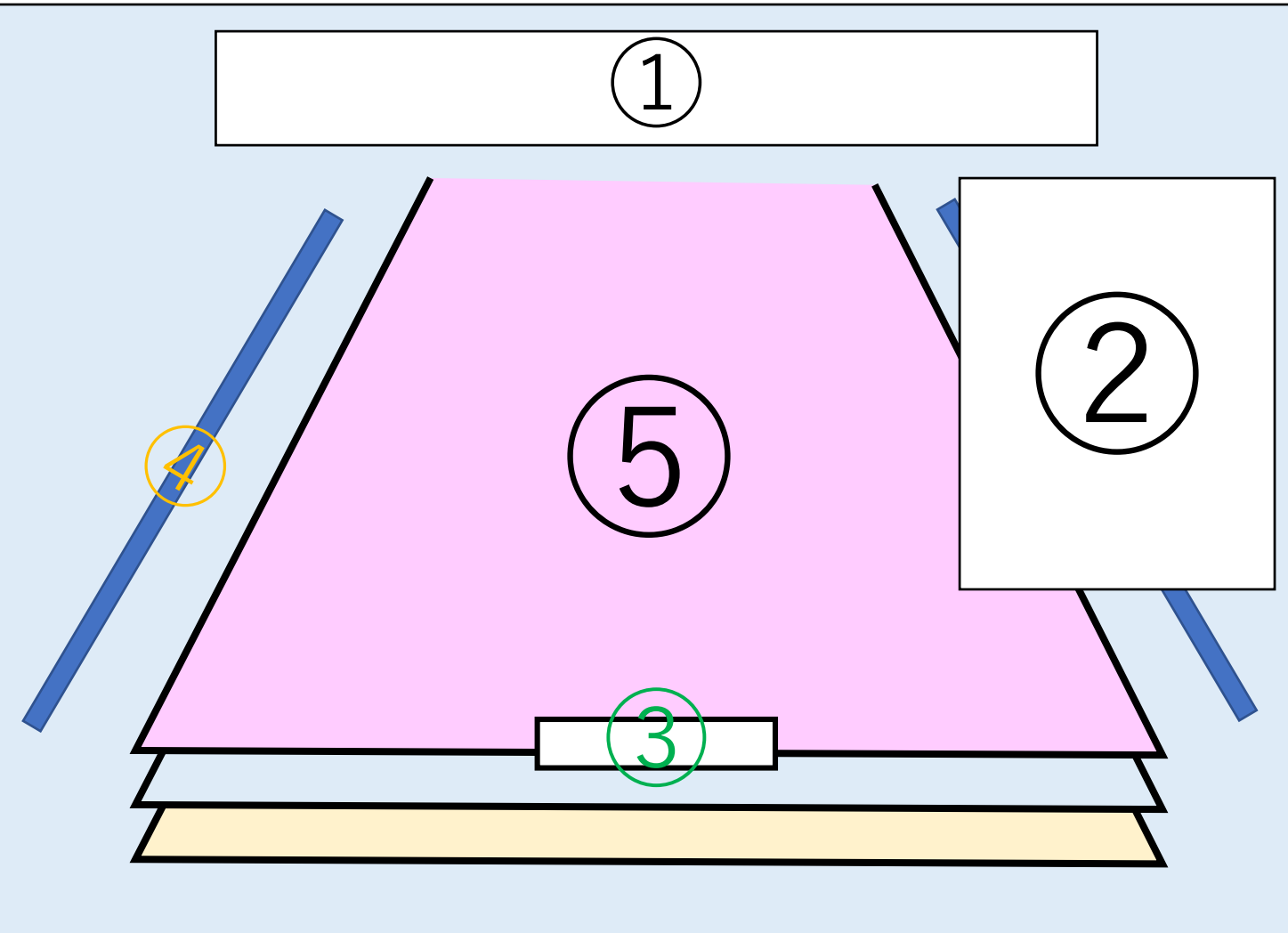
[**曲の途中で**]

- ・ ロングの途中
- ・ 曲がりながら
- ・ 波のように

上部は速いが間隔が**長い**

下部は遅いが間隔は**短い**

画面構成



① スコア

スコアごとのランクも表示される

② コンボ数

判定の曖昧さも円グラフで表示

③ 判定

プレイヤーが動かすことのできる場所
ここにノーツが合うとタップになる

④ テンションゲージ

コンボが一定まで行くと溜まっていく
満タンになるとダブルノーツモードになる

⑤ 盤面

3段階の高さがあり、ノーツ速度が違う

レーンが8列

障害物は自身のいる盤面のみ表示

その他

金額

1 プレイ100円
3曲プレイ

座席

座っても
立っても
プレイ可能

リザルト

リザルト表示の際にスコアとそのランク・
ランキングが表示される

プロフィール

自身の高ランキングのいくつかのスコア
&
取得した称号など

マルチプレイ

同じ筐体でのマルチプレイ可能



スコアが高いほうがランキングに反映

イベント

特定の条件下・通常プレイでのイベント
を定期開催

例) 特定の課題曲のスコアでランキング
→ゲーム内通貨や称号などの報酬

難易度

EASY・NORMAL・HARD・UNREAL
右に行くほど難しく、ノーツの密度が高い