

参考にしたタイトル



タイトル未定

高速ダッシュ切替  
→シールドが減っていく

シールドが少ないほど少しずつ高速化

シールドが無くなるとスタン&減速

経過・アイテムで回復

メイン動作 3Dの2D画面操作



急に出てくる障害物など

ブレーキをかけて障害物を破壊、躲す  
↳パーツ・アイテム出現

かけている間ゲージが溜まる  
→解除後ダッシュ

建物・NPCの攻撃を  
躲す・破壊する  
(NPC・破片に当たると演出、  
パーツ回収)  
罅迫り合い、シールド・  
エネルギー回復

展開・方向切替でダメージ軽減  
NPCへのダメージはそのまま

↓  
撃墜させる！

パーツを集めてゲージ増加  
ゲージMAXで高速化&スタン一定時間無効



タイトル未定

NPC機や障害物を壊してパーツを回収  
→ゲージをためて高速無敵モードに

ダッシュ板・パーツ装備で重心加算

飛ばして障害物に  
衝突させる



急に出てくる障害物

道の分岐

<体当たり>  
NPCに体当たりし  
てシールド・耐久  
値を減らす

自分のシールド・  
耐久値も少し減る  
ダッシュ中に当  
たったときもこの  
判定になる

一定時間接触で鋸迫り合い  
→勝つと、大ダメージ

後ろからの撃墜  
が可能

<シールド>  
少ないほど  
基本スピード上昇  
全消失で  
スタン&減速  
経過orアイテムで  
回復

展開・方向切替可

<ダッシュ>  
通常と切替可  
ダッシュ中はシー  
ルド減少  
障害物が破壊可能

<ブレーキ>  
減速する

急な障害物や  
NPCに先に行かせるため  
に使用  
解除後一定時間ダッシュ