

インパクトアーリーナ

The background of the image is a vibrant, stylized illustration of a futuristic arena. In the center, there is a circular track with a glowing blue and red border. A sleek, silver, disc-shaped vehicle with a transparent cockpit is positioned on the track, appearing to be in motion. The arena is surrounded by multiple tiers of seating, filled with a large crowd of spectators. The architecture is modern and angular, with red and blue accents. The overall atmosphere is one of high-tech excitement and competition.

プラットフォーム：Nintendo Switch 2/ スマートフォン

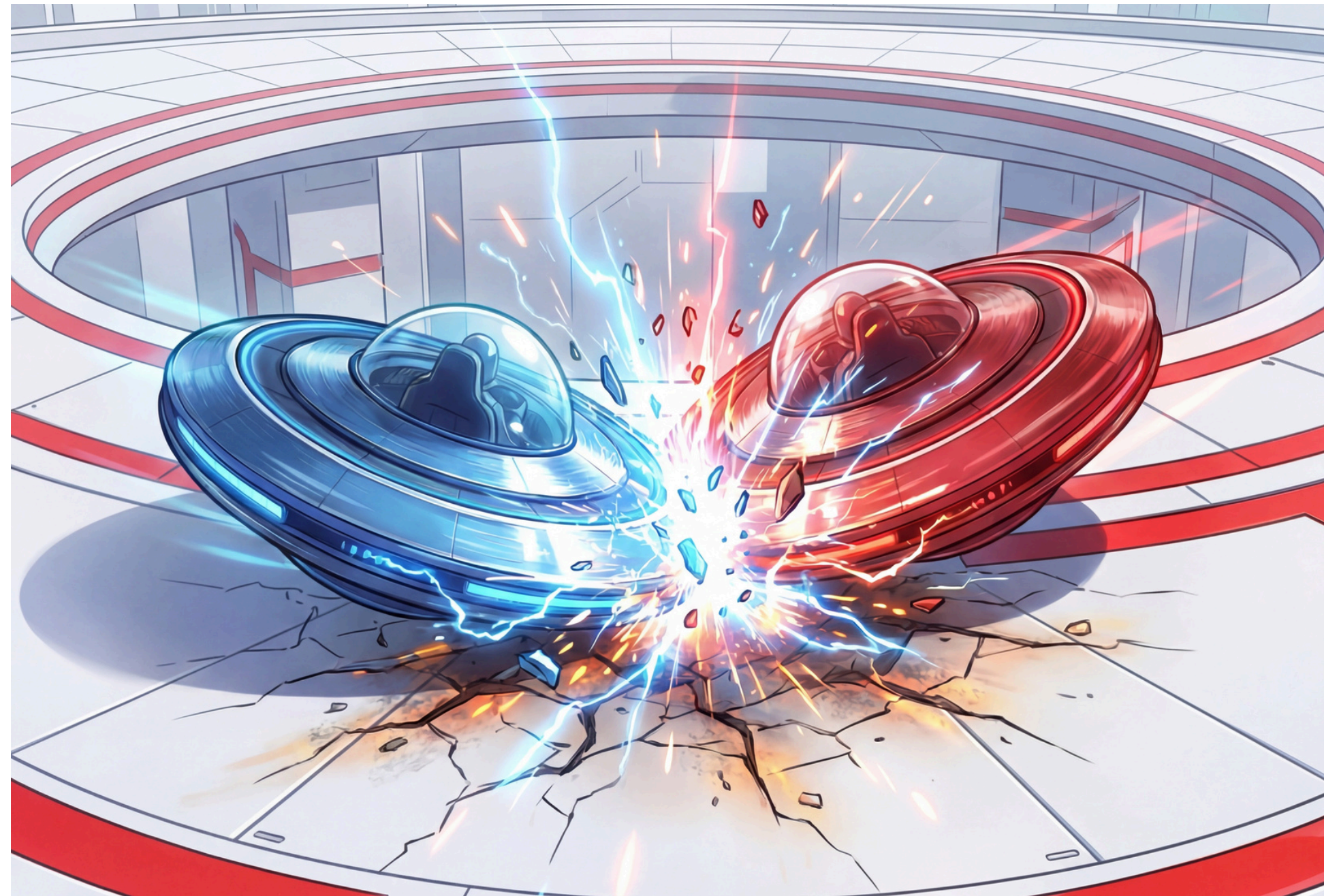
プレイ人数：4人（オンライン対戦）

ジャンル：対戦アクション / 架空スポーツ

企画：武敬

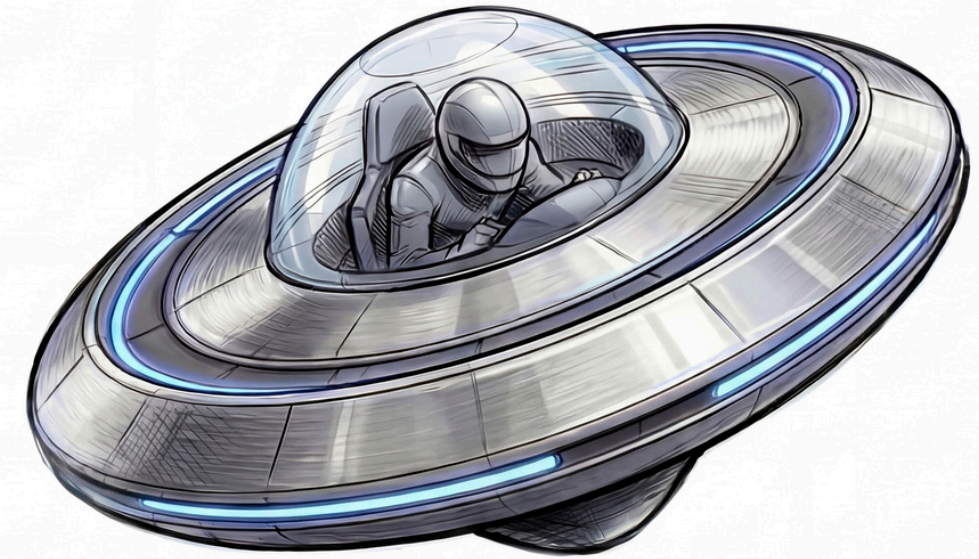
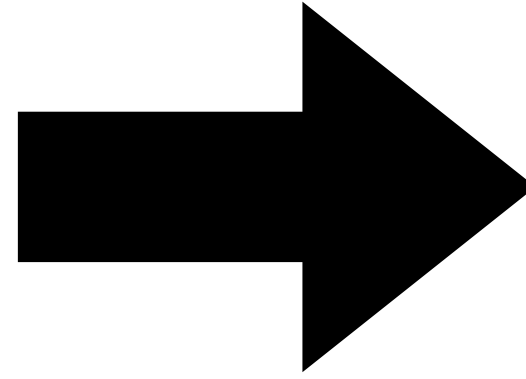
コンセプト

未来都市の競技場で行われる、ライドマシン同士の衝突競技。



「ためて、ぶつけて、吹き飛ばす」衝突の爽快感。

着想



本作は小学生に人気のベイブレードに着想を得た。
その面白さの一つである、スピード感のある衝突をプレイヤー自身の移動による加速と衝突に再構築している。
見る対戦ではなく、操作して勝ちを取りにいく競技へ変換した。

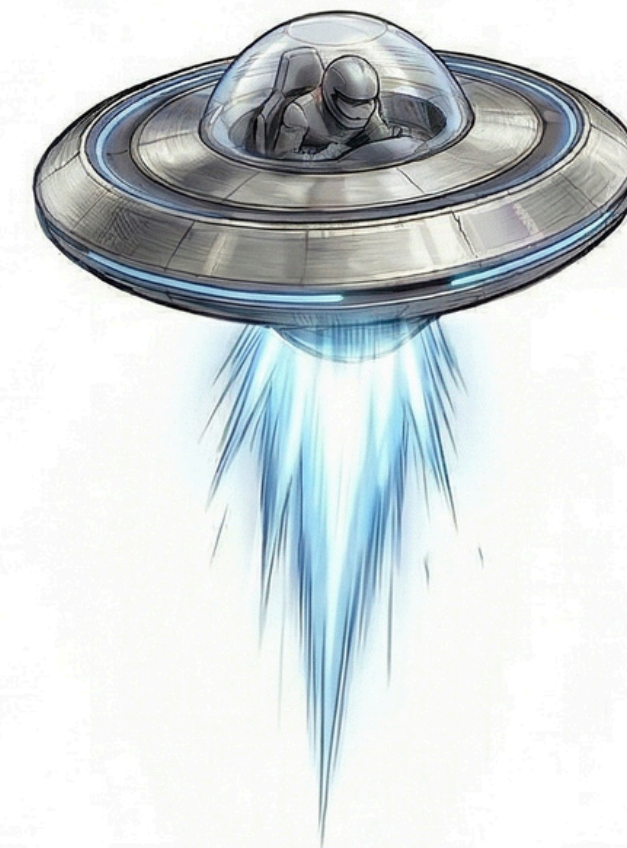
ゲームプレイ



移動で加速し、
衝突の勢いで相手を吹き飛ばす。



突進 / 回避

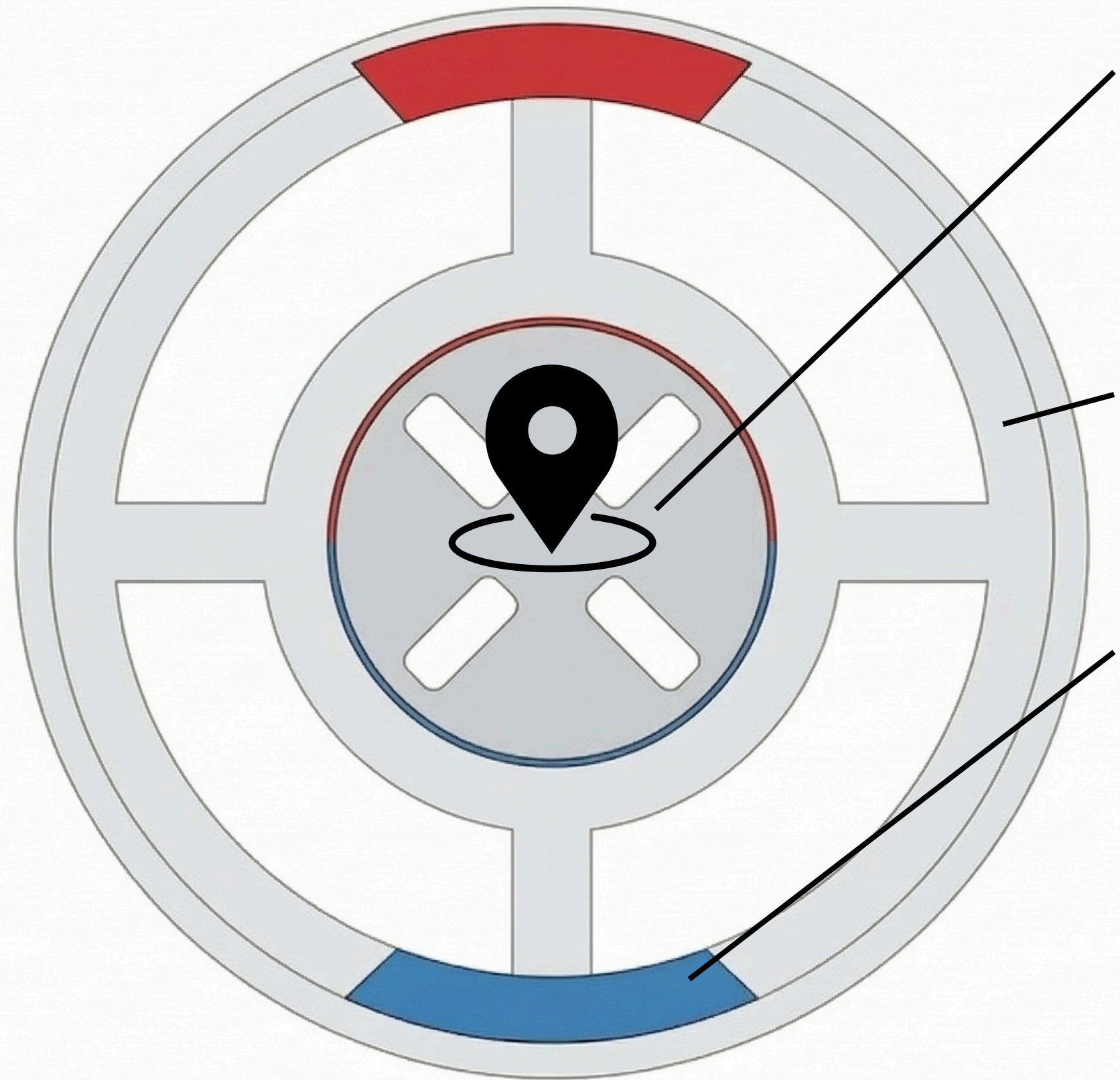


ジャンプ

衝突でエネルギーを蓄積し、消費して任意方向へ瞬間加速する。
この加速は状況に応じて、突進・回避・ジャンプとして機能する。

試合ルール

4人オンライン対戦 / 制限時間3分 / スコア制



中央の得点エリアは、プレイヤーがエリア内に留まり、敵対プレイヤーがいない状態が5秒続くことで占拠できる。占拠中は継続的に得点を得る。

プレイヤーは外周で加速し、中央へ突入して相手を吹き飛ばし、エリア内から排除することで占拠を狙う。

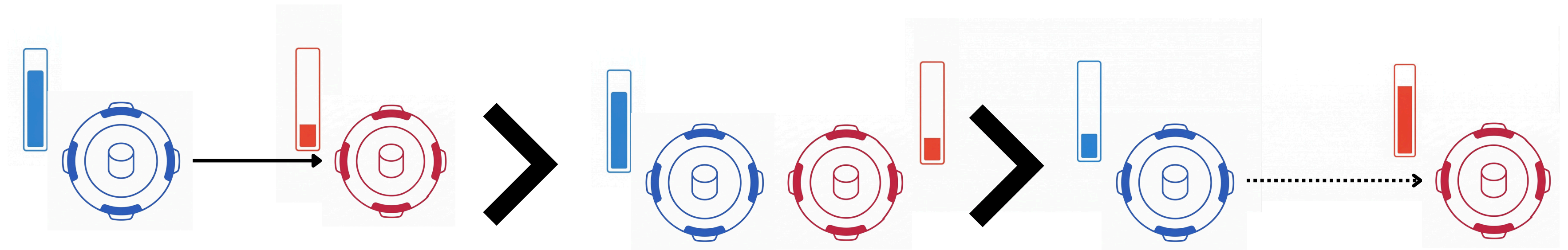
場外へ落ちたプレイヤーは3秒後に復帰し、再び中央を巡る攻防に戻る。短時間で復帰させることで、試合のテンポを維持しつつ挫折感を抑える。

時間終了時、優勢側が占拠状態にある場合はそのまま試合終了とし、それ以外の場合は占拠が途切れるまで試合を継続する。

MAPの一例

駆け引き

駆け引きは、エネルギーを使うタイミング、位置取り、エリアへの進入判断によって生まれる。先に仕掛けるか、相手の使用後を狙うか、外周で加速してから突入するか、先にエリアを取るかによって、同じ局面でも結果が変わる。



衝突結果は速度や角度で変化し、強く吹き飛ばされた側ほど多くのエネルギーを得る。これにより、一方的に押し切ることは難しく、状況に応じた判断が求められる。

ターゲット

短時間で爽快な対戦を楽しみたいプレイヤー。

直感的に理解できる操作と3分で決着する試合設計により、すぐに参加できる。

一方で、対戦中は位置取り・加速・エネルギー運用によって、繰り返し遊ぶほど判断の幅が広がる構造。