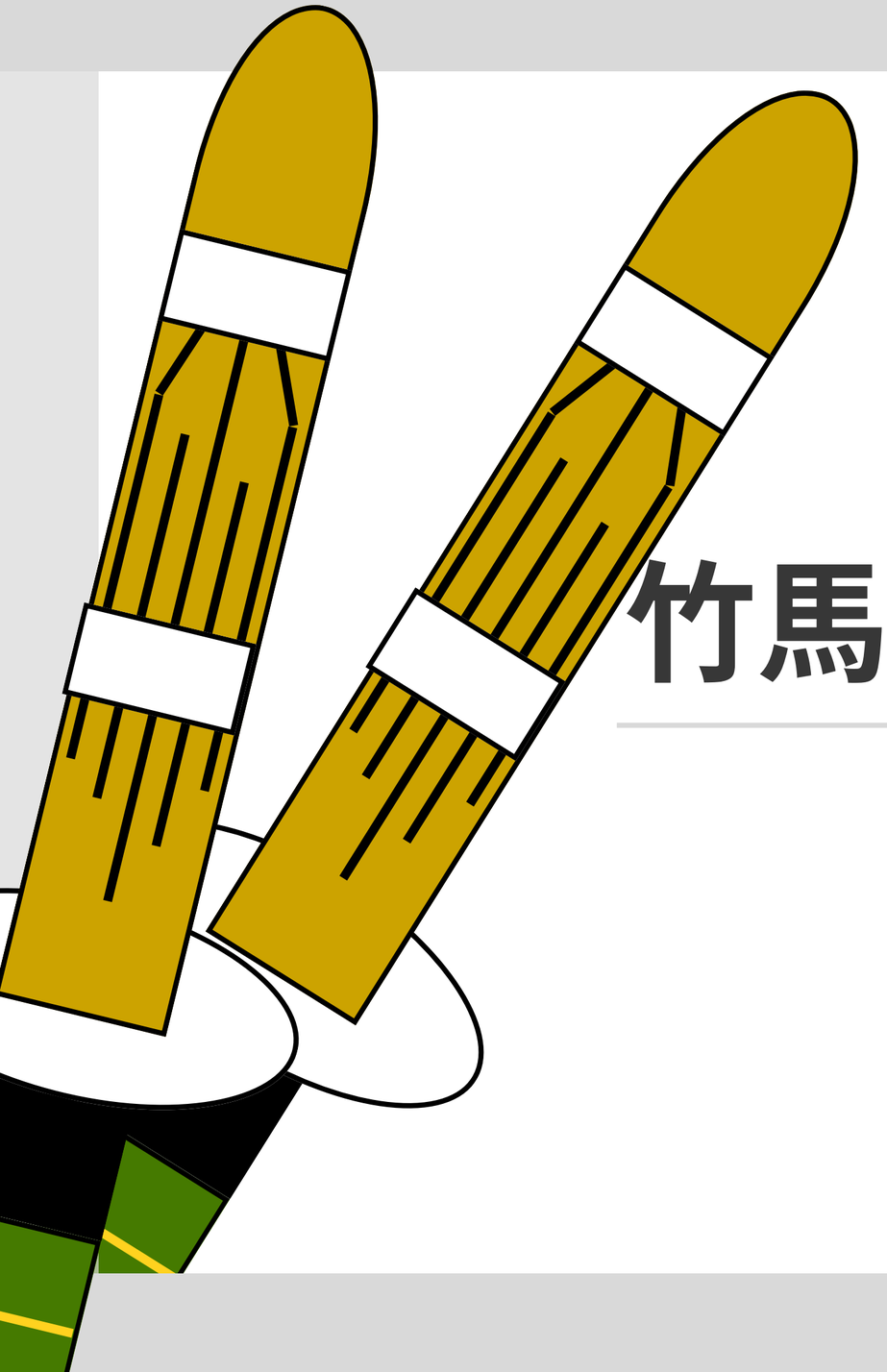
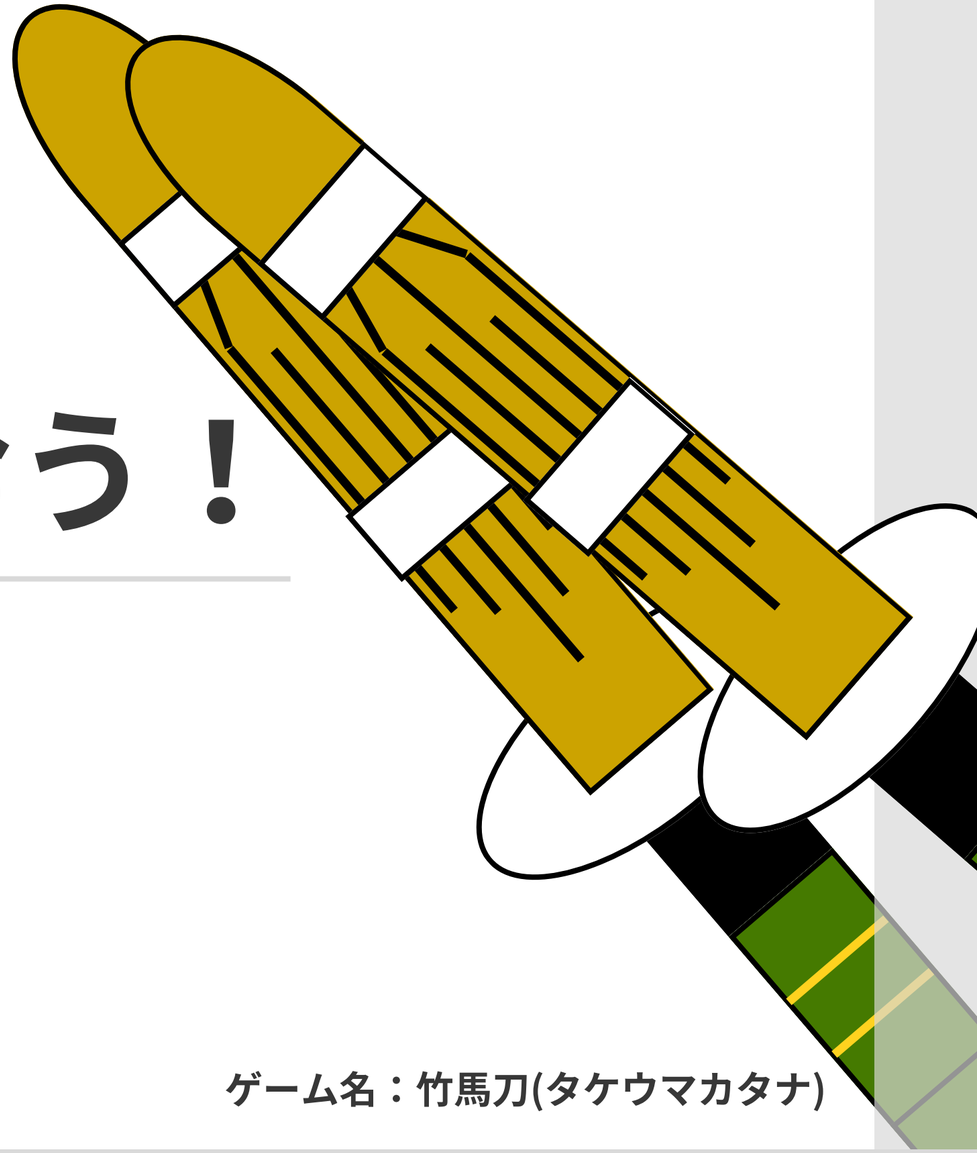


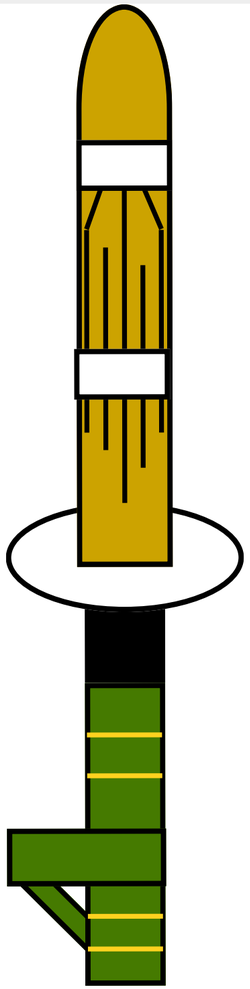
竹馬で殴り合おう！

ぼーひと



ゲーム名：竹馬刀(タケウマカタナ)

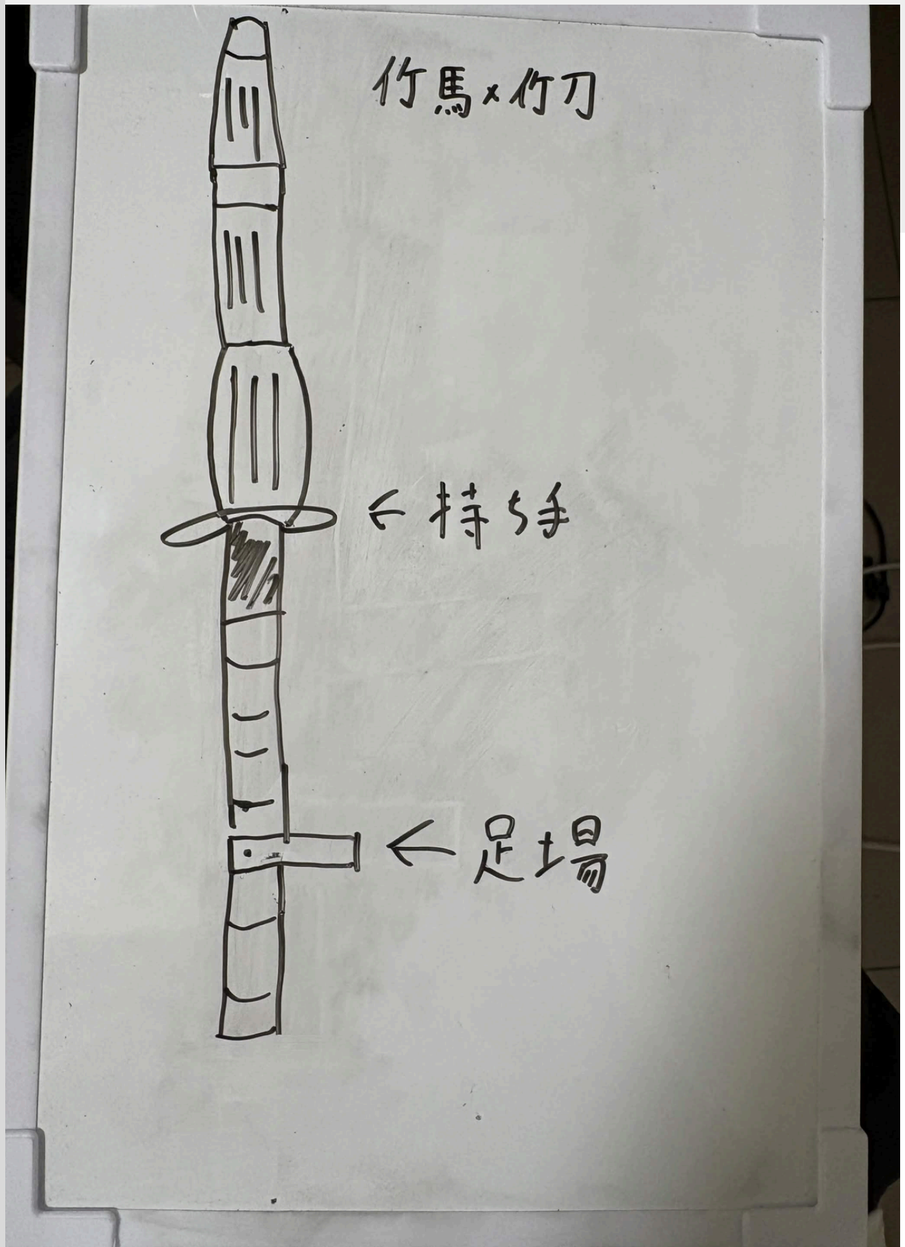
竹馬刀とは？



竹馬と竹刀が合体した武器で戦う

体感バトルゲーム。

竹馬と竹刀が奇跡の合体！



竹馬の持ち手から上が竹刀になっている

操作イメージ

joyconはいいね持ちで体感操作。ジャイロと加速度センサーを使う。

似た操作方法だとARMS、ゼルダの伝説スカイウォードソードHDがある（どちらも任天堂）。

(画像は任天堂サポートより引用)



ルール

1vs1のPVP

自分と相手で向き合ってスタート！

竹馬で殴って相手を転ばせたら勝ち

お互いに攻撃しあって、相手のバランスを崩そう！

相手の竹馬を折ったら勝ち！

試合が長引くと、だんだんと竹馬にもダメージが入ります。
攻めのほうが優勢という状況を作るためにあります。また、攻撃側の竹馬にもダメージが入ります。

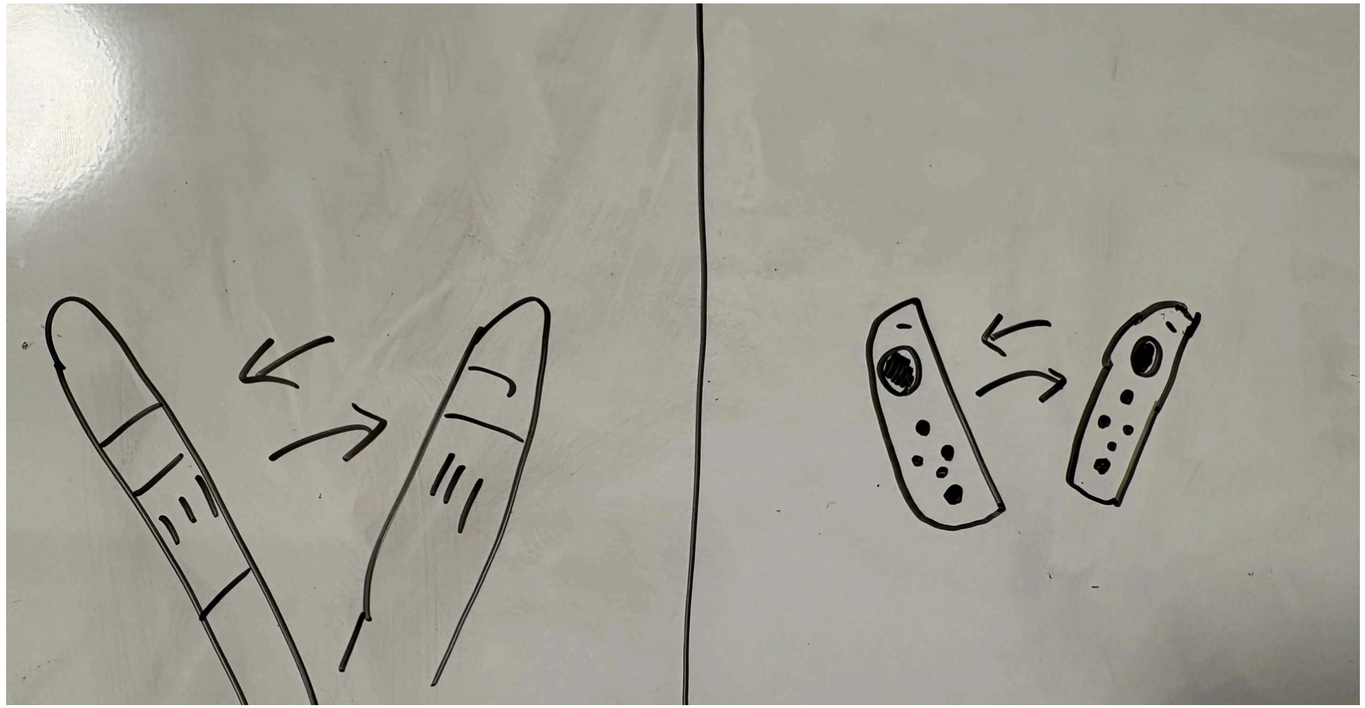
1試合最大3分、最短10秒で気軽に盛り上がれる

すぐに転ぶこともあれば、攻防戦が続くこともあります。3分以内に終わる調整ですが、終わらなかったら強制引き分けになります。

移動方法

竹馬を動かすように手首を前後にひねって移動する。

停止しているとバランスを崩す。

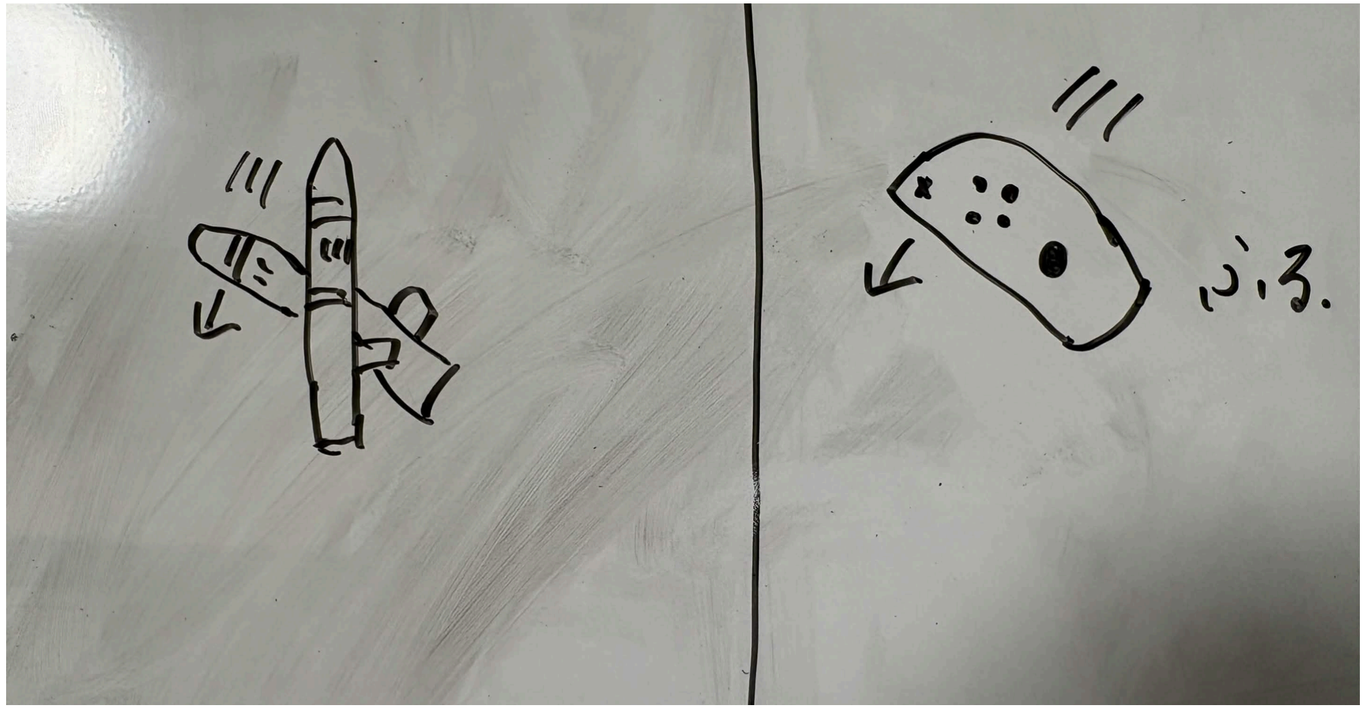


攻撃方法

コントローラーを剣のように振るう。

攻撃するときは片足立ちになるので、リスクがある。

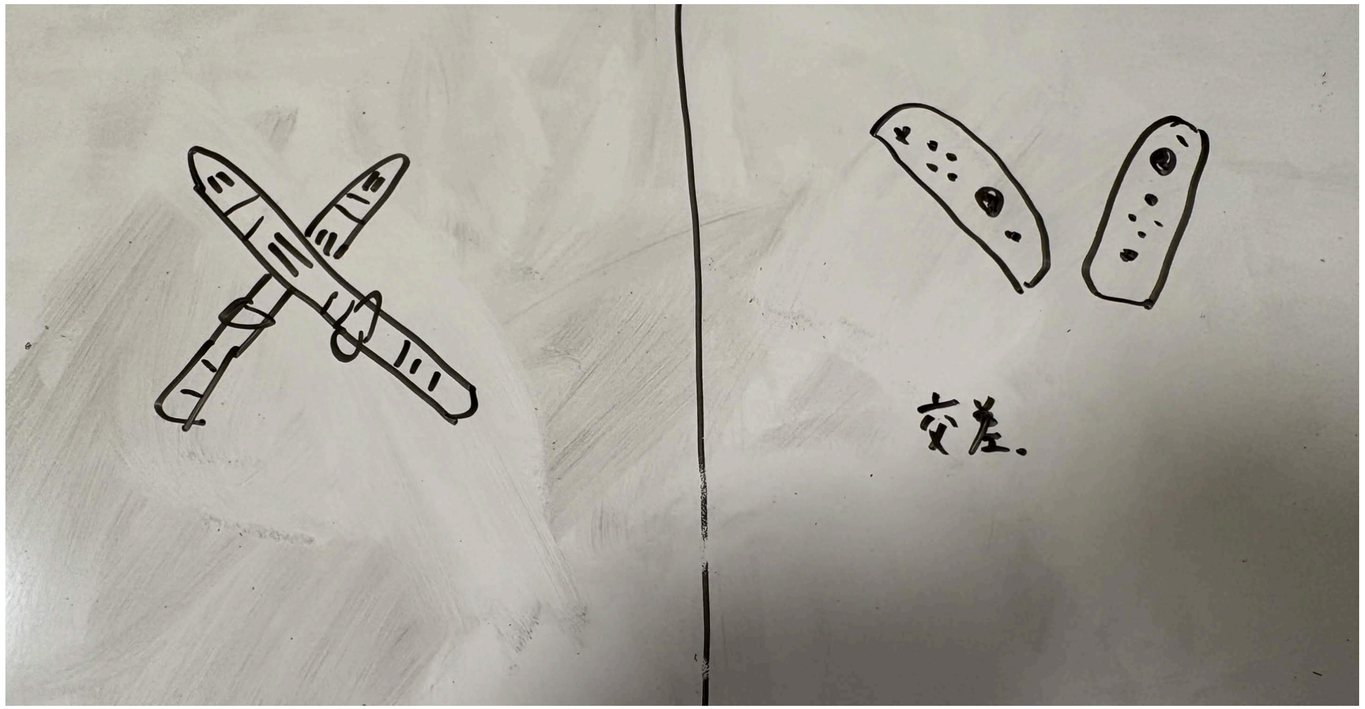
体感操作で突きや上から振りかぶったりもできる。



防御方法

腕を交差させて防御する。

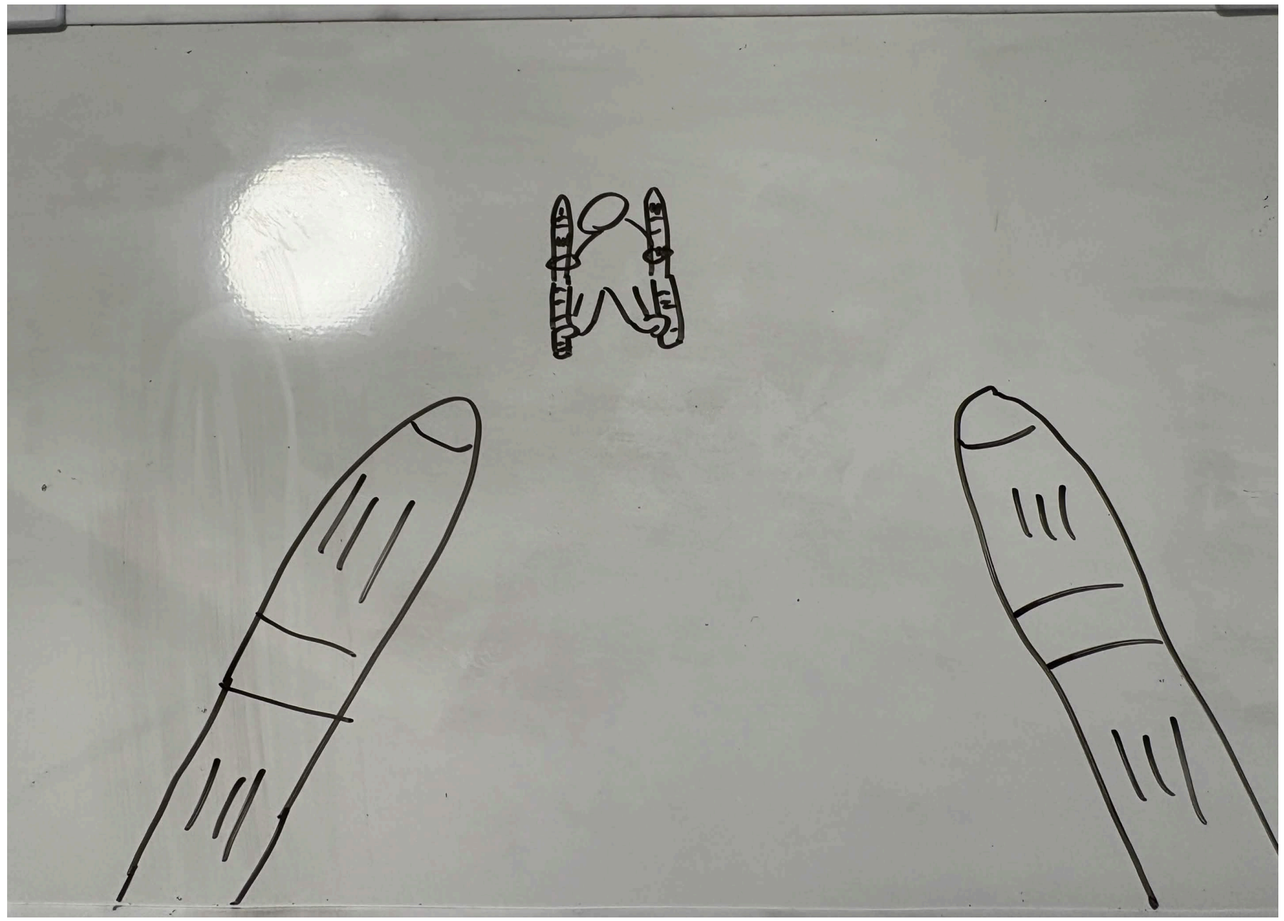
相手の攻撃がこないと勝手に倒れてしまう。



画面イメージ

一人称にするか三人称にするかは迷い中。VRなら一人称にしたい。

切り替えできてもいいかも。



このゲームの魅力

移動,攻撃,防御が同じ動作

攻撃をしながら移動はできないし、
防御しながら移動することもできない。
すべての行動がハイリスクハイリターン。

カウンターが強いけど
攻めも強い

攻撃を当てると一気に有利になるので当てたい。
だが、攻撃中は無防備になるのでリスクも高くなる。
かといって逃げ回ってると攻撃されるリスクがある。
しかし、止まれない。
攻めが有利な設計になってます。

楽しい体感操作

振って攻撃！当てたら爽快。
ストレスもぶっ飛びます。