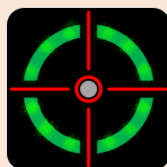
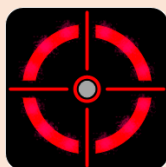
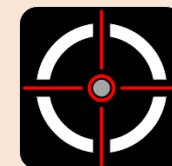


POINT DASH !



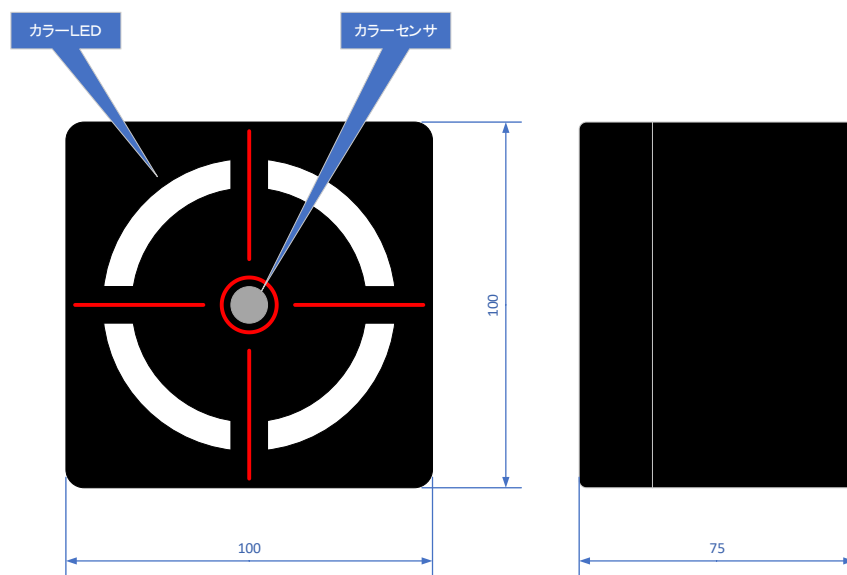
「ポイントダッシュ!」のご提案

【ポイントダッシュとは】

ポイントダッシュは、複数のポイントターゲットとゲームコントローラ、プレイヤーポイント表示モニターで構成されます。

プレイヤーは赤／黄／緑／青に分かれ、それぞれの色のグローブまたはタグを手に取り付けてゲームを行います。

各所に配置されたポイントターゲットの中央部にカラーグローブまたはカラータグが触れると、即座にカラーを判別しゲーム内容に基づいてポイントを反映します。



ポイントターゲット



プレイヤーポイント表示

【ゲーム概要】

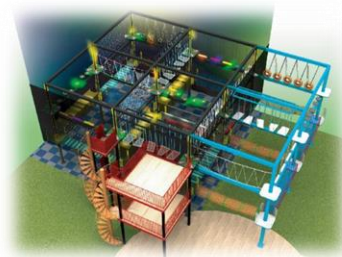
アスレチックや立体遊具の他、様々な空間にポイントターゲットを配置し、そのポイントターゲットにプレイヤーがタッチをしてゲームを行います。

ゲーム内容は、様々なユーザーや既設アトラクションへの追加導入を考慮し、タッチパネルにて以下のゲームより選択が可能です。

ゲーム①：ポイントダッシュ / ゲーム②：タイムトライアル / ゲーム③：ドミネーション / ゲーム④：ビンゴ

また、各ポイントターゲットの得点やカラー、制限時間等の各種ゲーム設定もタッチパネルにて設定変更が可能です。

※ ゲーム内容をご要望に合わせ、制作することも可能です。



【ゲーム①：ポイントダッシュ】

各ポイントターゲットを得点別に色分けし、コースに配置します。（障害物等により難易度が高いほど高得点に設定）

例）赤：10点、黄：20点、緑：30点、青：50点

ゲームスタートと同時に、残り時間のカウントダウンが始まります。

（スタートはオペレーターもしくはプレイヤーの代表者がスタートボタンを押します。）

各プレイヤーはポイントターゲットにタッチすると、ポイントターゲットのLEDがタッチしたプレイヤーの色に点滅し、各ポイントターゲットに対応したポイントを加算します。

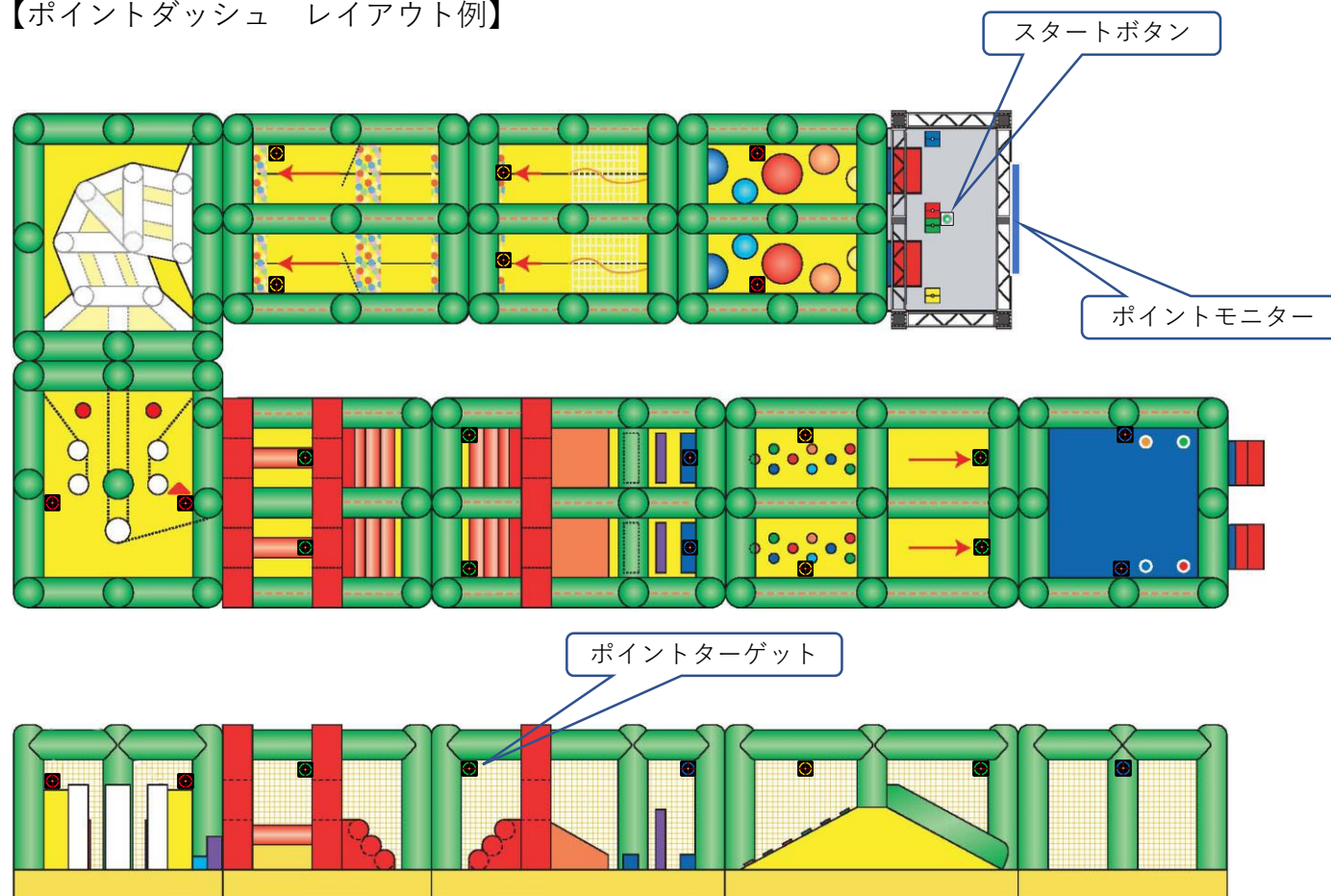
（連続ポイント取得を避けるため、2回連続で同じプレイヤーが同じターゲットをタッチしても加点されません。）

制限時間に達するとゲームが終了し、優勝者のポイント表示が点滅し勝利を称えます。

※ オプションでBGMや効果音、ハイスコア等の表示も可能です。



【ポイントダッシュ レイアウト例】



【ゲーム②：タイムトライアル】

アスレチックや立体遊具等の入口にエントリーポイント、コース上に得点別に色分けされたポイントターゲット、ゴールにゴールポイントを配置します。

各プレイヤーはエントリーポイントにタッチして、ゲームをスタートします。

ゲームがスタートすると、エントリーされたプレイヤーの色のストップウォッチがカウントを始めます。

プレイヤーはポイントターゲットにタッチしながらゴールを目指します。

ポイントターゲットにタッチすると、ポイントターゲットのLEDがタッチしたプレイヤーの色に点滅し、各ポイントターゲットに対応したポイントを加算します

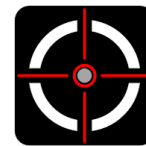
プレイヤーがゴールポイントにタッチすると、クリアタイムが表示され、タイムが得点化されます。

クリアタイムの得点と各ポイントターゲットの得点を合算して総合得点が決まります。

※ オプションでBGMや効果音の他、クリアタイム・ハイスコアTOP5等の表示も可能です。



.....

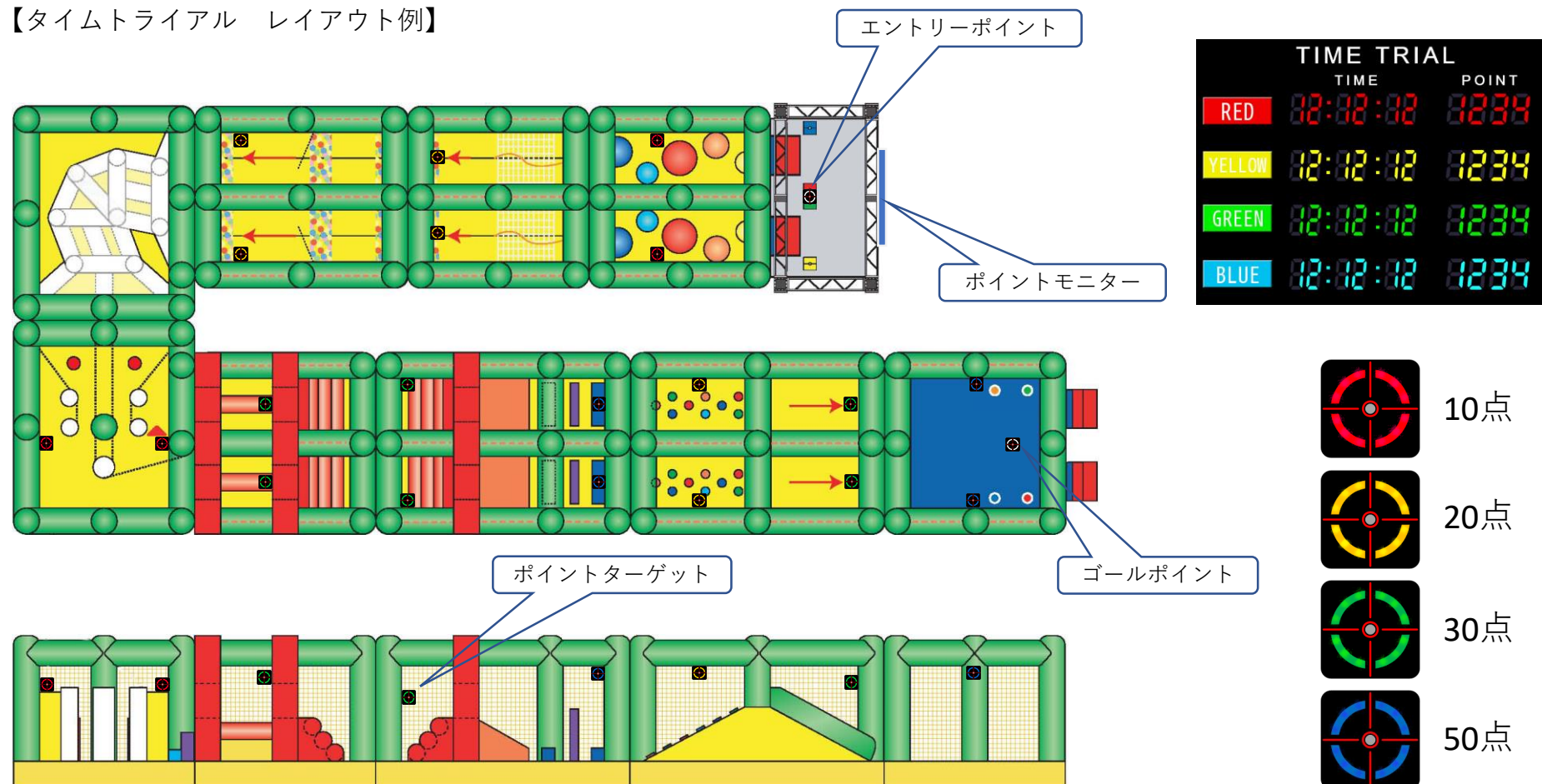


エントリーポイントにタッチ

ポイントターゲットにタッチ

ゴールポイントにタッチ

【タイムトライアル レイアウト例】



【ゲーム③：ドミネーション】

アスレチックや立体遊具の他、ボルダリング、障害物コース等を利用して、複数のポイントターゲットを配置します。

（障害物等により難易度が高いほど高得点に設定）

ゲームスタートと同時に、残り時間のカウントダウンが始まります。

（スタートはオペレーターもしくはプレイヤーの代表者がスタートボタンを押します。）

各プレイヤーは制限時間内に、より多くのポイントターゲットにタッチし、自身の色へ変化させていきます。

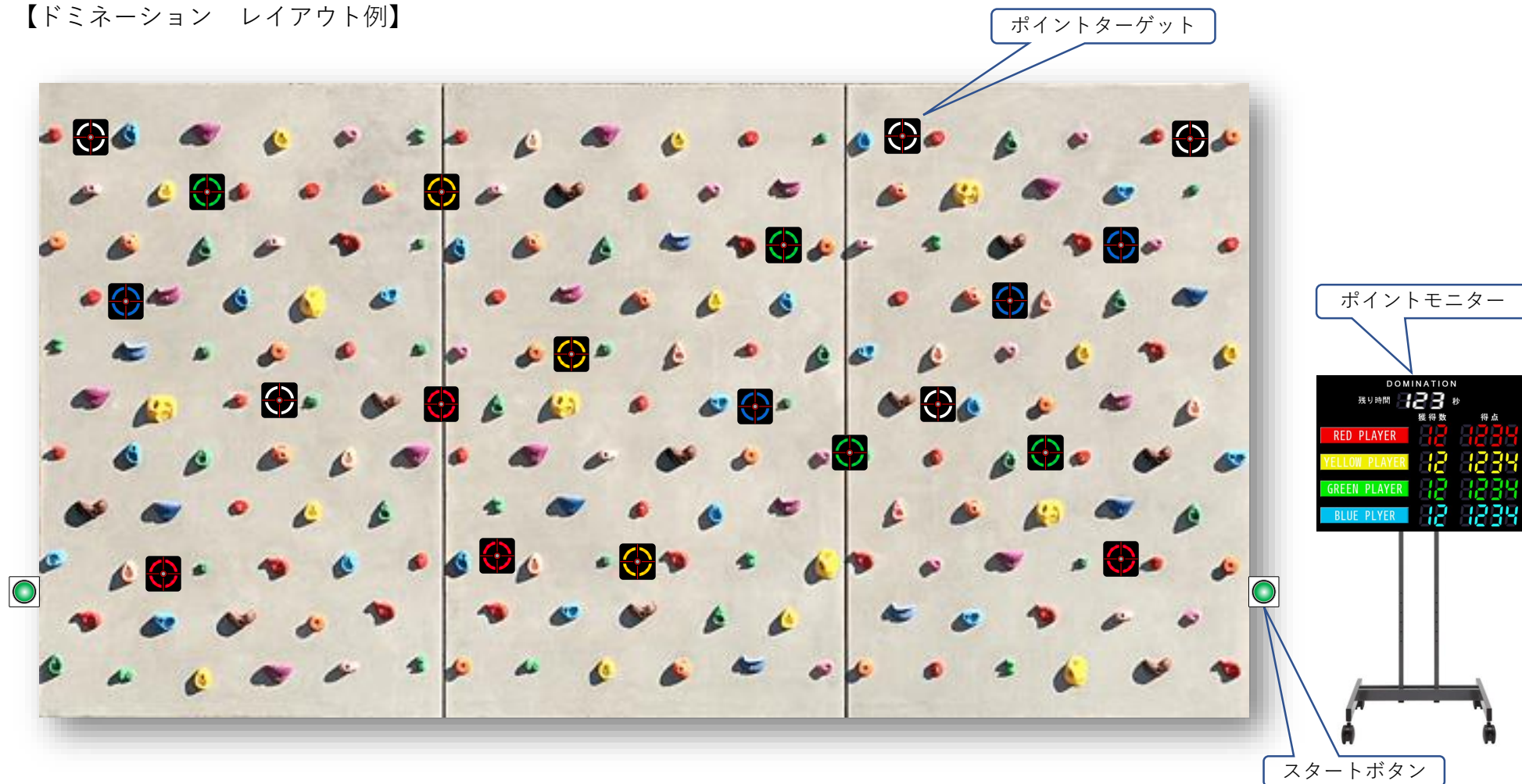
制限時間が経過しゲームが終了すると、その時点での各ポイントターゲットの色によって、各プレイヤーの得点が加算されます。そして優勝者のポイント表示が点滅し勝利を称えます。

※ オプションでBGMや効果音、ハイスコア等の表示も可能です。



DOMINATION		
残り時間	123	秒
獲得数		得点
RED PLAYER	12	1234
YELLOW PLAYER	12	1234
GREEN PLAYER	12	1234
BLUE PLAYER	12	1234

【ドミネーション レイアウト例】



【ゲーム④：ビンゴ】

アスレチックや立体遊具の他、ボルダリングや空きスペースを利用して、1～25の数字が書かれたポイントターゲットを配置します。

ゲームをスタートすると各プレイヤーは1～25の数字が書かれたポイントターゲットにタッチしていきます。

（ゲームスタートはオペレーターもしくはプレイヤーの代表者がスタートボタンを押します。）

タッチされたポイントターゲットはタッチしたプレイヤーの色に変化します。

また、モニターに映し出された25マス1～25の数字が、タッチしたプレイヤーの色に変化します。

通常は一度タッチしたポイントターゲットの色は固定されますが、ボーナスタイムに突入すると別のプレイヤーが横取りすることができます。

見事ビンゴを達成することができると、ボーナス得点が加算されます。

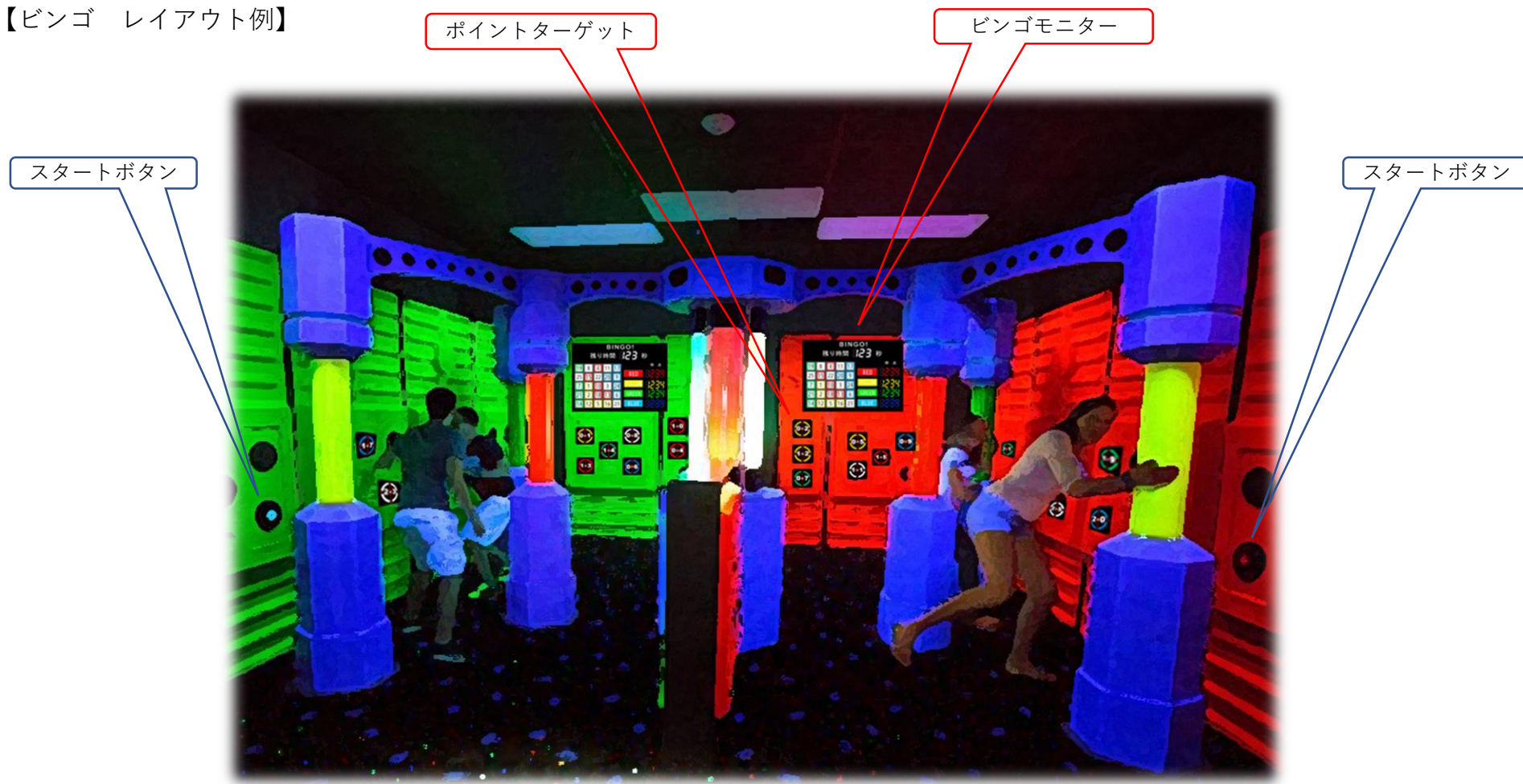
タッチしたポイントターゲットの得点に、ボーナス得点が加算され総合得点が決まります。

優勝者のポイント表示が点滅し勝利を称えます。

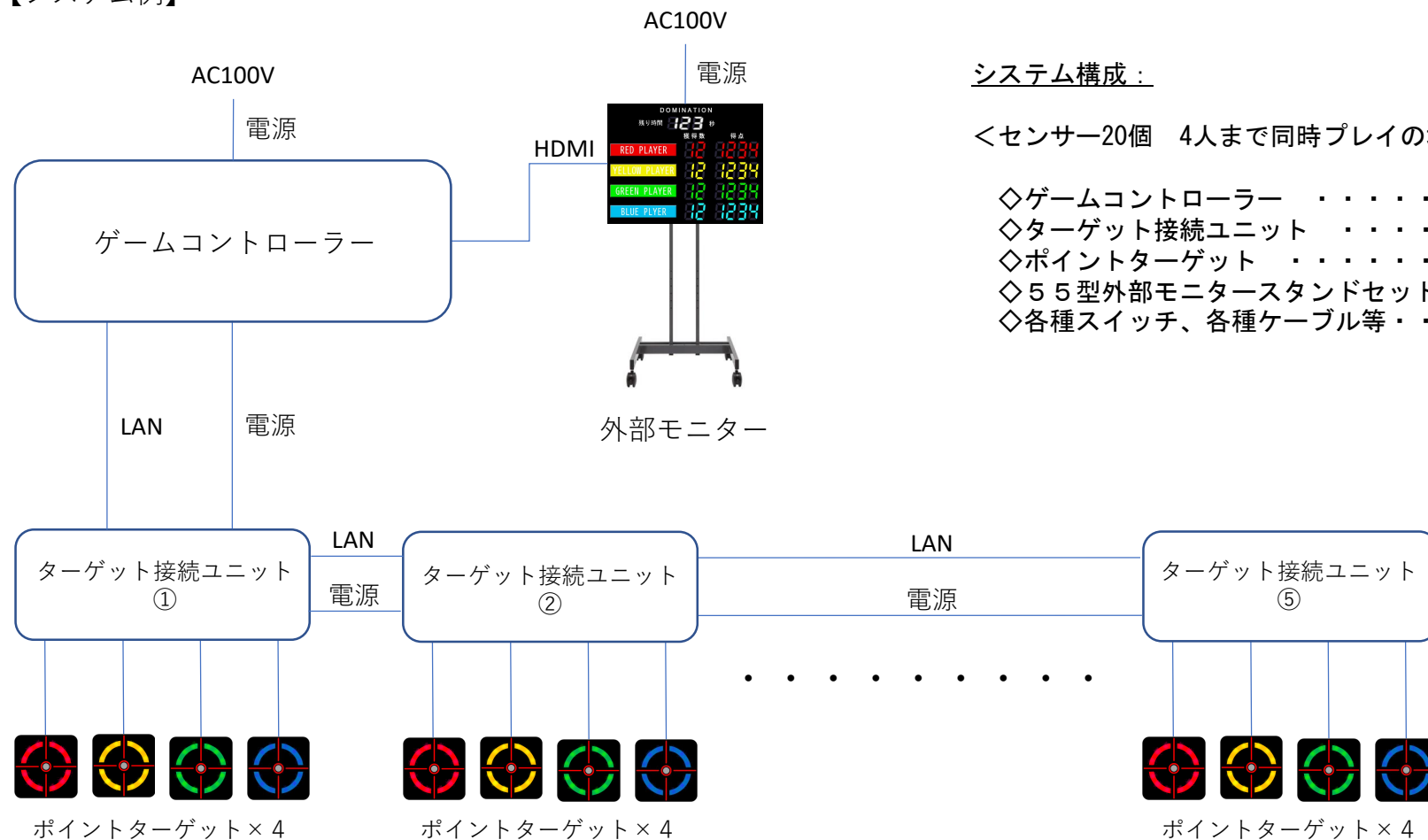


※ オプションでBGMや効果音の他、ビンゴ数・ハイスコアTOP5等の表示も可能です。

【ビンゴ レイアウト例】



【システム例】



システム構成：

<センサー20個 4人まで同時プレイの場合>

- ◇ゲームコントローラー 1台
- ◇ターゲット接続ユニット 5台
- ◇ポイントターゲット 20個
- ◇55型外部モニタースタンドセット 1式
- ◇各種スイッチ、各種ケーブル等 1式