

天空競争

概要 ^{マイバード}鳥 を育成してレースさせる【協力プレイ】ゲーム。

特徴

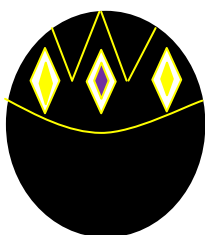
- ☆ 3者1チームで、それぞれ区間を担当してレースする。
- ☆ 『配合』があり、他 ^{プレイヤー}P と行う事で強力な ^{マイバード}鳥 を作る。
- ☆ 『大会』を開催する。※リアルタイムによる。

例 「飛翔杯」 「天空ダービー」 「スターフェザーカップ」等

『レース』という形は、自分の【成果】を簡単に楽しめる。

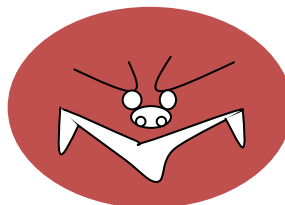
『配合』は、建設性が高いし、必然的に【協力】を生む。

『大会』は、目的意識と虚栄心を満たす。



**エンペラーイーグル
の卵**

「天空ダービー」最多となる
10度の優勝を誇る種類にして、
鷲たちの王。



**アシュラオオタカ
の卵**

一日に100万^キを飛ぶと言われ、
闘争においてはその歴史上、
一度の敗北も無い。

基本設定

コンセプト

『大会』

『大会』には、
チームを組み、
出走して、
レースランクを上げ、
「G1」を目指す。

※目指し甲斐のあるように【成果】を価値あるものにする。
雰囲気や実益に対する、演出や仕組みなど。

『レース』

『レース』は、
「指示」を出しながら、
リレー形式で
行う。

※けっして複雑にはしないが、雰囲気に合った【オリジナリティ】を出す様にする。

『育成』

『育成』は、
「練習」を行い、
パラメータを向上させ、
調子を向上させ、
レースに備える。

※「練習」は単純明快が望ましいが、必然的に頻度が多くなるため、
単調にならない工夫をする。

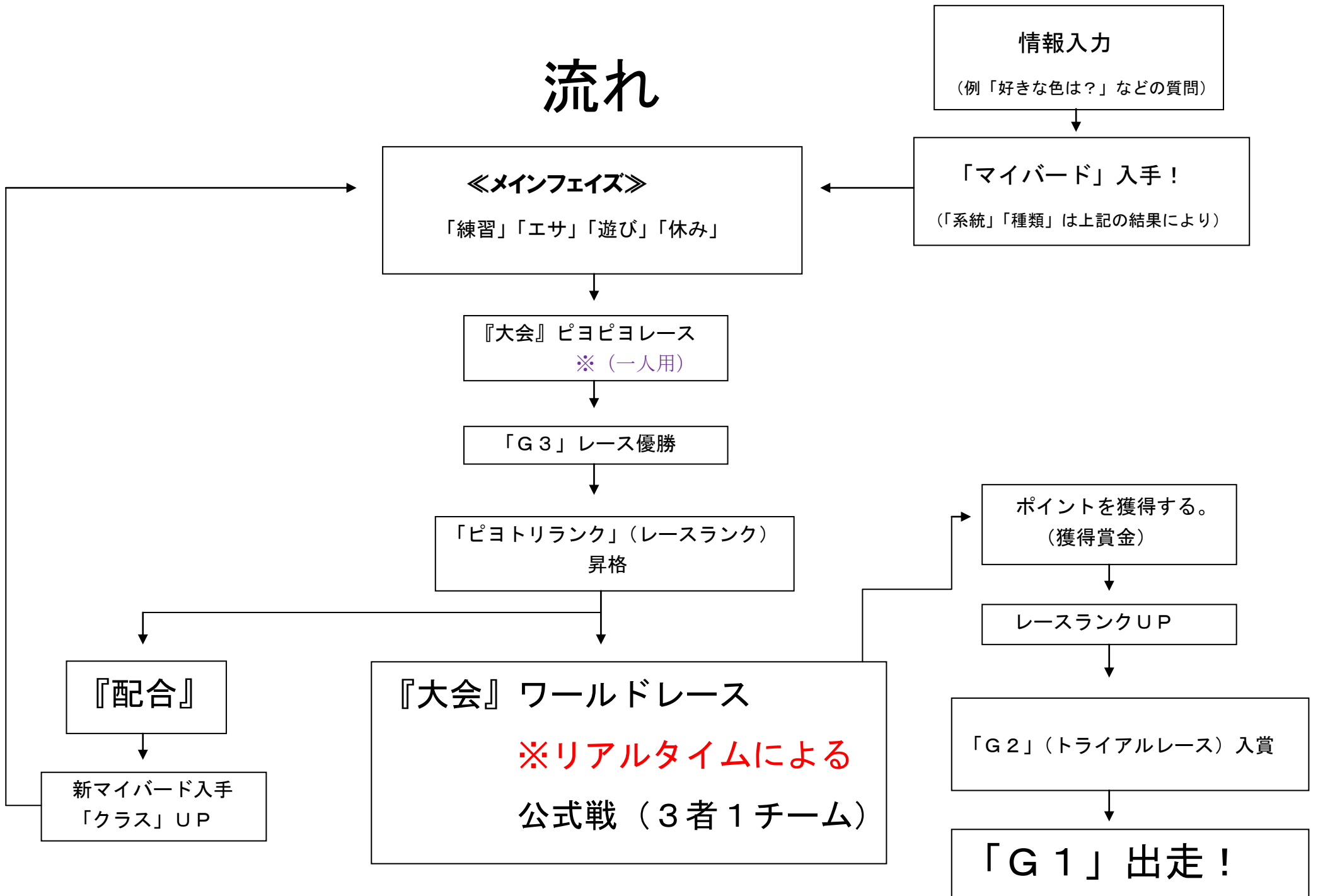
『配合』

『配合』は、
他プレイヤーと行い、
配合ポイントをタメて、
「クラス」を上げて強くする。
8系統と、多くの種類がいる。

※必然性を作り、より多くの他プレイヤーと『配合』を行うようにする。

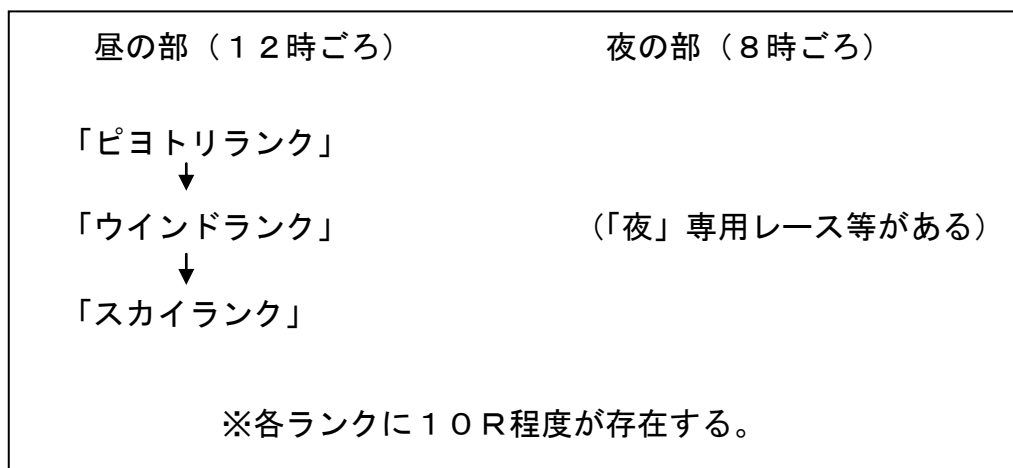
以下は例

流れ



『大会』 ワールドレース（公式戦） ※リアルタイムによる

☆ 毎日『大会』が開催される。



☆ 土、日には、「G2」レース（トライアルレース）が開催される。

※入賞チームには「G1」への出走権が与えられる。

☆ 月に一度「G1」レースが開催される。

優勝チームは、絶大な栄誉と衆望を手に入れる

「G1」レース

「飛翔杯」
「天空ダービー」
「スターフェザーカップ」

「鳳凰杯」
「天空オックス」
「サザンクロスカップ」

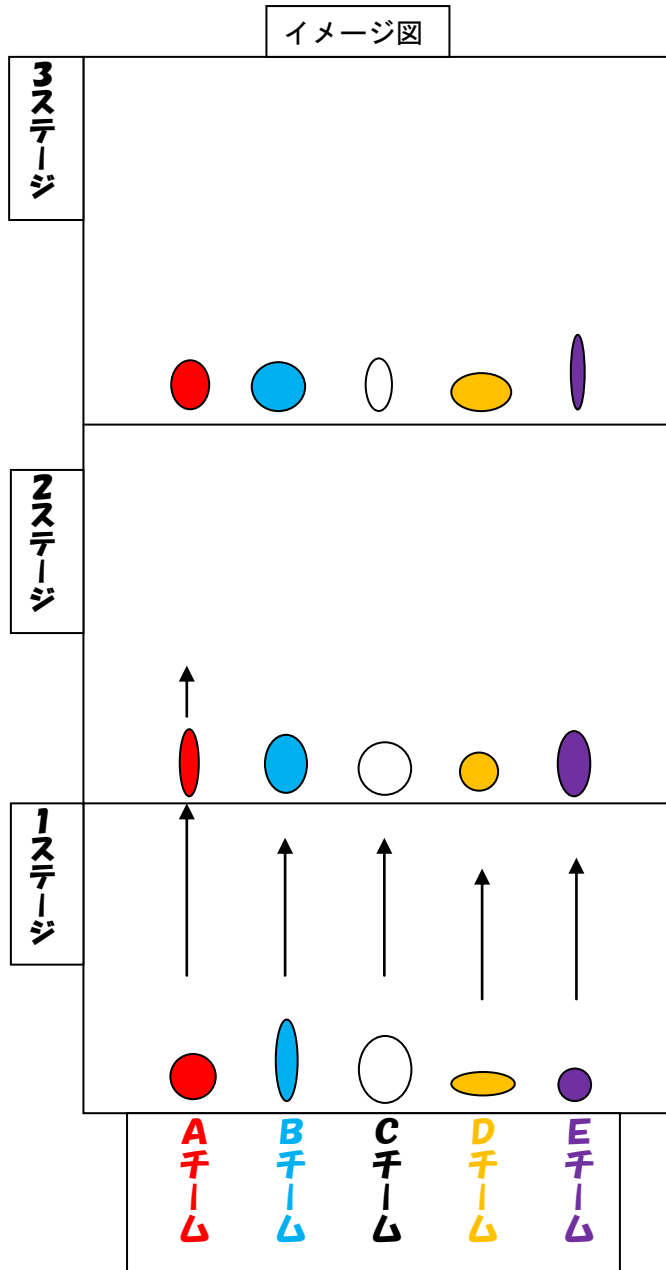
「不死鳥記念祭」
「ブレイブバードステークス」
「翼皇杯」
「翼帝賞」

「ウイングチャンピオンシップ」
「トリプルウインドクラシック」

「北斗星天杯」
「聖なる鳥大賞典」

「ハードキンググランプリ」

『レース』



特徴

- ☆ 3者1組でチームを結成する。
- ☆ リレー形式でレースする。
- ☆ 基本的には自動で行われる。

プレイヤーは「指示」を出せる。

「^{ロー}下降」「^{ハイ}上昇」「^{チャージ}加速」「^{タフ}仕掛け」など

気象

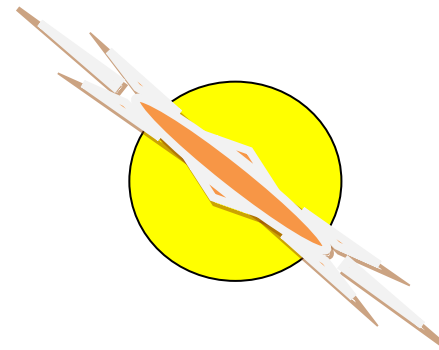
雨・豪雨・雷雨
突風・暴風・嵐（一部に障害を含む）など

障害

落石・倒木・噴火 など

環境

暑さ・寒さ など



シャイニングファルコン
の卵

「光速」の世界を知る唯一の種。
何者にも届かない領域で
神鳥は舞う。

『育成』 ※ゲーム内時間

☆マイバードは《メインフェイズ》で『育成』する。

☆一回行動するごとに、「一週」を要する。

☆一年で「1才」と成り、「3才」で引退とする。

《メインフェイズ》

レースランク

① 練習

② エサ

③ 遊び

④ 休み

系統
種類
名前

鳥

ステータス

『配合』

『大会』

戦績

⑤ ヤル気

⑥ 調子

⑦ 疲れ

①「練習」は各ステータスに応じたものを選ぶ。
ミニゲームで行う。
※「練習器具」で内容変化

②「エサ」は、練習効率を上げる。
※レース賞金（ポイント）で買う

③「遊び」は、ヤル気を上げる。

④「休み」は、疲れを回復する。
調子を落とす。

⑤「ヤル気」は練習効果に影響する。
レース中の「アビリティ」発動率。

⑥「調子」は、レース中のステータスに影響する。

⑦「疲れ」は、一定になるとレースに出走不可。
※『大会』に出ると「疲れ」る。

ステータス

パラメータ

スピード	=	最高速度
スタミナ	=	体力
ガッツ	=	競争力
クイック	=	加速力
テクニク	=	コーナリング力
パワー	=	気象耐性
ジャンプ	=	障害回避力
賢さ	=	「指示」の回数 (各、 D・C・B・A・AA・S がある)

※パラメータの【最大値】は、マイバードの「クラス」「種類」「系統」で決まる。

アビリティ

- 「疾風駆け」・・・最後のストレートで「仕掛け」を指示すると発動し、スピードUPする。
- 「鬼の心臓」・・・先団を一定距離維持して、最後のストレートでトップに立つとスピードアップ
- 「ラストダイブ」「不屈の闘炎」「ナイトアイ」「ファンタジスタ」「心眼」「ドラゴンフライ」「アクロバット」「逆鱗」「曙光」など

※一体に3つまでとなる

暑さ×、○、◎ 寒さ×、○、◎ など

「大会」ピヨピヨレース (一人用)

- ☆まずはこのレースに出走して「ピヨトリランク」を目指す。
- ・一年間のレース表がある。※ゲーム時間の
- ・「G3」レース優勝の時点で「ピヨトリランク」になる。

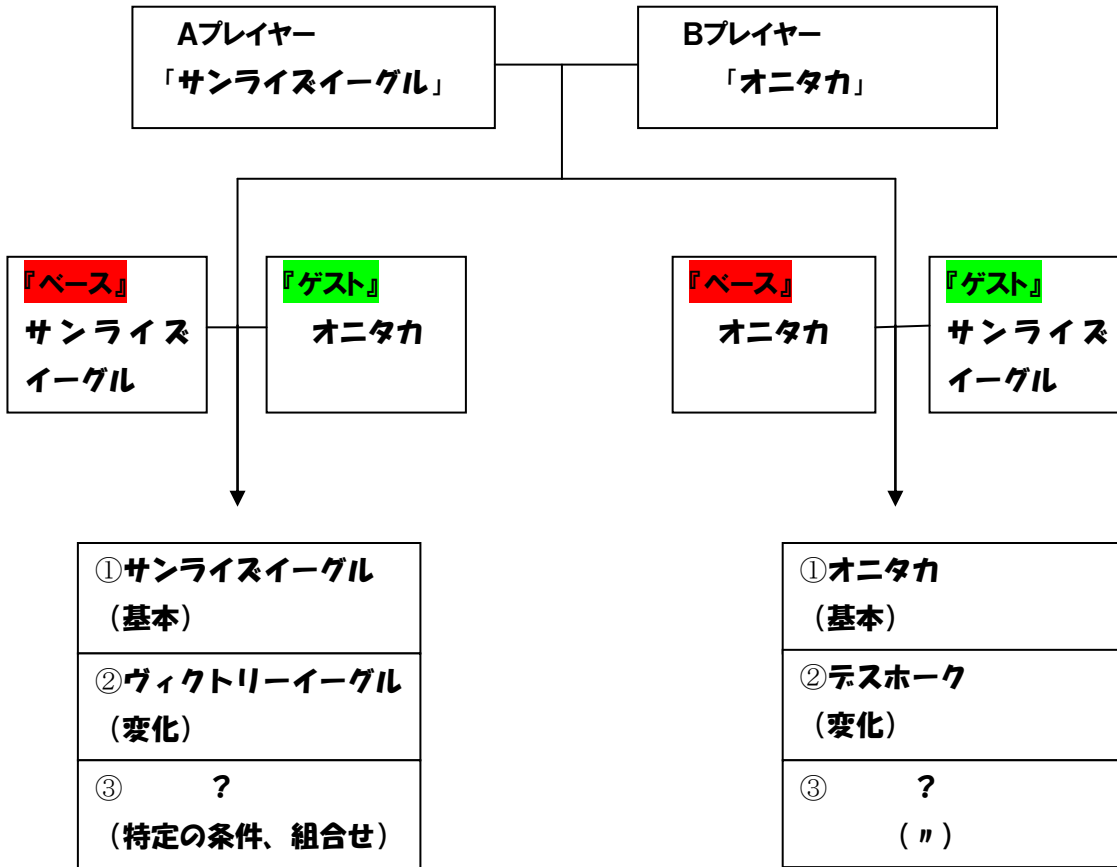
ピヨピヨレース代表「G3」レース
「ひなどり杯」「ピヨピヨダービー」「チキンカップ」

『配合』

☆ 「ピヨトリランク」以上のマイバード同士で、新たなマイバードを誕生させる。

☆ ♂ × ♀ で行う。

☆ 自分のマイバードが『ベース』となり、『ゲスト』と行う。



・両親のパラメータが高いほど、初期値は高くなる。

・「アビリティ」は『ベース』から2つ、

『ゲスト』から1つ選ぶ。

・「系統」を変えるには、2回連続でその系統と配合する。

《配合理論》※簡易なもの

クロス = 自分と同じ「種類」が相手の2代前（両親）のどちらかに居た場合、効果UP。

ダウン = 自分と同じ「種類」が相手の血統表内（3代前）に2体以上居た場合、効果ダウン。

メガパターン = その『配合』の3代前の血統の八本全てが、別の系統であった場合、レア種誕生。など

ギガパターン = その『配合』に関わる血統表が、全て別の種類で構成された場合、「逆鱗」入手。など

マイバード

『鳥』の系統・種類・クラス

☆マイバードは個性を重視する。

「系統」(全8)

イーグル
ホーク
ファルコン
スワロー
ハト
フクロウ
カモメ
クロウ

×8「種類」

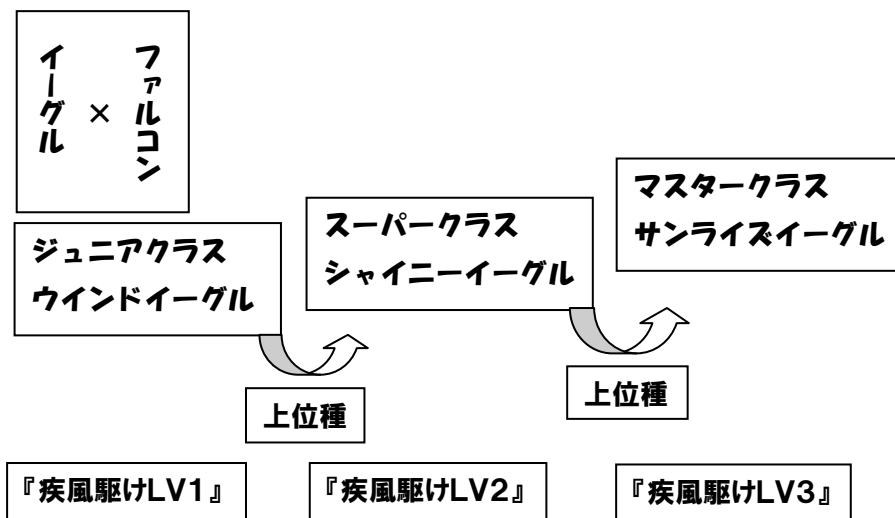
×3「クラス」

+レア種

① 各「系統」ごとに得意なパラメータがある。

② 各「種類」ごとに固有で覚えるアビリティがある。

※上位種とはこれを共有し、より効果の高いアビリティとなる



マスタークラス

(最強種のマイバード)

スーパークラス

(一線級のマイバード)

ジュニアクラス

(始めは見習いクラス)

☆『配合』を行い、
配合ポイント(回数)を
取得して「クラス」を上げる。

※このゲームは『配合』を繰り返せば「クラス」が上がり、簡単に強くなれる。

『G 1』競争

☆ 『G 1』レースは【演出】を徹底する。

それぞれに対して、世界観や文化の様なものがあるなど。

例

「翼皇杯」

天空王室主催の『G 1』競争。

上空10000メートルで行われ、

このレースの優勝者とは、すなわち、

「空の王」を名乗る事を許された者を意味する。

「ブレイブバードステークス」

勇者たちの祭典。

優勝者には莫大な賞金と、

三代続く「名誉」が与えられる。