

とうげどう

# 峠道（仮）

ゲームクリエイター専攻科4年

船附 駿

國弘 拓海

# 基本情報



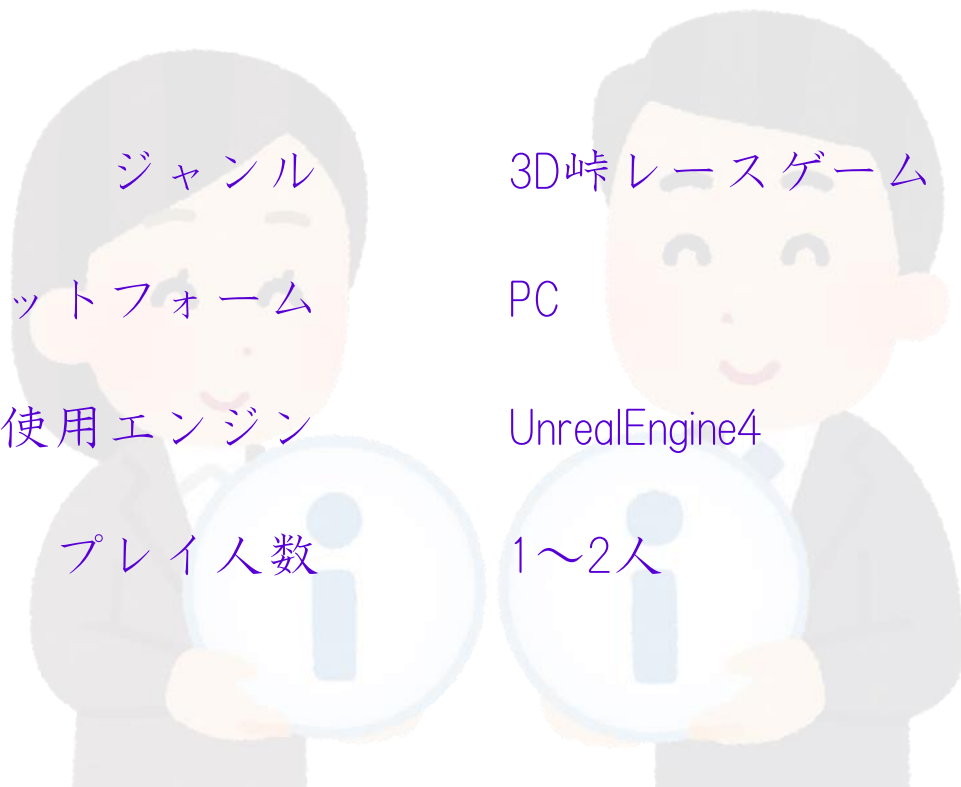
ジャンル  
プラットフォーム  
使用エンジン  
プレイ人数

3D峠レースゲーム

PC

UnrealEngine4

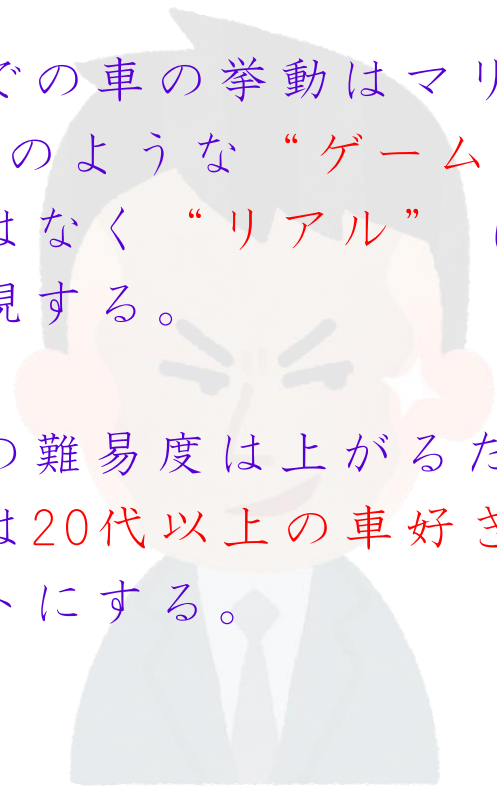
1～2人



# 想定ターゲット



- ・このゲームでの車の挙動はマリオカートや頭文字Dのような“ゲームっぽい”挙動ではなく“リアル”に寄せた挙動を再現する。
- ・少々ゲームの難易度は上がるため、ターゲットは20代以上の車好きをメインターゲットにする。



# 頭文字Dを分析してみる



アーケードゲームという性質上すぐに上達できる(楽しめる)ようなゲームを作らないといけない。そのため、かなり車の挙動を簡素化している。また、より盛り上げるために後ろの車が前の車より速くなるように作られている。このゲームの人気の理由は原作が人気であることと、常に接戦の状態でバトルが進む楽しさからくるものと考える。

# 頭文字Dを分析してみる

私達が考える某ゲームの長所と短所を抜き出してみる。

## 長所

- ・すぐに上達できる
- ・バトルが確実に白熱する
- ・原作に出てきたコース、車で走れる
- ・原作と同じ走り方(地元走り、溝落とし等)ができる。



# 頭文字Dを分析してみる



## 短所

- ・ **カジュアル**が故の車の挙動と操作で原作好きと子供以外を引き寄せづらい

- ・ 車を操る楽しさというよりは、操作がうまく決まったときの楽しさのほう強い

これらが最大の短所であると考える。

# 湾岸ミッドナイトを分析してみる



## 長所

- ・一般車の存在があるため、普通にレースしているだけでもスリリングになる。

## 短所

- ・カジュアルが故の車の挙動と操作で原作好きと子供以外を引き寄せづらい  
(頭文字Dと同じ)

# 分析を総合すると



カジュアルなことはレースゲーム初心者を取り込みやすくするが、PCゲームではアーケードゲームよりプレイ時間が長くなってしまうため、突き詰めていくとつまらなくなってしまう。

そのため、今回挙げた頭文字Dや湾岸ミッドナイトの長所を継承しながら作る事ができれば車好きに受け、上達が楽しめる作品になると考える。



# コンセプト



このゲーム最大の特徴は

(そこそこ)

## リアル×峠

であり、今までのレースゲームでは共存し得なかったものであるということ  
を最大のウリとする。

(※リアルとは挙動や操作のこと)

# コンセプト



この“リアル”を表現するために、車の挙動はもちろんのこと、操作に関してもリアルさを追求するため、ハンドルコントローラーで操作をできるようにする。



# デザインコンセプト



サイバーパンクな世界で、80～90年代の車が走るような世界感にする。進捗によっては、3Dモデル制作が容易なテスラの「Cybertrack」のような車を登場させてもいいかもしれない。



テスラ「Cybertrack」

# ゲームモード



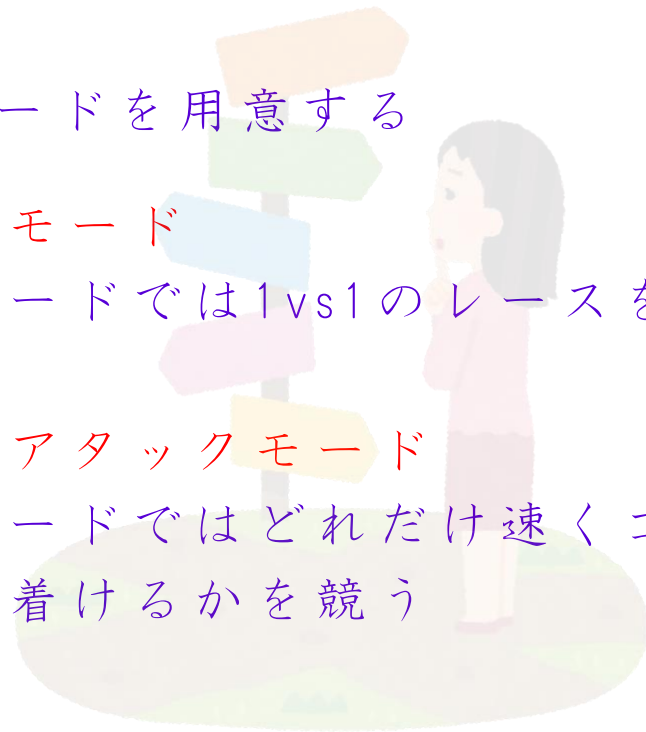
2つのモードを用意する

- ・バトルモード

このモードでは1vs1のレースを行う

- ・タイムアタックモード

このモードではどれだけ速くゴールにたどり着けるかを競う



# バトルモード

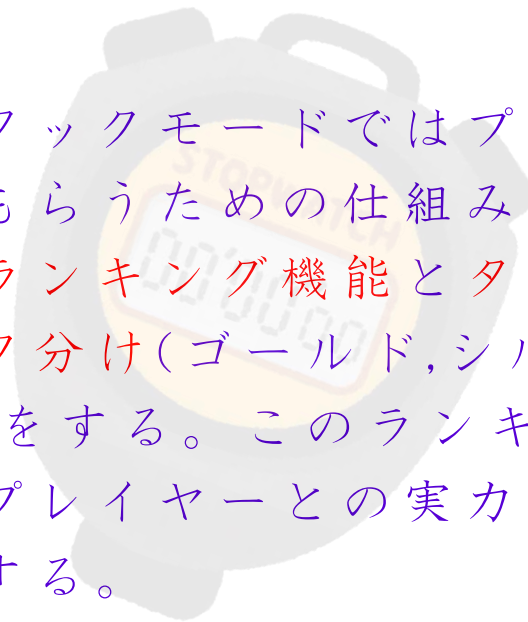


- ・バトルモードではPvEとPvPを選ぶことができる。なお、PvPの場合は画面分割での対戦とする。
- ・PvEモードではAIの強さを選択式にし、難易度に幅を持たせることで、レースゲーム初心者にもプレイしてもらえるようにする。

# タイムアタックモード



- ・タイムアタックモードではプレイヤーに燃えてもらうための仕組みとして、**タイムのランキング機能**と**タイムに応じたランク分け**(ゴールド, シルバー, ブロンズ等)をする。このランキング分けにより他プレイヤーとの実力差を分かりやすくする。



# ゲームプレイを快適にするUI



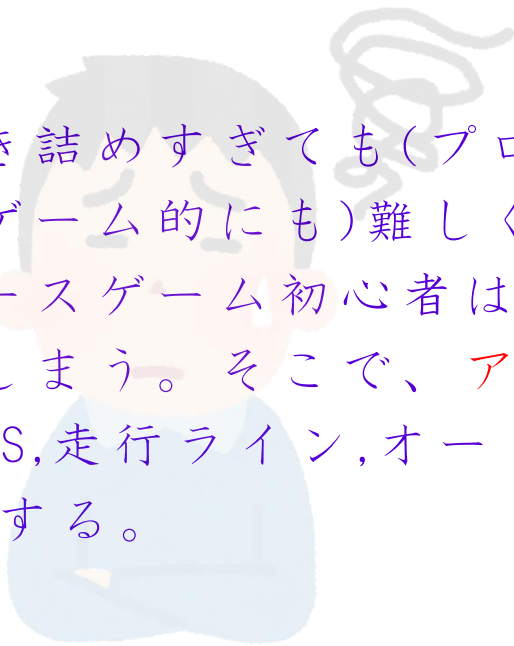
峠を走るゲームという性質上、コースの先が見えないことが多々あり、意図せず難易度が上がってしまう。そのため、ラリーゲームのUIのように、次に来るコーナーを表示させたり、コースの全体図を見やすく配置する必要がある。



# 難易度について

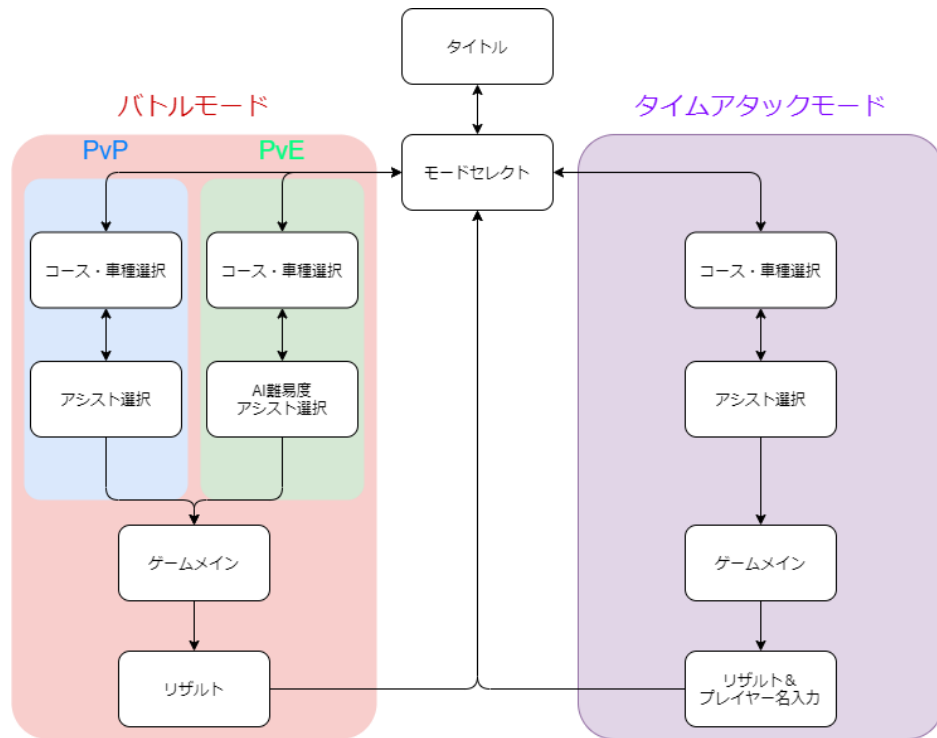


リアルを突き詰めすぎても(プログラミング的にもゲーム的にも)難しくなってしまう、レースゲーム初心者は楽しめなくなってしまう。そこで、**アシスト機能**(ABS,TCS,走行ライン,オートブレーキ等)を実装する。





# 画面遷移



# 操作方法



十字キー：視点操作

○：決定・サイドブレーキ

×：戻る

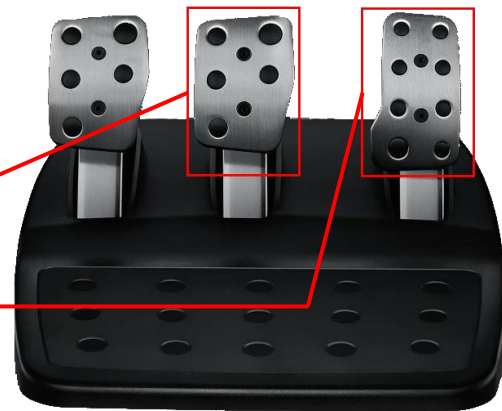
□：視点変更

△：バック

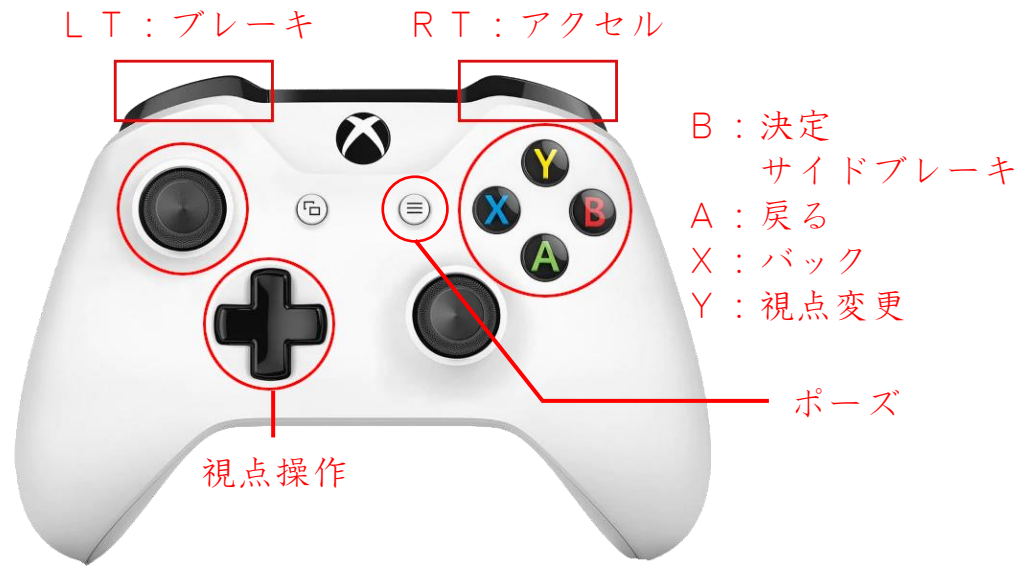
OPTIONボタン：ポーズ

ブレーキ

アクセル



# 操作方法



A hand-drawn sketch of a car, possibly a sedan, in a simple line-art style. The car is oriented horizontally. A bright yellow banner with a slight gradient and a wavy, torn-edge effect runs across the middle of the car, partially obscuring it. The background is a solid dark blue. The text "Thank you for watching!" is written in a white, casual, handwritten font across the yellow banner.

Thank you for watching!