

HCS
Hokkaido Computer School

人と、技術に、情熱を。
北海道情報専門学校



チーム名 : Sprouts

作品タイトル「HoverRider」



ターゲット

「10～20代のレースゲームをあまりやったことがないカジュアル層」

プレイ人数

1人

ゲームの目的

近未来な世界でホバーバイクに乗って
「都市」や、「普通の乗り物では走れないような道」を
自由自在に走り回り、ゴールを目指せ！目指せ世界最速！！！！



ゲームクリア・勝利条件

ただただ、誰よりも早く走ることです。クリアはありません。

ゲームオーバー条件

ゲームオーバーはありません。



開発進捗

すべての機能の実装はできていませんが、メインとなるゲームフローは完成しています！

備考・注意点

オンラインランキングを実装しています！

ただ、企画書内容の追加要素である
画面にノイズがかかることや、改造パーツ（機体のカスタム機能）については
実装できておりませんので予めご了承ください。



操作説明

<キーボード>

ゲームモード選択画面

- ・セレクト 上：wキー 下：sキー
- ・決定 spaceキー

レース画面

- ・ハンドル 左：aキー 右：dキー
- ・アクセル wキー
- ・ブレーキ sキー

<Xboxコントローラー>※推奨

ゲームモード選択画面

- ・セレクト 十字キー
- ・決定 Aボタン

レース画面

- ・ハンドル 左スティック
- ・アクセル 右トリガー
- ・ブレーキ 左トリガー
- ・ライトon/off Yボタン
- ・視点切り替え Xボタン



スタッフリスト欄

- ・ 曲澤柚紀（まがりさわ ゆずき）
 - ① エンジニア
 - ② ステージ作成、オブジェクト配置、進捗管理
- ・ 中村一登（なかむら かずと）
 - ① エンジニア
 - ② サーバー管理、メインプログラマ
- ・ 七海大二郎（ななうみ だいじろう）
 - ① エンジニア
 - ② UI挙動・デザイン
- ・ 桜井駿佑（さくらい しゅんすけ）
 - ① プランナー
 - ② レベルデザイン
- ・ 福島璃空（ふくしま りく）
 - ① モデラー
 - ② 3Dオブジェクト・コースの作成、動画作成

以降企画書です





HOVER RIDER

ゲームエンジン : Unity

対象ハード : PC, PS4

ジャンル : タイムアタックレースゲーム

北海道情報専門学校 Sprouts



ゲーム概要

近未来な世界でホバーバイクに乗って

「都市」や、「普通の乗り物では走れないような道」を
自由自在に走り回り、**ゴールを目指せ！**

タイムアタックモード

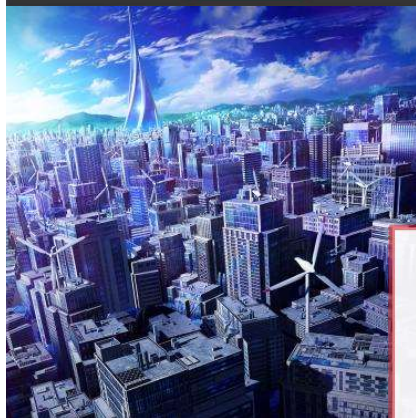
- ・ **ランキング機能**で世界中と競い合おう！
- ・ **ゴースト機能**を使って誰かと一緒に走ることも！

レースモード

- ・ 自分と技量の近い**ライバル**たちと競い合える！
- ・ お互いに**接触**しないため
ドリフトを邪魔されずに100%味わえる！



目指せ世界最速



世界観



今から約100年後の近未来。

技術が発展しホバーバイクなどの乗り物が普及し始めた。

都市部は再開発が行われ近未来な姿となったが

郊外やその他地方は依然として現代の姿を保っている所が多い。

ミドルスペック以上を対象とすることで
グラフィックとリアリティを追求！

- ・没入感が高く世界観により入り込むことができる！
- ・景色が綺麗だから走るだけでも楽しさがある！



市販のゲームにも負けないクオリティ



ホバーバイク (挙動)

慣性力 (今まで動いていた方向にかかる力) に
推進力 (エンジンが生み出す前に進む力) を
合成することで進む

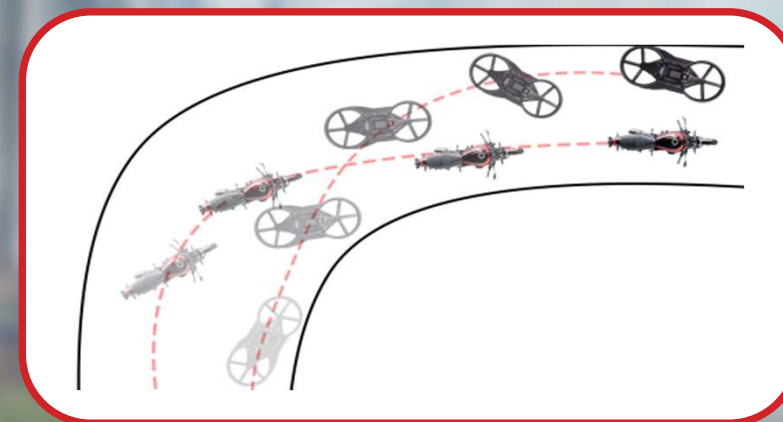
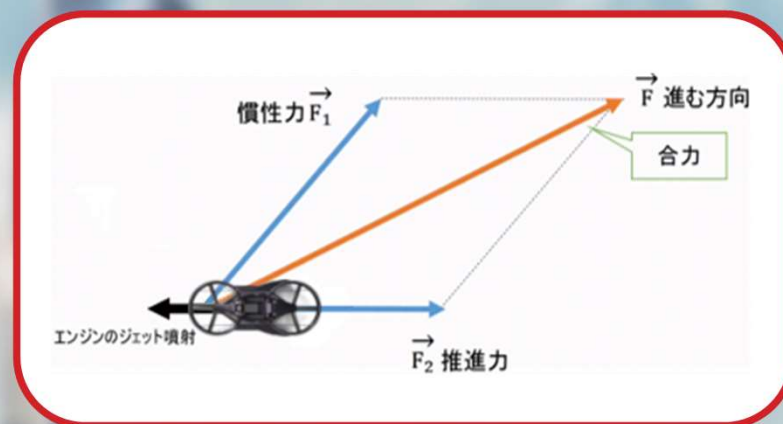


車体にかかるエネルギー (進む力) を
無駄なく使うから速度が失われない！

浮いているから摩擦が 0 ！



摩擦による減速が少なく
滑らかな挙動になり
流れるようなドリフトが可能！

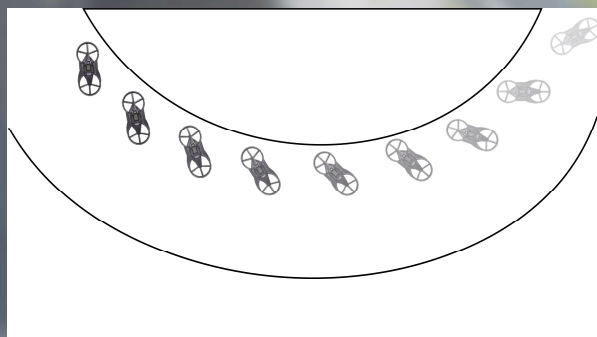




コンセプト

「一度味わうとクセになる
流れるような至高のドリフト」

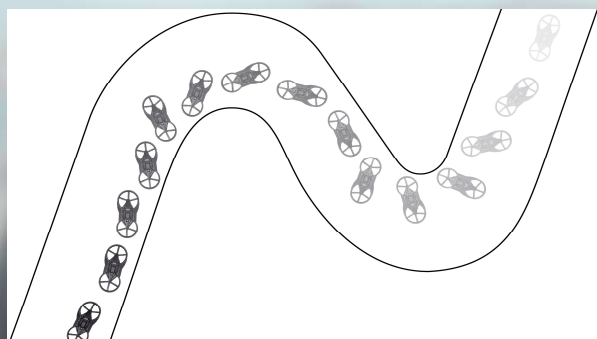
ホバーバイクのドリフトの特徴



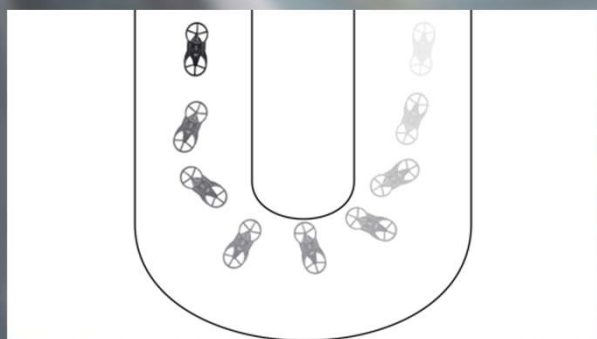
緩やかな長いカーブ

- 普通の乗り物では不可能な長距離ドリフト
- スティックで傾きを微調整して
横滑りで壁に当たらないギリギリを走り抜けるのが気持ちいい！！

緩やかだから自分がどんなドリフトをしてるのかわかって
「今めっちゃ綺麗にドリフトできてる！！！」
という満足感を味わえる



S字カーブ



ヘアピンカーブ

- 普通の乗り物では不可能な**高速**で行う**連続ドリフト**
- スティックを**限界**まで倒し車体を大きく傾けて
高速で**ダイナミック**にカーブを切り返すのが**気持ちいい！！**

車体を大きく振って高速で切り返すときの
「**曲がり切れ…！！**」という緊張感
無事曲がりきれると安心感があり
カーブ自体に**ハラハラ感**や**達成感**を感じられる

- 普通の乗り物では不可能な**減速せず**に急旋回する**U字ドリフト**
- カーブに差し掛かる前に**横滑り**し始めて
カーブに入ったら**限界**までスティックを倒して
一気にカーブを**曲がり切る**のが**スリリング**で**気持ちいい！！**

カーブを見て曲がり切れるのかという不安感を抱きつつ
ドリフトで曲がってみると**意外**と曲がれて
「**よく曲がりきれたな！？**」「**今危なかった…！**」
という**スリル**と**達成感**を掻き立てる

誰でも**意外**と**簡単**に**疾走感MAX**な**カッコいいドリフト**ができる！？

ここでしか味わえない**唯一無二**な**ドリフト**



ホバーバイク（仕様）

スーパーチャージャーターボ（快感要素）



ドリフトをすることで**ゲージ**がたまる！
距離・角度・速度によって貯まる量が決まる！

ボタンを押すと…



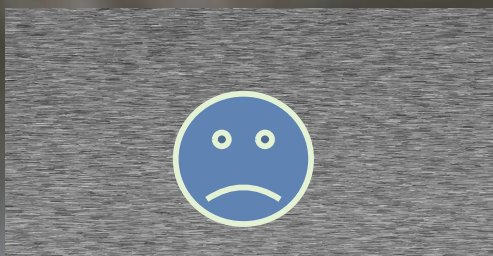
スーパーチャージャーで超加速！

限界を超えた**スピード**で一気に駆け抜けろ！！



メーターの周りに
ゲージがたまっていく

プレイヤーUI表示（ストレス要素）



UIをアイアンマンのような設定で見せる（**リアリティ**を高める）



一定の**速度**以上で壁に衝突すると**システム**がダウンし
再起動までの数秒間**UI**が消えて視界に**ノイズ**が入る



コースイメージ



コンセプトをより感じてもらうための沢山の**カーブ**

プレイヤーに先を予想させない高低差のある**立体的**な構造



ホバーバイクだから走れる**奇想天外**な道
周りの地形を利用し走ることで
プレイヤーの**好奇心**を掻き立て飽きさせない



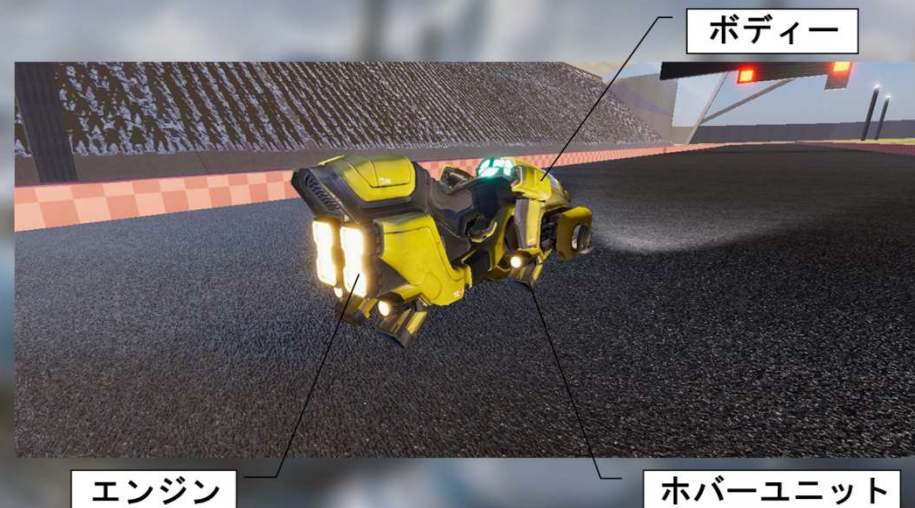
改造パーツ

3つのパーツを
自分好みにカスタマイズ！

パーツを組み替えて
自分だけのバイクを作ろう！



- ・ かわいい見た目にこだわったロマン型
- ・ 最高速度重視のスピードタイプ
- ・ 安定性重視のバランスタイプ
- ・ 曲がりやすさや加速力重視の高機動タイプ



パーツごとに性能や見た目が違う！

だから…

プレイスタイルに合わせた
自分だけのバイクが作れる！



ターゲット

「10～20代の
レースゲームをあまりやったことがない
カジュアル層」

レースゲームをあまりやらない人に楽しんでもらうには？



- ・市販のゲームにも劣らない**グラフィック**！
- ・近未来な世界観かつ疾走感が高いから**刺激**がある！
- ・リアル志向なレースゲームよりも操作が少なく**直感的**に動かせる！
- ・一見難しそうなのにやってみると**意外**と上手くできる！