作成者:ニューヨーク市立大学ハンター校
新卒アミノブ・エド
作成日時:2022年11月5日
ジャンル:レール・フライング
プラットフォーム:家庭用、PC

毎晩彼は巨大な鳥に変身させられている

空を飛ぶ呪われた大鷲…

標高を高く保つために

サーマル上昇気流に乗れ

空間や時間を超えて進む

視覚と聴覚を越えて

マインドを越えて…

レール・フライング

新たなジャンルの誕生！

パンツァードラグーンやStarFoxのように、カメラがプレイヤーの後ろに追従している。

プレイヤーは常に前方へ自動で飛び続ける。
シューティングの代わりに、飛び方や高度維持に重点を置いたゲームだ。

Stage 1 - Ascension

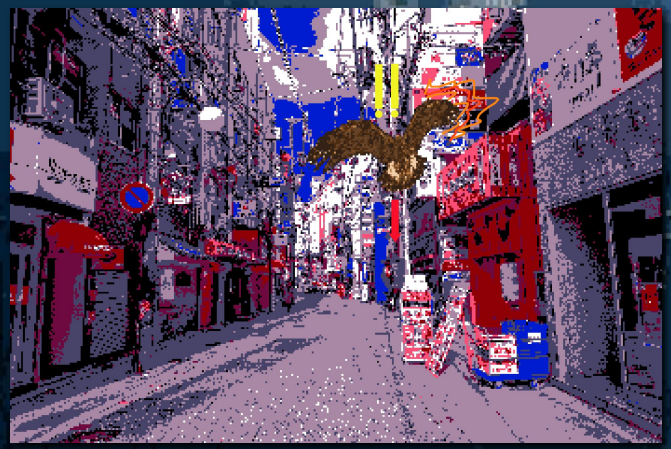
レール飛行で、はステージクリアまで直線的な飛行経路に沿って飛行する。

Stage 2 - Searching

オープンマップで、自由に四方に飛行できる。
下にモード7のようなマップが広がる。
世界で謎の場所を探る。

Stage 3 - Purpose

レール飛行で、徐々に加速していく。
障害物にぶつかりやすくなる。

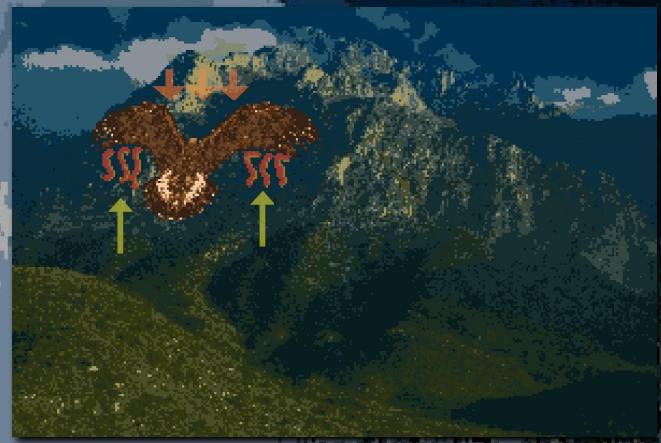


コアコンセプト

サーマル・システム

飛行中、高度が徐々に下がっていく。

高度を回復するためには、サーマルという見えない上向きの熱風を体で探せ！



飛行・逃避行

サーマルとは、

空や大地が飛行の力を与え、
高さや速さと一体化し、

世界の上にいて、自分や全てのものとの距離を置く感覚

企画書　作成:アミノブ・エド

メカニクス

マニューバー

左右に操る

飛行ポジションをチェンジして、障害物を避ける、サーマル風を探す

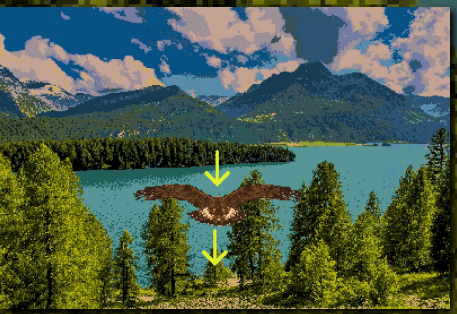
風に乗れ

上昇体勢サーマル風があれば、少し上がって、その時にDownを押したら、舞い上がる！

Fly higher and higher!

急降下

地上に来て
獲物を捕まえる
一瞬にして枝等の障害物を避けられるが、高度回復しにくい



障害物

木や街灯、岩などにぶつかると少し下がる

羽ばたく

継続的に
翼を羽ばたくと
体力がなくなる

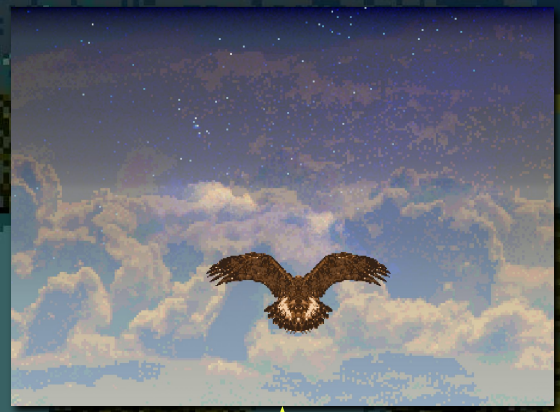
地面に近づいてしまったら…

動いている獲物(ネズミ等)
を捕まえて体力を復活できる

獲物に接触すれば、
弾んで復活！

最上空間

雲が広がり、障害物がなく、各ステージの一番美しい場面
そこに到達して、留まるにはサーマル風と飛翔力が必要
その空にいれば、キャラクターの記憶を蘇る



PUSH AND PULL
飛翔の波を感じる

最下空間

障害物が増加
飛行が困難で
障害物に接触しやすい

企画書　作成:アミノブ・エド

シナリオの魅力：
このキャラクターは
どんな人物だろう？
どこへ飛んでいくのだろう？
彼がどのように
考え、感じ、山や森の
現実を理解しているのか。

ミリョク

マインドモード

飛行の間に、キャラクターの心の声や思いを描いたカットシーンが登場する！

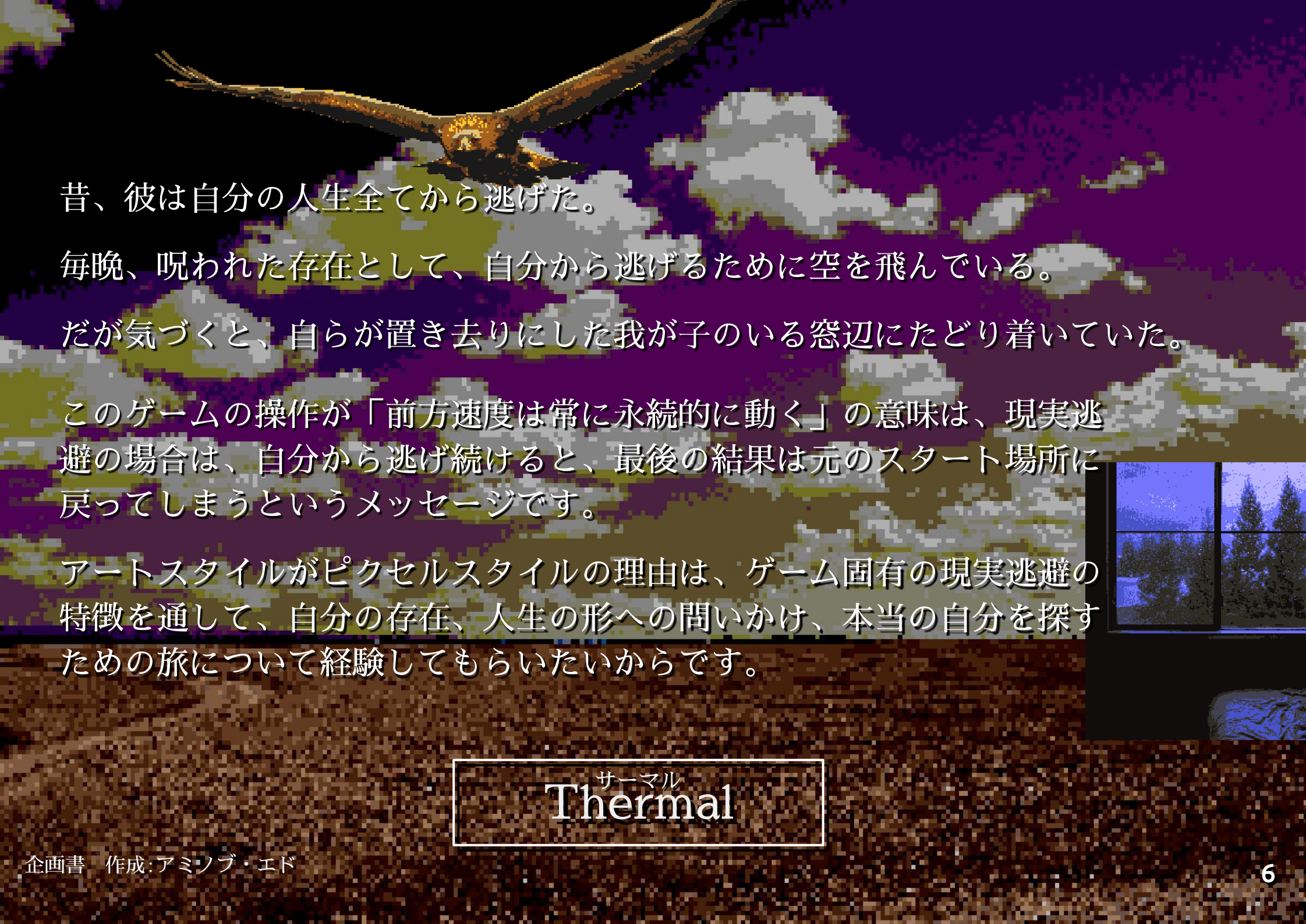
何度ミスをしてもゲームオーバーにならず、クリアできる。

より上手にプレイできれば、新たな発見が見つかり、ゲーム操作をもっと楽しめるようになっている。

飛行をコントロールしながらの高度維持がこのゲームのエキサイティングポイント。

純粋な飛行と逃避行の体験が魅力。

現実には、鷹やイヌワシのような大きな鳥は、体重が重いため、連続的に翼を羽ばたくと、すぐお疲れるてしまいます。空を自由に飛び回るには、様々な上昇気流を使わなければなりません。このゲームシステムは、自己と風との関連を表現しています。



昔、彼は自分の人生全てから逃げた。

毎晩、呪われた存在として、自分から逃げるために空を飛んでいる。

だが気づくと、自らが置き去りにした我が子のいる窓辺にたどり着いていた。

このゲームの操作が「前方速度は常に永続的に動く」の意味は、現実逃避の場合は、自分から逃げ続けると、最後の結果は元のスタート場所に戻ってしまうというメッセージです。

アートスタイルがピクセルスタイルの理由は、ゲーム固有の現実逃避の特徴を通して、自分の存在、人生の形への問いかけ、本当の自分を探すための旅について経験してもらいたいからです。

Thermal（サーマル）