

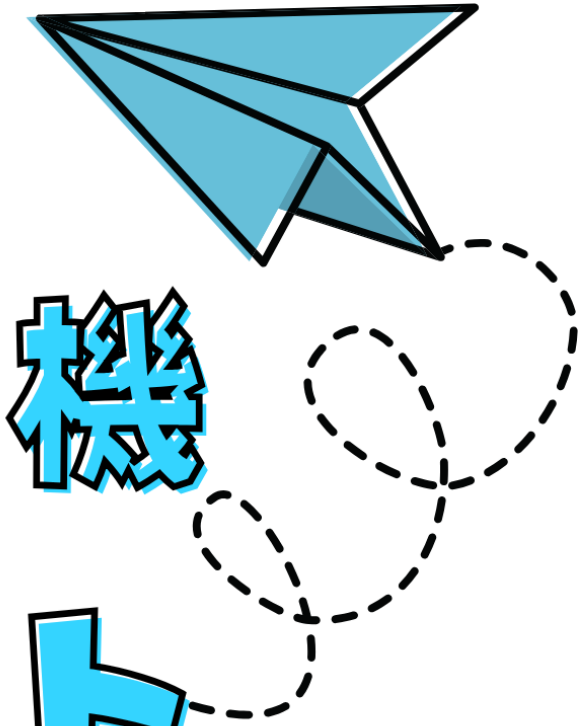
紙飛行機フライト

ジャンル：スカイアクション

プラットフォーム：Nintedo Switch

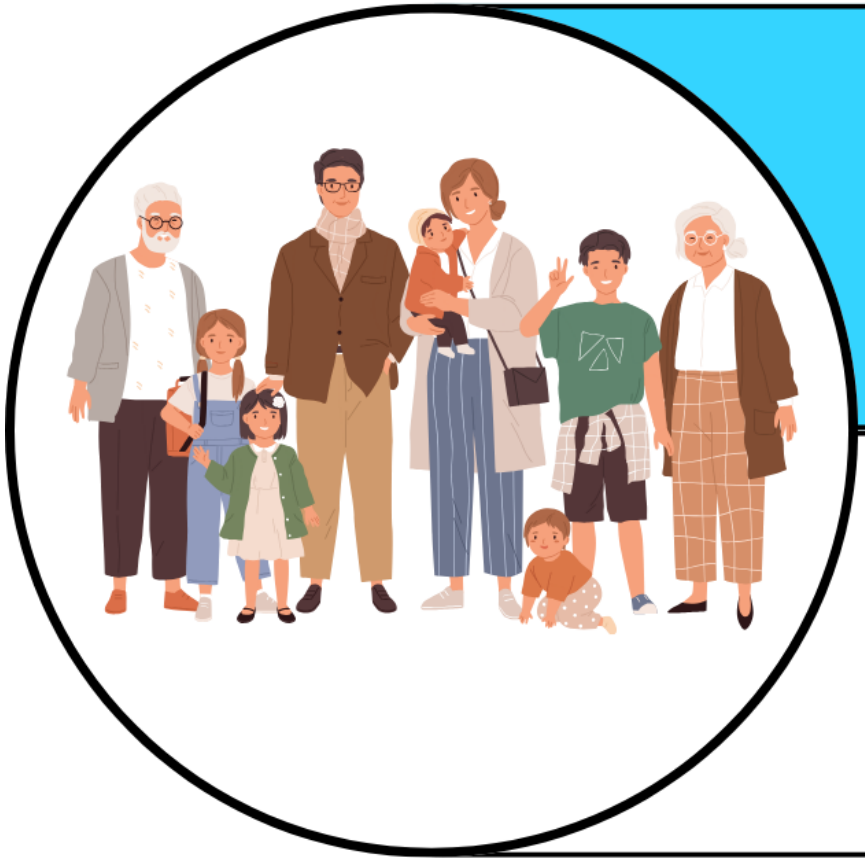
プレイ人数：1人

紙飛行機フライト



概要
ターゲット
操作デザイン
ゲームモード
1プレイの流れ
ギミック
面白さ
展望

【ターゲット】



【メインターゲット】

- 自分で作った紙飛行機を『もっと遠くへ飛ばしたい！』と試行錯誤したことがある小学生
- 複雑なボタン操作は苦手だけど、自分の身体や手を直感的に動かして遊ぶのが大好きな子供や親世代（ライト層・ファミリー層）

【体験の軸（コンセプト）】

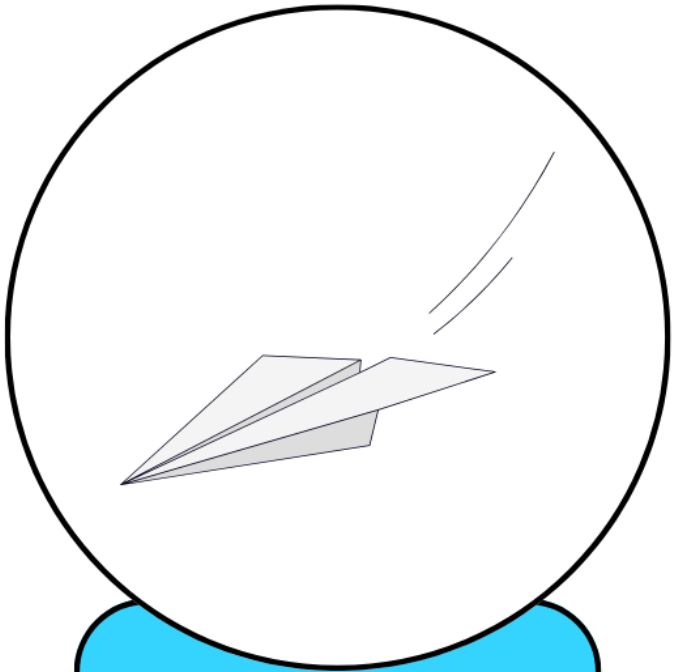
- 複雑なボタン操作は一切不要！
- Joy-Conを紙飛行機に見立てて手首を傾けるだけで、操作できる
- 「ギミックを使う楽しさ」と「遠くのゴールへ辿り着いた達成感」を味わう体感ゲーム

【操作デザイン】



【左右に傾ける】

紙飛行機の翼を傾けて、
なめらかに左右旋回



【前進・下降】

操縦しなくても、紙飛行機は
自然と前方へ滑空しながら
高度が下がっていきます



【高度コントロール】

コース上に存在する
「上昇気流」に飛び込むことで、
ふんわり高所へ舞い上がる

【ゲームモード】

【モード構成】

① チュートリアルモード（基本操作と風の学習）

目的: 初めて遊ぶ人や低学年のお子様向け
内容: 「左右に傾けるだけ」の基本操縦や、上昇気流に入った時の挙動を、短いコースで段階的に学べるステップアップ設計

② フライトモード

目的: 気流を読み解き、遠くの目標地点（ゴール）への到達を目指すメインモード
内容: 「どこで上昇気流に乗って高さを稼ぐか」の戦略を立て、試行錯誤してゴールにピタッと着陸できた時の大きな達成感を味わう

③ エンドレスモード

目的: 操作に慣れたプレイヤー向けのやり込み・ハイスコア挑戦モード
内容: ゴールは存在せず、気流を途切れさせずにどこまで遠くへ飛べたか（飛距離）の最高記録を目指す。気流の乗り継ぎミスが命取りになるスリリングなモード



【1プレイの流れ】



【スタート】

家や公園のスタート地点から、
紙飛行機が自動で滑空スタート



【道中】

Joy-Conを左右に傾けるだけで
障害物（壁や木）を回避
コース上の「上昇気流」に
飛び込んで高度をキープ



【ゴール】

目標地点（机やベンチなど）に
着陸できればクリア！
※障害物にぶつかるか、地面に
落ちたらその場で失敗・即リトライ

【ギミック】



【上昇気流】

仕組み:
コース上に発生している風の列
入ることで紙飛行機がふんわりと
高所へ持ち上げられる
使いどころ:
勝手に落ちていく紙飛行機の高度を回復させ、
遠くのゴールまで飛ばすための「命綱」
どこで上昇気流に乗り換えるかのルート判断が鍵



【障害物ギミック】

ルール:
障害物にぶつかると、その場で墜落して
ゲームオーバー
狙い:
上昇気流を目指す中で「目の前を遮る障害物」を、
Joy-Conを左右に傾けるハンドリング操作で
ギリギリ回避するスリルを生み出す

【面白さ】

【風に乗り継ぐ】

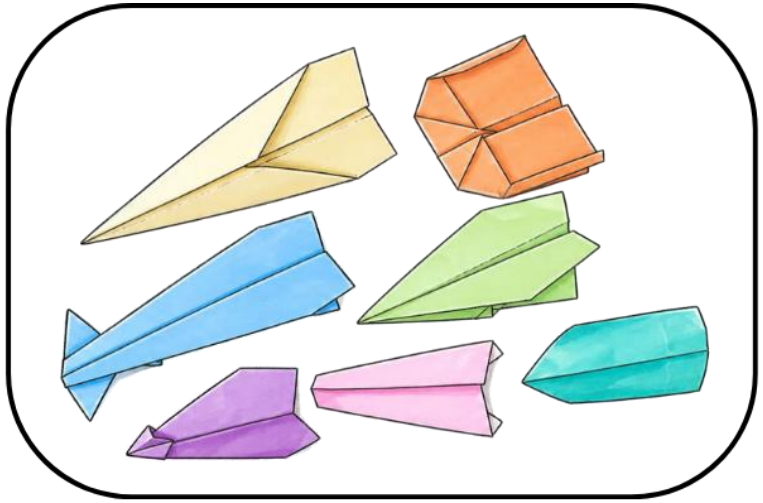
勝手に高度が落ちていく紙飛行機で、
どこに発生している「上昇気流」を目指すか
自分で考えたルート通りに風を乗り継ぎ、
一気に遠くまで飛べた時の達成感がある

【体感ハンドリング】

左右に傾けるだけのシンプル操作だからこそ、
迫りくる壁や木の枝をギリギリで避ける
ハンドリング操作に集中できる！
失敗してもすぐやり直せるテンポの良さで、
何度も挑戦したくなる



【展望】





紙飛行機には様々な折り方のバリエーションがあるため、機体の形状（折り方）によって性能（ステータス）が変わるようにする