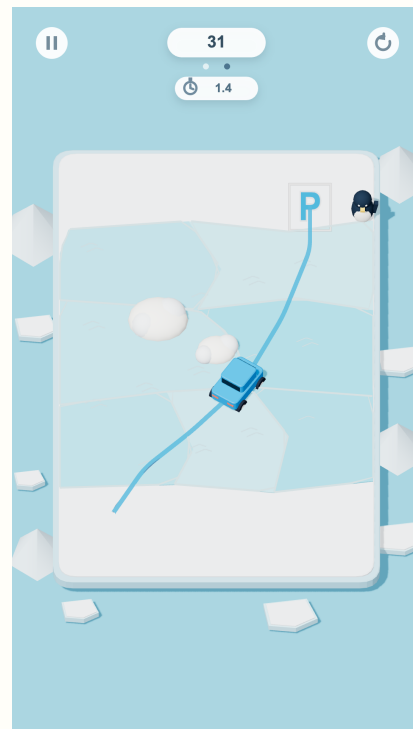


01 / PROJECT SUMMARY

わかる、5秒。 でも、あとちょっと。

Park Master マップ拡張企画 / 2026.09.21 / Version 1.2

氷、橋、砂の特性を使い、同じ画線操作の中に新しいルート判断を加える。「あと少しなのに」と感じた直後に、次の線を自分で工夫できる体験を目指す。



企画項目	内容
対象 / ジャンル	既存タイトルのマップ拡張。ハイパーカジュアルゲーム。スマートフォンを想定。
維持する核	車から同じ色のPへ線を引く。全車の線がそろろうと自動で走る。
追加する変化	南極：旋回 / 港：到着時刻 / 砂漠：速度
想定プレイヤー	ゲームをする人にも、あまりしない人にも。短い空き時間に片手で遊ぶ人。
目的 / 設計目標	画面から5秒以内に目的と操作を理解。地形の「もどかしさ」を工夫と再挑戦へつなぐ。
現在の状態	3マップ各1ステージのWeb原型。空島は発展試作。ユーザー評価は未実施。

「5秒」は理解までの設計目標であり、達成実績ではありません。初期検証は南極を主案とします。

02 / OBSERVATION & HYPOTHESIS

原作の分かりやすさを、 地形の判断へ広げる。

原作で確認できること

公式紹介では、車を駐車へ導く描線操作に加え、推土車で動かすコンテナや、通るとせり出す車止めなどの仕掛けが紹介されている。本案は「仕掛けがない」という課題設定を置かず、既存の操作に対する地形バリエーションとして提案する。

改善の仮説

地形の見た目と車の挙動が結びつければ、追加操作を覚えずにルートの判断が変わり、失敗後の描き直しにつながるのではないか。

目指す体験と成立条件

目指す体験	成立に必要なこと
あと少し、が見える	目的地が見える。失敗が大きな手戻りにならず、短く再挑戦できる。
次はここを変えよう	失敗原因を地形と線の関係から理解できる。自分で調整できる余地がある。
思い通りになった	同じ条件では同じ結果を再現する。成功が偶然ではなく工夫の結果だと感じられる。

ハイパーカジュアルゲームとして、ゲーム習慣の有無を問わず、画面から目的と操作が分かる入口を優先する。同色の車とP、一筆のガイドで「どこへ・どうやって」を伝える。5秒でのクリアや地形の完全な攻略は求めない。

参照：KAYAC「Park Master」公式紹介。継続率への効果は企画仮説であり、実績値はない。

03 / CORE RULES

操作は増やさず、 判断する材料を変える。

基本ゲームサイクル

地形を見る → 線を描く → 自動走行 → 成功、または描き直し

項目	共通仕様
入力	車から同色のPまでドラッグする。必要な全車の線がそろって走行を開始する。
走行	描いたルートに沿って自動で進む。運転中のアクセル・ブレーキ・待機操作を追加しない。
成功	全車が同じ色の駐車位置に到達する。
失敗	車同士・障害物への接触、走行範囲外への逸脱、渡れない橋への進入。試作では16秒超の走行にも再試行判定を置く。
再挑戦	1操作で描き直しへ戻る。直前の線を薄く残し、変更点を見比べられるようにする。
結果表示	走行時間と描いた線の長さを表示。距離は仮想m。星の基準は仮設定で、主検証の評価対象にはしない。
テンポ	描線を含む1ステージ15〜25秒程度を初期設計の目安とする。固定要件ではなく、実測で調整する。

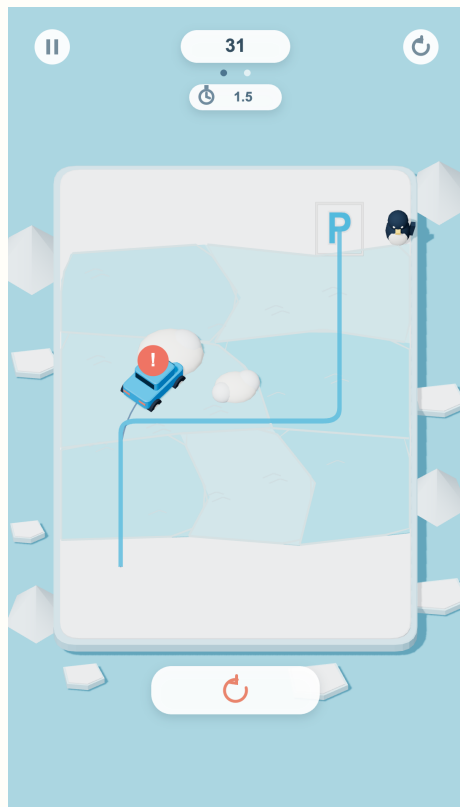
Web原型の操作と表示を記載。原作への統合仕様は、既存実装を確認したうえで別途確定する。

04 / MAIN PROPOSAL / ANTARCTICA

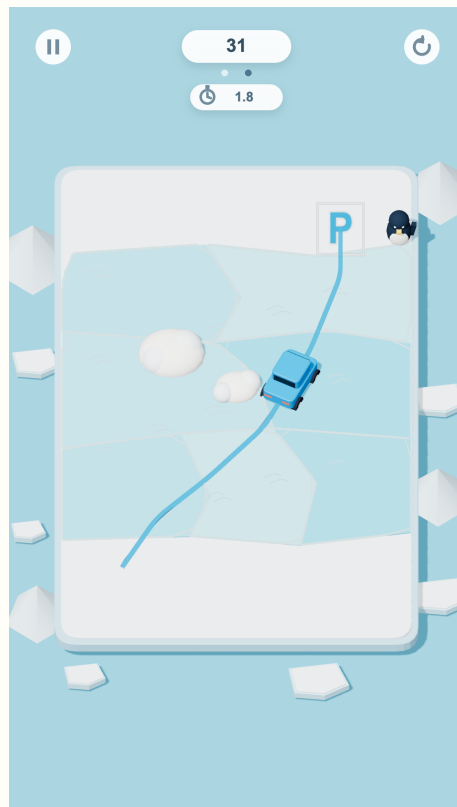
南極：つるつる駐車

新しいルール：氷の上では急に曲がれない。

01 / FIRST ROUTE



02 / REVISED ROUTE



仕様	内容
地形の配置	7枚の裂氷が走行面の約3分の2を覆う。左右端までつなぎ、端からの完全回避を防ぐ。
地形の効果	氷上だけ旋回を弱める。亀裂も滑る面。雪地で通常に戻り、速度は変えない。
失敗と次の一手	急な角で外へ滑り、雪のかたまりへ接触。大きく緩やかな曲線に描き直す。
条件	青いPへの到達で成功。雪への接触、外周への逸脱で失敗。

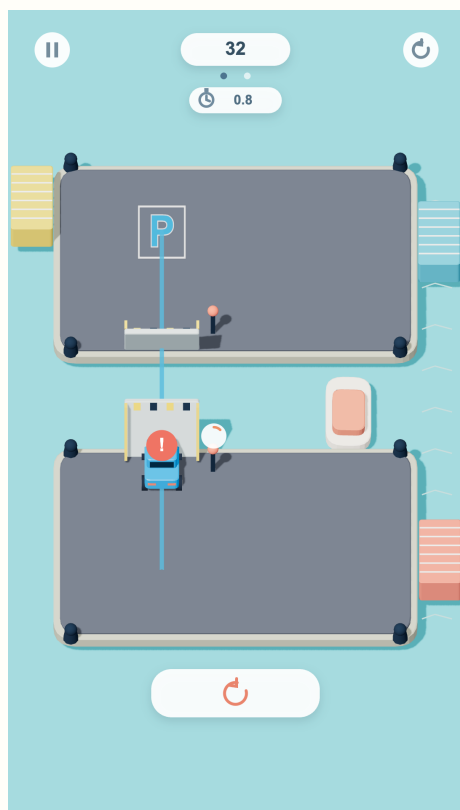
調整の要点：亀裂を安全な抜け道に見せない。描いた線と滑った軌跡を比べ、大きなカーブへ修正できるようにする。

05 / VARIATION / HARBOR

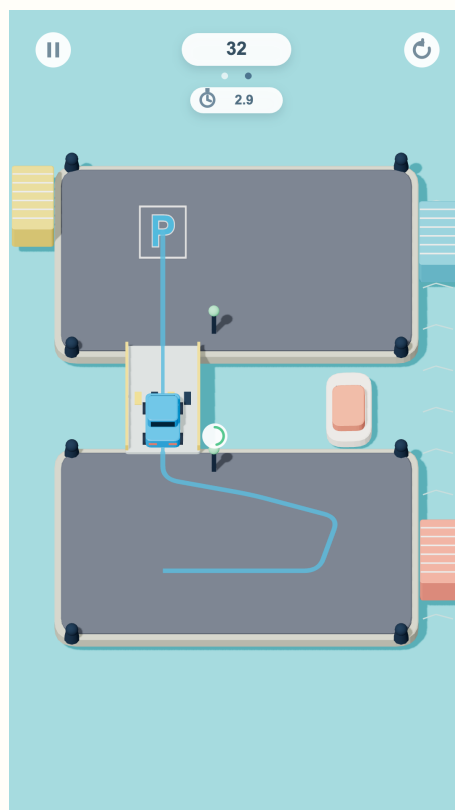
港：ちょい遠回り

新しいルール：橋がつながる時刻に到着する。

01 / FIRST ROUTE



02 / REVISED ROUTE



仕様	内容
地形の効果	橋は走行開始から6.2秒周期。初めの1.5秒は開放、0.7秒で降下、続く2.25秒は通行可能。仮設定。
失敗と次の一手	直行すると橋がまだ開いている。少し遠回りし、到着時刻を遅らせる。
条件	橋を渡って青いPに到達すると成功。渡れない状態で橋へ入ると失敗。

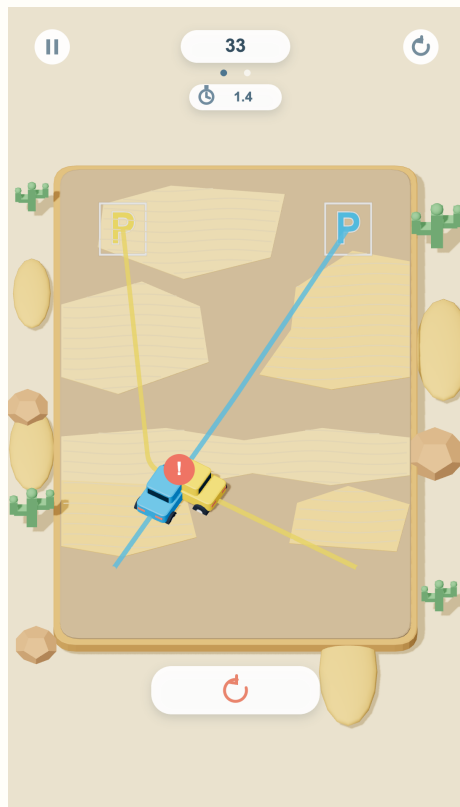
調整の要点：橋の周期を走行開始時にリセットする。線を描く時間で結果が変わらないようにする。

06 / VARIATION / DESERT

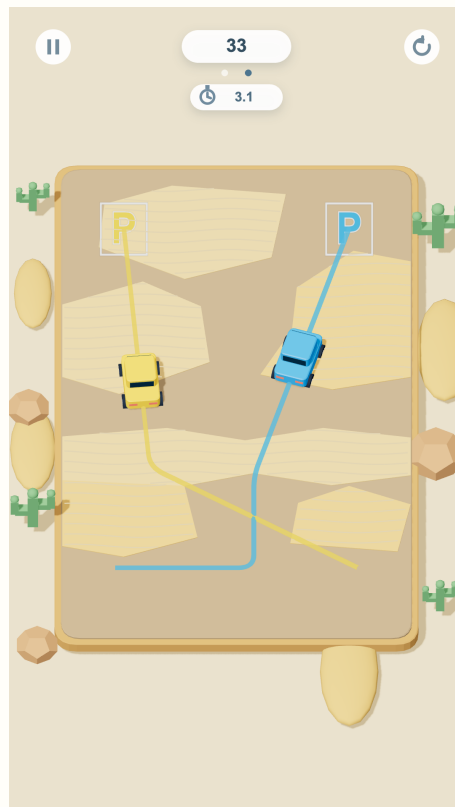
砂漠：急がば回れ

新しいルール：柔らかい砂で速度が落ちる。

01 / FIRST ROUTE



02 / REVISED ROUTE



仕様	内容
地形の配置	6区域の砂地が走行面の約半分に広がる。横断する砂帯は必ず通り、砂上距離を選ぶ。
地形の効果	砂上だけ速度が通常の42%になる仮設定。退出すると元に戻る。2台の基本性能は同じ。
失敗と次の一手	砂で青い車が遅れ、黄色い車と接触。手前の砂上距離を減らし、その先の砂は通って到着をずらす。
条件	2台がそれぞれ同色のPに到達すると成功。車同士の接触や外周への逸脱で失敗。

調整の要点：砂の境界と減速を読み取りやすくする。同じ失敗ルートは、減速を除くと通過できることを動作確認した。

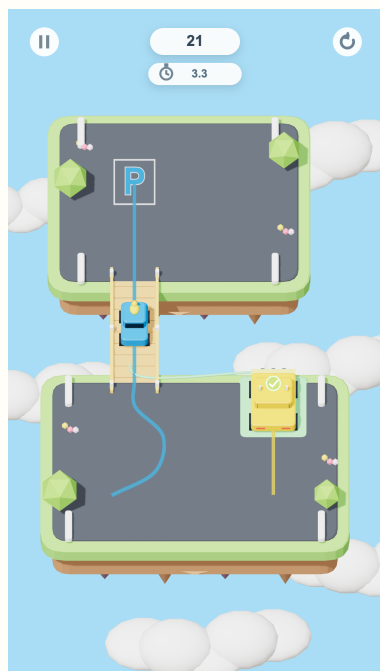
07 / LEVEL DESIGN & EXTENSION

学ぶ順番を、 ステージの順番にする。

南極の追加ステージ案。下記3段階の配置・導入演出は追加実装前。

段階	配置と意図	確認する学習
01 気づく	車1台、広い氷面、障害物なし。短い走行例と軌跡で、線と挙動のずれを見せる。	氷では急旋回できない。
02 工夫する	曲がり角の外側に雪を置く。大きなカーブへ描き直す理由をつくる。	線の角度と余白で避けられる。
03 応用する	氷面を分割し、進入方向を選べる配置にする。新しい操作は足さない。	氷へ入る前からルートを考える。

発展試作：空島「つながる駐車場」



黄色い重い車を圧板のPへ停めると、橋が回転して次の島へつながる。青い車は、橋が完成してから渡るルートを描く。

初期試作には、車の役割・圧板・橋の連動がある。地形ひとつの主案より理解負荷が高いため、最小検証から分けて評価する。

今後、純粋な地形テーマへ統一する場合は、普通の車で反応する地図上のスイッチへの簡略化を候補とする。現行版では未変更。

空島は発展案。主案の理解テストと混ぜず、必要な説明量を別に確認する。

08 / PRODUCTION SCOPE

作る範囲と、 先に判断する順番。

優先度	対象	判断
P0 / 主案	通常路面と水面の挙動差、1台の車、軌跡・描き直し、3段階の導入設計。	理解・公平感・再挑戦を先に見る。
P1 / 横展開	港の開閉橋、砂漠の減速。共通操作とフィードバックを再利用する。	主案の評価後に内容・順序を決める。
P2 / 発展	空島の圧板と橋、2台の役割・順序。	理解負荷を別検証する。

今回の改修範囲

地形、レベル配置、必要なフィードバックを対象とする。車の育成、経済設計、広告・課金配置の変更は対象外。まず既存操作の中で判断の変化が成立するかを確認する。

試作から判断まで

段階	作業
条件をそろえる	同じ車・線・障害物で通常路面と水面を比較。変更する変数を限定する。
初見プレイを見る	まず5名程度の観察テスト。説明前の行動、失敗理由、次の線を記録する。
調整して再確認	滑る量、余白、導入、再試行の速さを修正し、再度観察する。
継続を判断する	学習が見えるなら追加マップへ。見えなければ挙動や導入を再設計する。

Web原型での検証計画。原作への組み込み工数は、コードと制作体制の確認後に見積もる。

09 / VALIDATION PLAN

「もう一回」の理由を、 行動から確かめる。

ユーザーテストは未実施。以下はこれから行う観察・評価計画。

検証すること	記録する行動・発言	修正のサイン
5秒での理解	説明なしで画面を5秒提示。「どこへ?」「どうやって?」への回答を記録。	目的地や描線操作が分からず、説明文に頼る。
地形の理解	最初の走行後、地形が何を変えたか自分の言葉で説明できるか。	不具合やランダムな失敗だと受け取る。
次の一手	失敗後、どの線をどう変えるか。変更箇所と考えた理由を残す。	同じ失敗を繰り返し、変更の方向が見つからない。
自発的な再挑戦	声をかけずに再試行するか。その理由と、やめた場合の理由を聞く。	やり直す意味がない、待ち時間が長いと言う。
簡単な操作	追加説明の回数、操作を探す行動、描線中の中断を記録する。	別ボタンや複雑な手順を探し始める。

比較方法と判断

ゲーム習慣のある人・あまりない人を含む5名程度から始め、習慣別に回答を記録。5秒提示後にプレイしてもらう。同じ配置の通常路面と氷面は体験順を入れ替える。少人数で問題を発見・修正し、継続率への効果は配信環境で別途確認する。

失敗原因が伝わらなければ、地形の見え方・挙動・余白を調整する。初見のクリアだけでなく、失敗から有効な修正へ進めるかを重視する。

広告としての15秒動画は別の評価対象。見てルールが伝わるか、遊びたいと思うかを、実際の操作体験と分けて確認する。

実測の継続率、広告効果、再挑戦率は現時点では掲載しない。



10 / STATUS & REFERENCES

試作の到達点と、 次に確認すること。

状態	内容
実装・動作確認済み	南極・港・砂漠の各1ステージ、手動の描線、失敗・再試行・成功。各15秒の動画は同じ行動・衝突ルールで出力。
比較機能	本Web原型内で、南極の通常路面 / 氷面と、急な線 / 緩やかな線を切り替える条件比較。
設計案	南極の3段階導入、空島の地形スイッチへの簡略化。追加実装前。
未検証・未実施	初見ユーザーの理解、公平感、再挑戦意欲、継続率、広告効果。原作への統合も未実施。

AIを使った制作

主題を地形に絞り、各マップの追加ルールを限定。AI支援でWeb原型、3D表示、動画出力と本資料を制作した。意図した失敗と成功が同じルールから生じるかを動作確認した。今後はプレイヤーの行動をもとに、ルールとレベルの取捨選択を続ける。

参照・クレジット

KAYAC「Park Master」公式紹介

<https://www.kayac.com/service/game/1709>

KAYAC「Jetpack Master」開発者インタビュー / 2025.05.23

<https://www.kayac.com/news/2025/05/hypercasual>

原作・画面モチーフ：面白法人カヤック「Park Master」。映像と操作デモは本提案用の独立したWeb試作で、原作クライアントの録画ではありません。KAYACによる承認・共同制作を示すものではありません。

3D表示：Three.js r169 / MIT License。参照日：2026.09.21。