

ツナギメ

プレイ人数

1人

プレイ時間

40～50分

ジャンル

パズルアクションゲーム

ターゲット

新しい感覚のパズルゲームをしたい人

コンセプト

**「編む」「解く」2つの動きで
あみだくじをの線を繋ぐ
あみだくじアクションパズルゲーム！**

概要

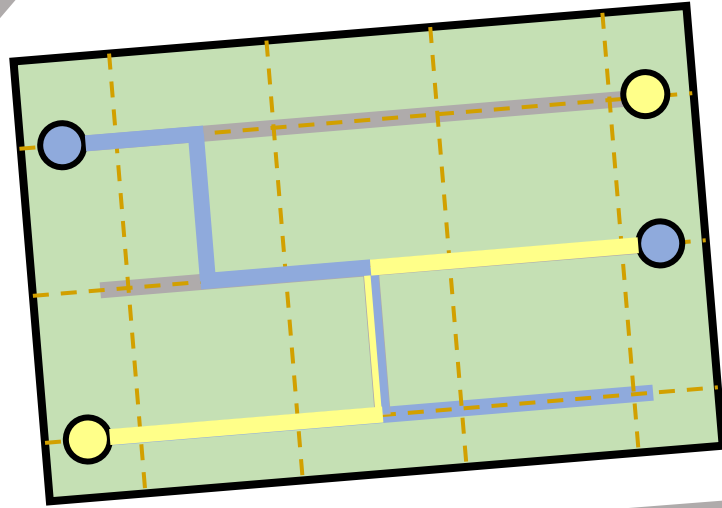
**かつて町で人々の想いを編み続けてきた手芸屋の老人が
遺した未完の想い。**

**その想いを受けて生まれた存在「ツナギメ」となったあなたは、
ねじれ、絡まり、ほつれかけた老人の想いをたどり、
繋ぐべき心と本当に届けたかった想いの形を探していく——。**

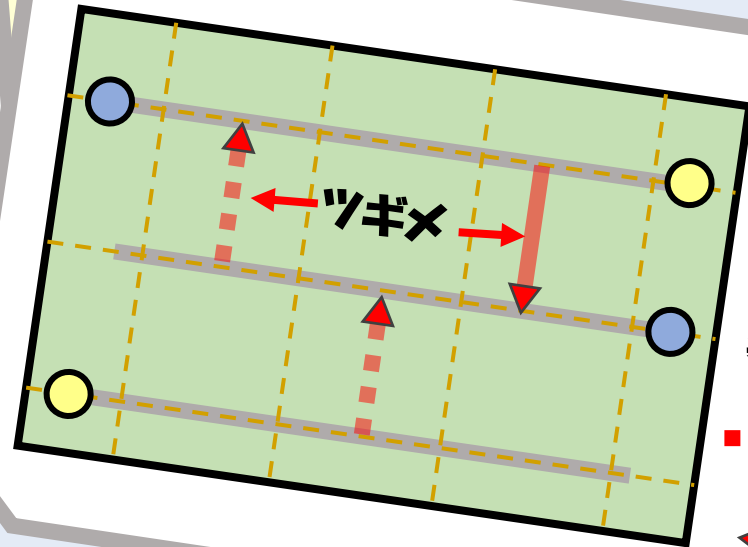
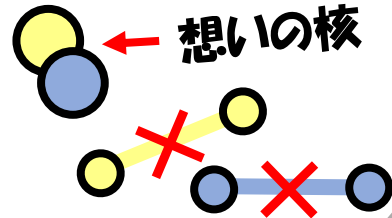
テーマ「繋がり」

人との繋がり、想い、繋ぐべきものとそうでないもの

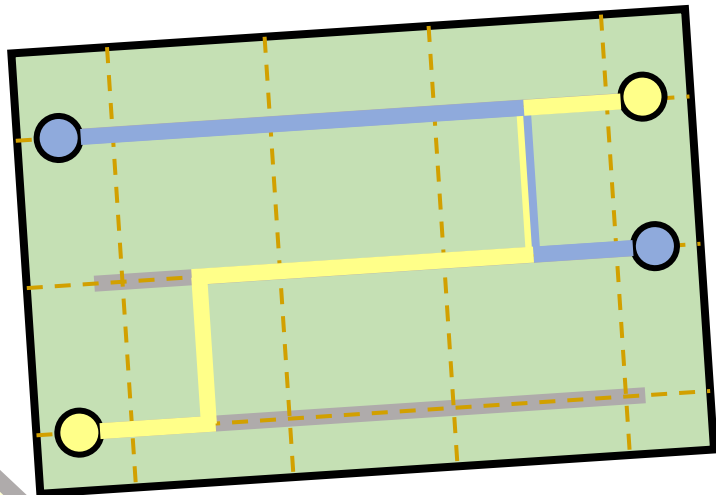
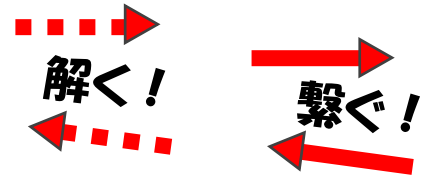
遊びの流れ



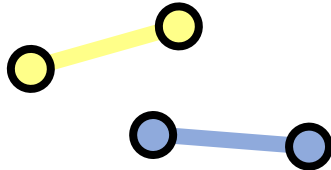
① 同じ想いの核
同士が
つながっていない...



② 繋がいの糸を渡って
ツギメを繋げて解いて
繋ぎかえよう!

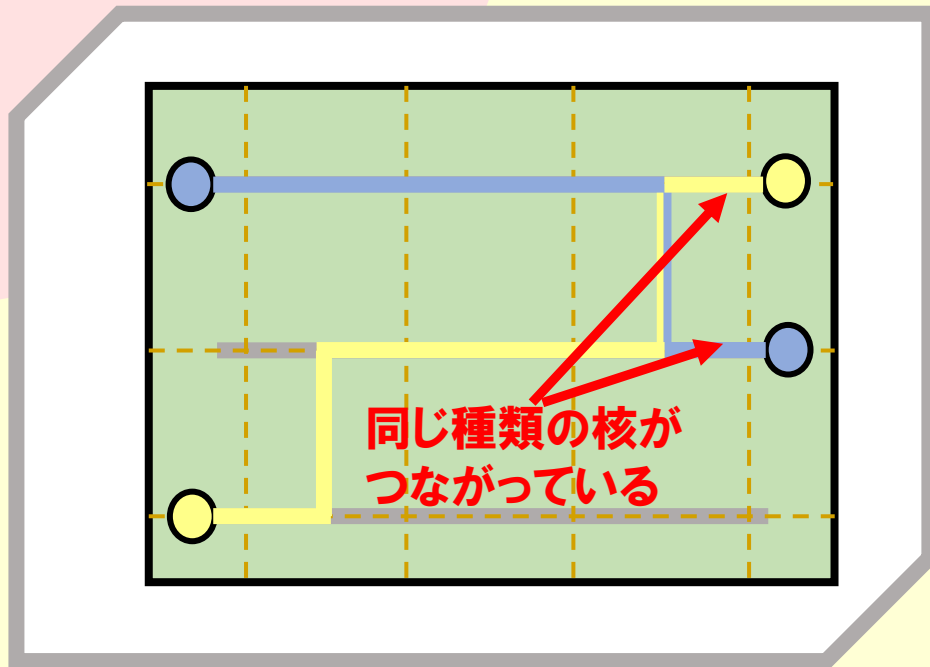


③ 繋がいの糸を
編みなおして
想いを繋ごう!

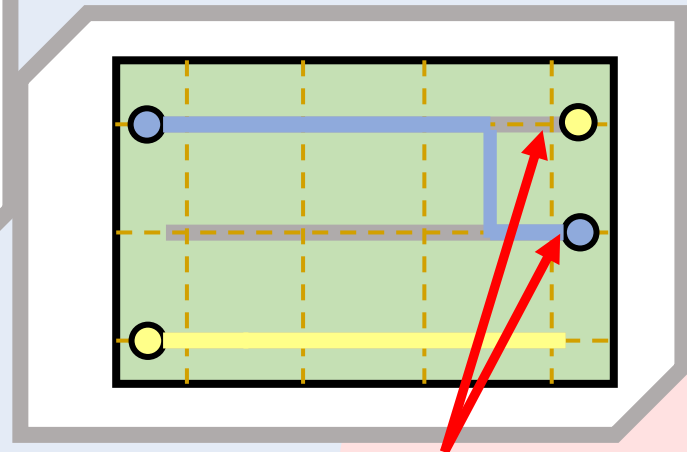
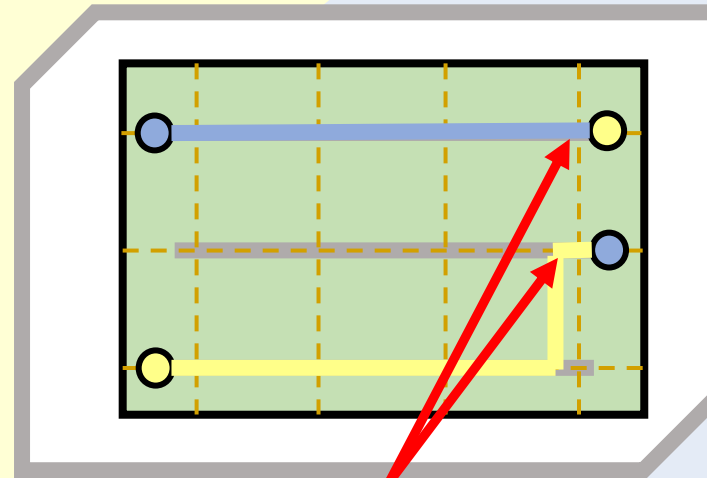


クリアの条件について

同じ種類の想いの核同士を全て繋がたらクリア



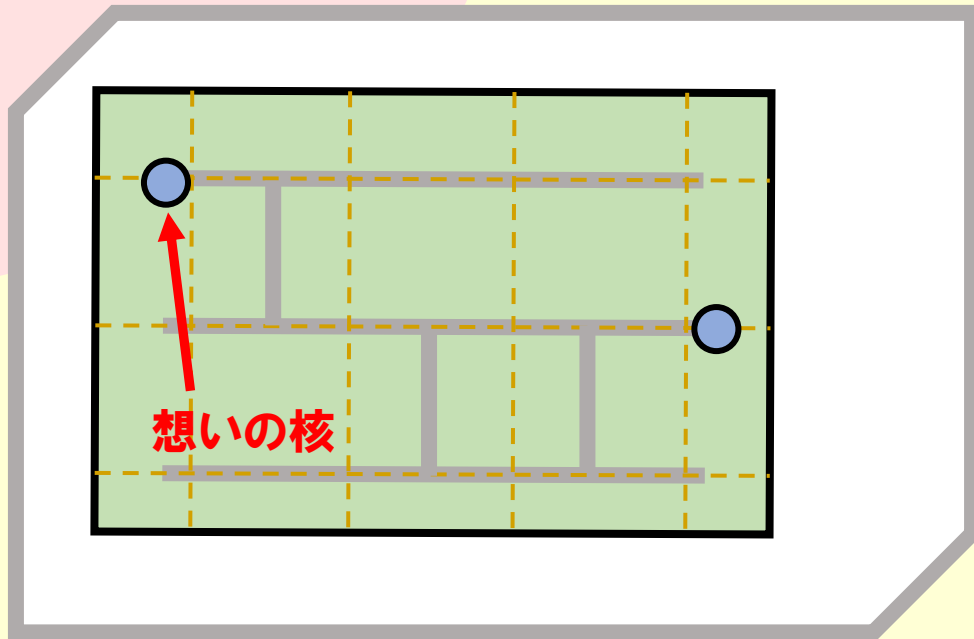
クリア！！



クリアできない…

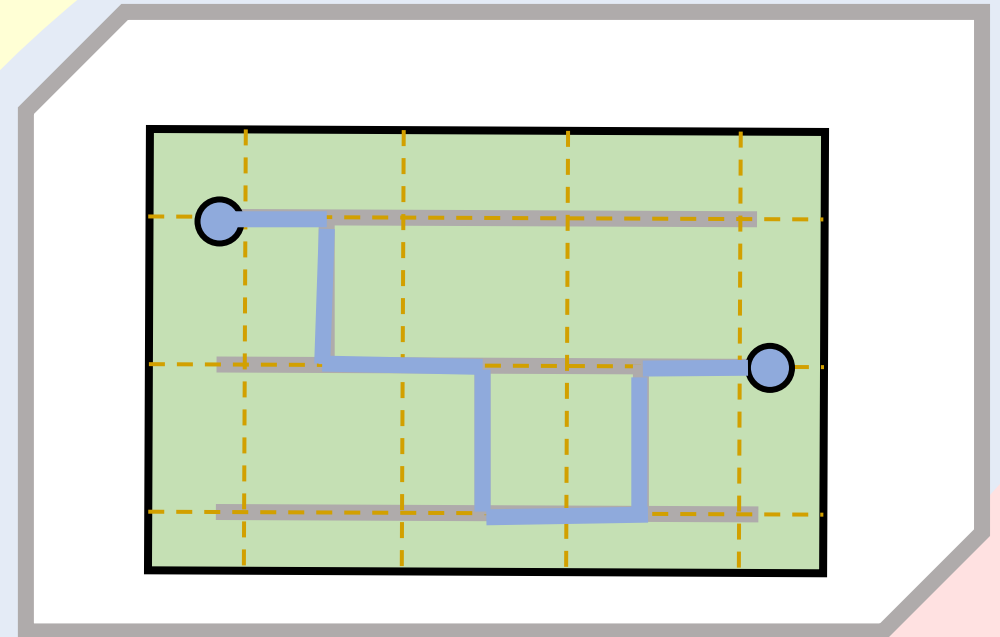
想いの流れ方 1/2

始点の想いの核から繋がり糸とツギメを通じて右側へ辿り、
あみだくじの要領で流れていく



初期状態

→
流れると



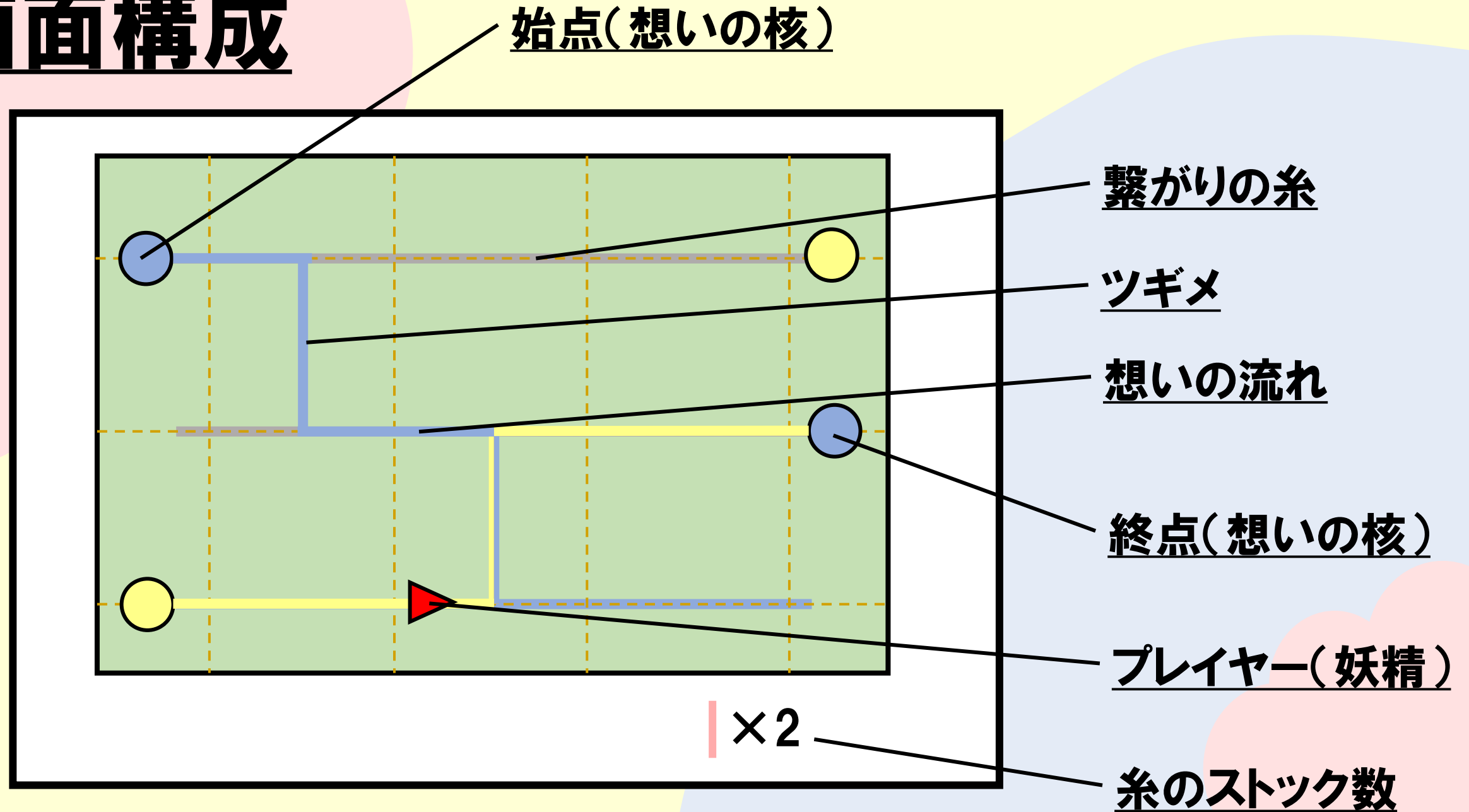
あみだくじのように分岐をしていく

想いの流れ方 2/2

なぜあみだのような動きになるの？

人の想いというのは繊細で、迷いがあり複雑である
あみだのような動きはそんな人の繋がり**の複雑さ繊細さ**を表す

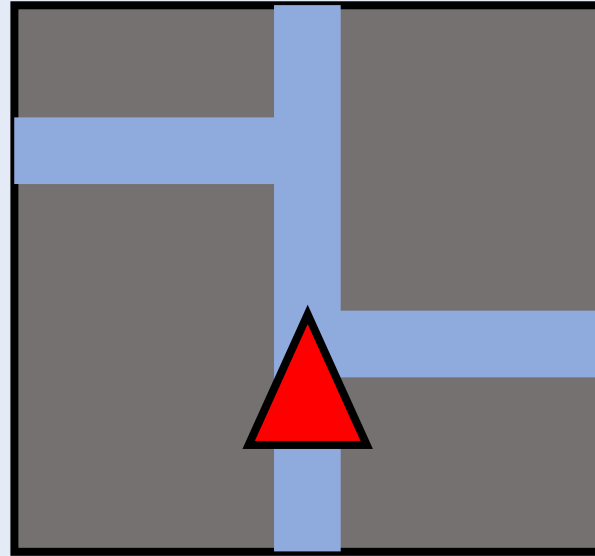
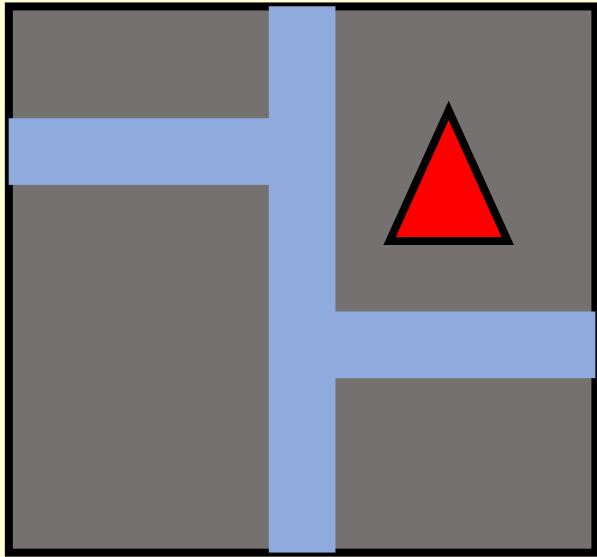
画面構成



プレイヤー(精霊)について 1/3

「移動」

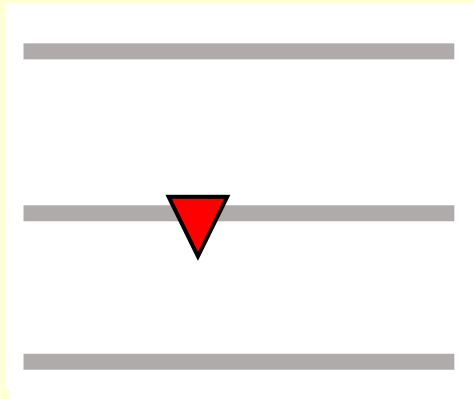
想いの糸とツギメの上のみ移動することができる



プレイヤー(精霊)について 2/3

「編む」

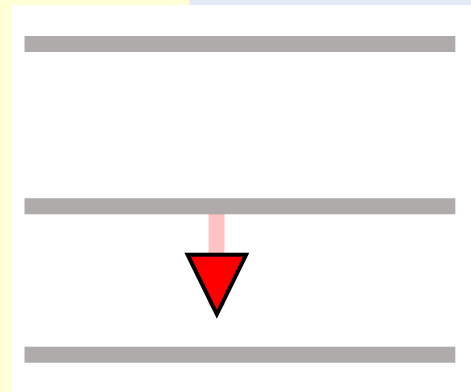
糸と糸の間にツギメを**編む**ことができる
糸と糸の間を歩くとツギメが編みこまれる



初期状態



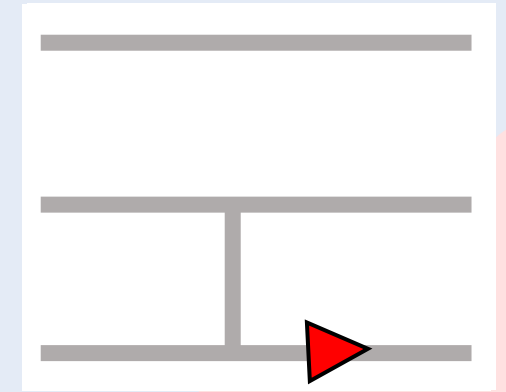
間を歩く



ツギメが編みこまれていく



渡りきると



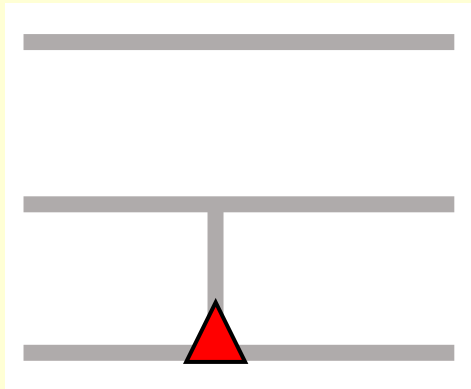
新しいツギメができる

プレイヤー(精霊)について

3/3

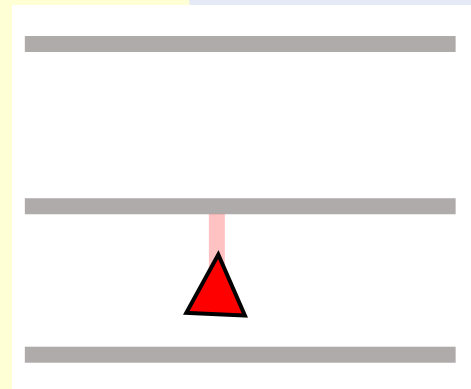
「解く」

ツギメを**解く**ことができる
ツギメの上を歩くとツギメが解けていく



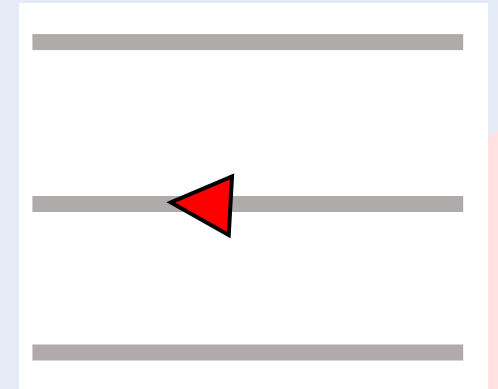
初期状態

→
ツギメの上を
歩く



ツギメが解けていく

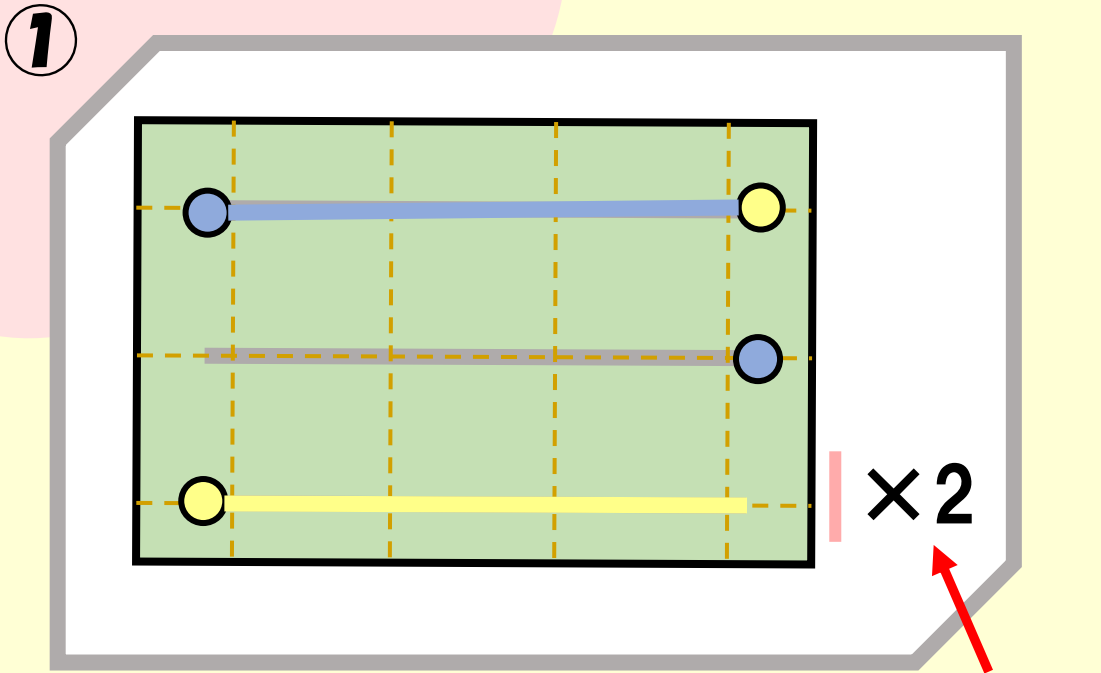
→
渡りきると



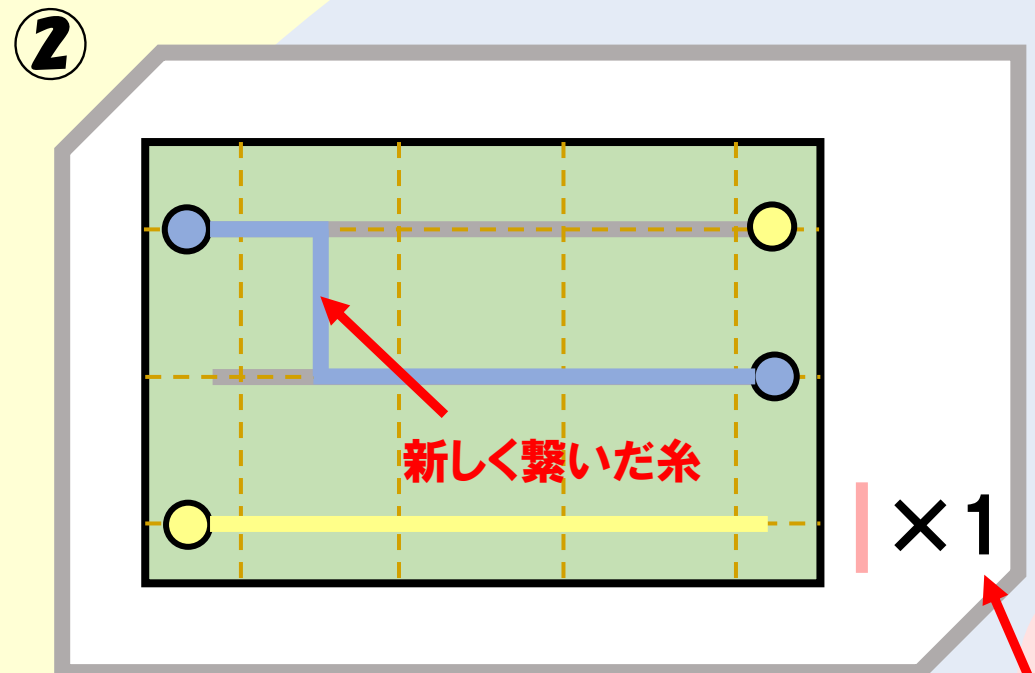
ツギメが完全に解ける

糸のストックについて 1/4

編み物であるステージには
そのステージに干渉(増やすことの)できるツギメの数に制限がある



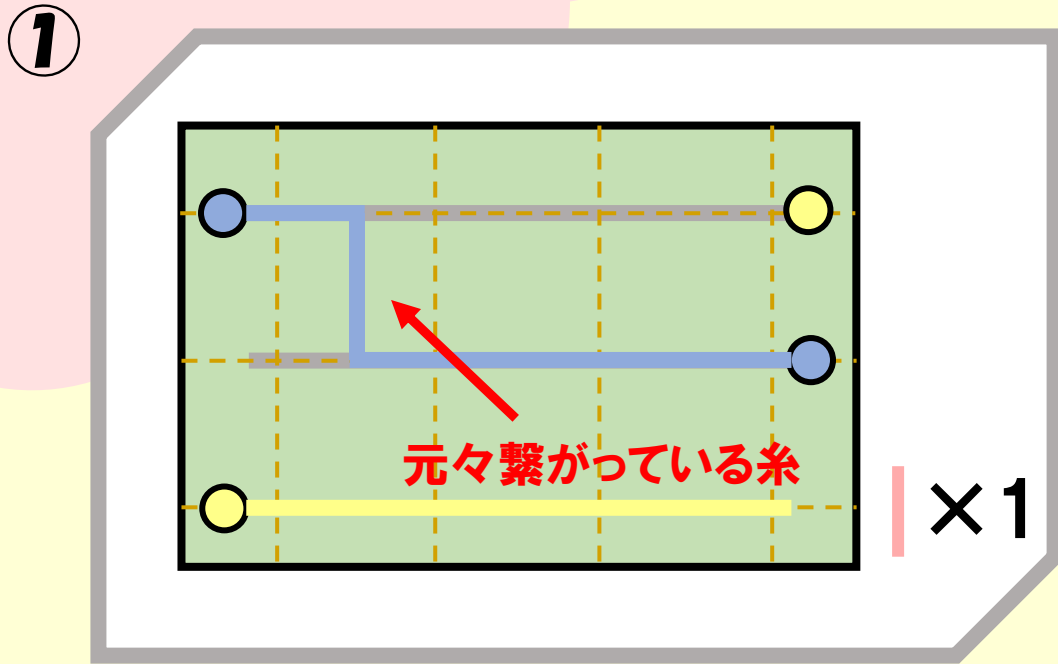
どことも繋がっていない糸が
ストックとして保持してある



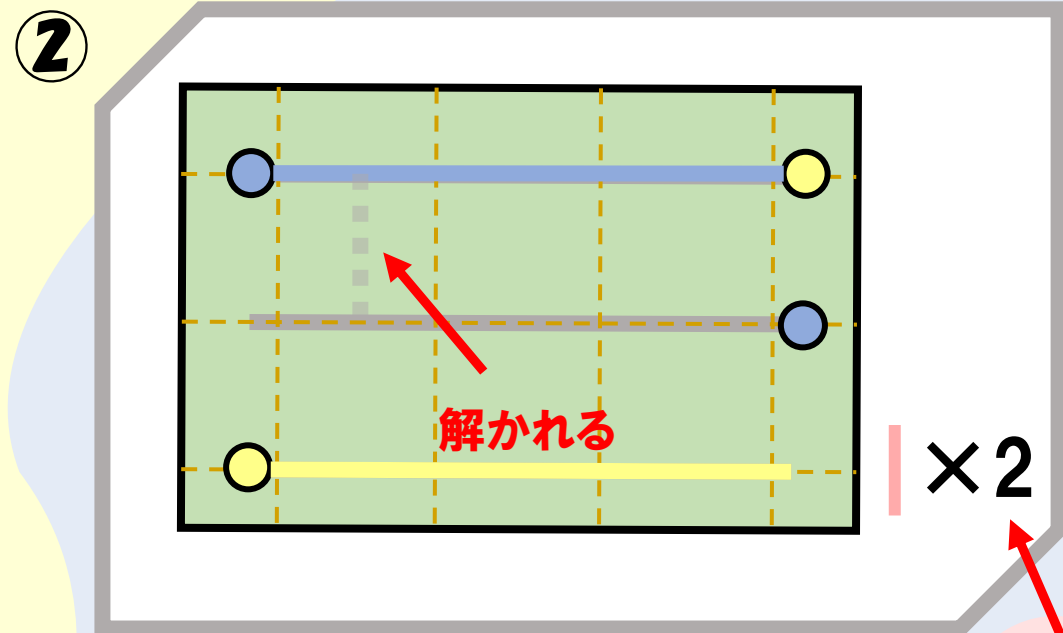
新しくツギメを編みこむ
ツギメを編みこむと
ストック数が減少する

1つ減る

糸のストックについて 2/4



元々繋がっているツギメがある



繋がっているツギメを解くと
糸のストックが増える

一つ増える

糸のストックについて 3/4

- ・ステージによって最初に持っているストック数は違う
- ・糸は全て使い切らなくてもいい

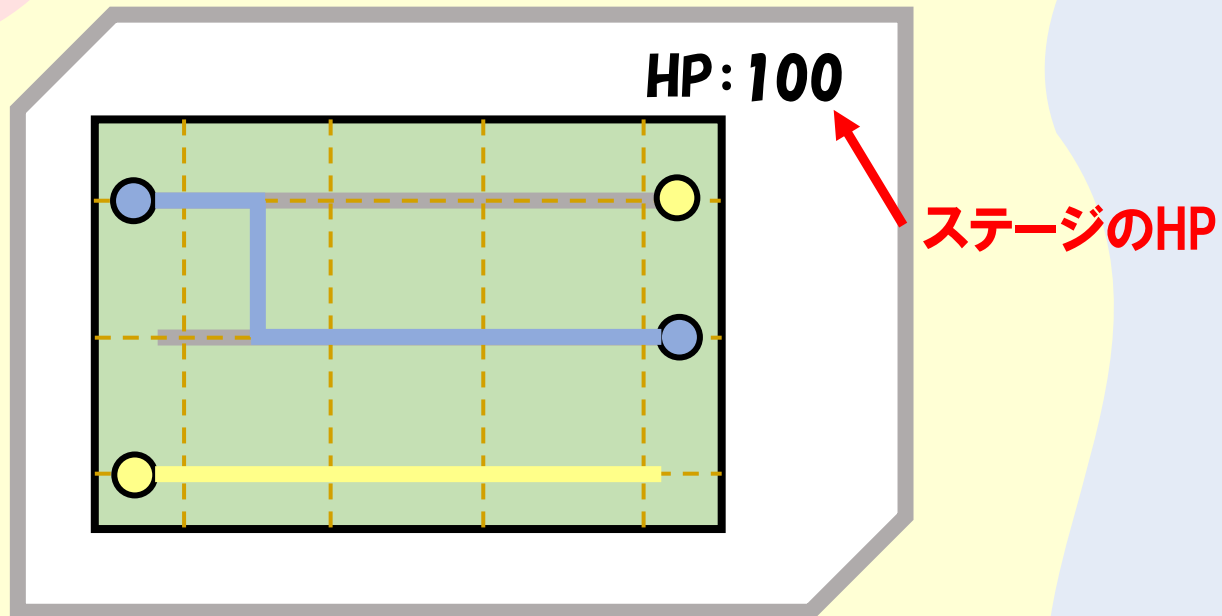
糸のストックについて 4/4

なぜ干渉できるツギメに限りがあるの？

人と人の繋がりがや人の想いというのは複雑で絡まりやすいため
多く干渉しすぎると**繋がりの糸と一緒に想いの流れも絡まってしまう**

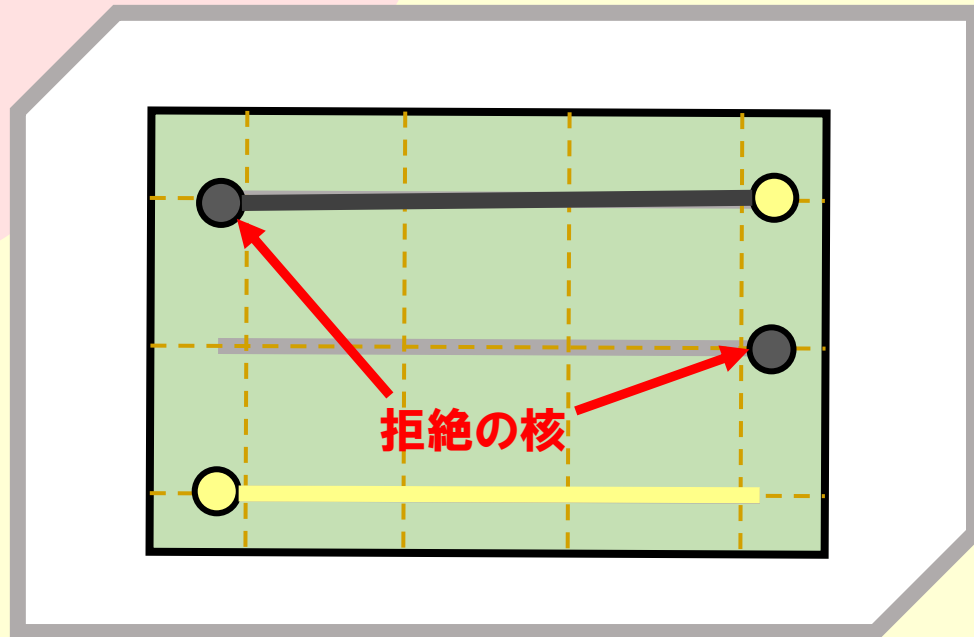
ステージのHPについて 1/1

ステージには**繋がりを保つ力(HP)**があり、**編み物の完成度(クリアランク)**と関係する。
この力がなくなってしまうと編み物としての形と想いがほつれてしまう。
(ゲームオーバーとなりやり直し)
HPはギミックによってダメージを受けることで減少する。

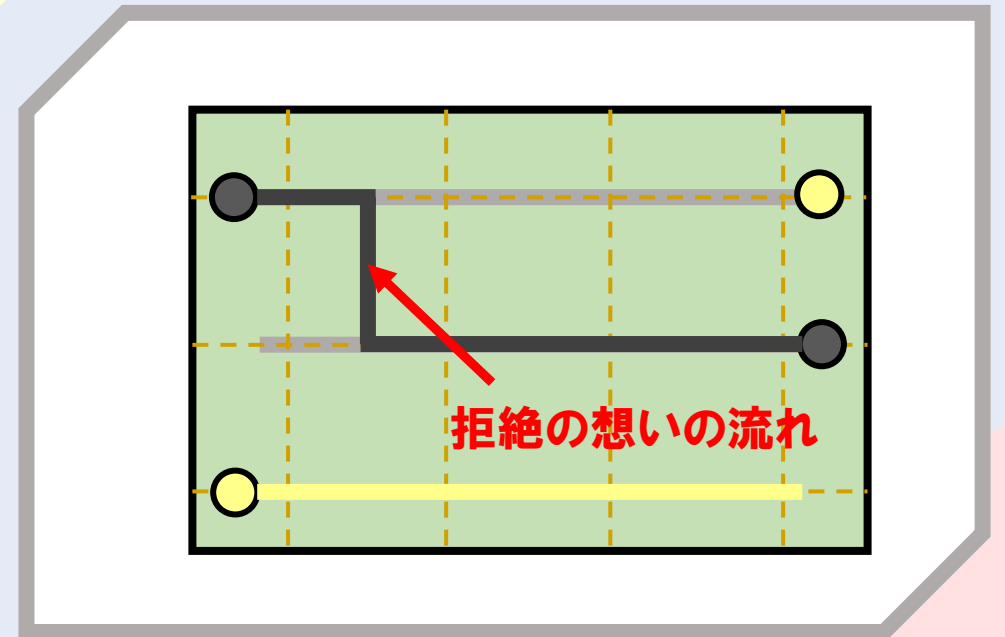


拒絶の核について 1/4

数ある想いの中には「繋ぐべきでない想い」があり、
それらを「想いの核」に対して、繋がりを拒む「拒絶の核」と呼ぶ



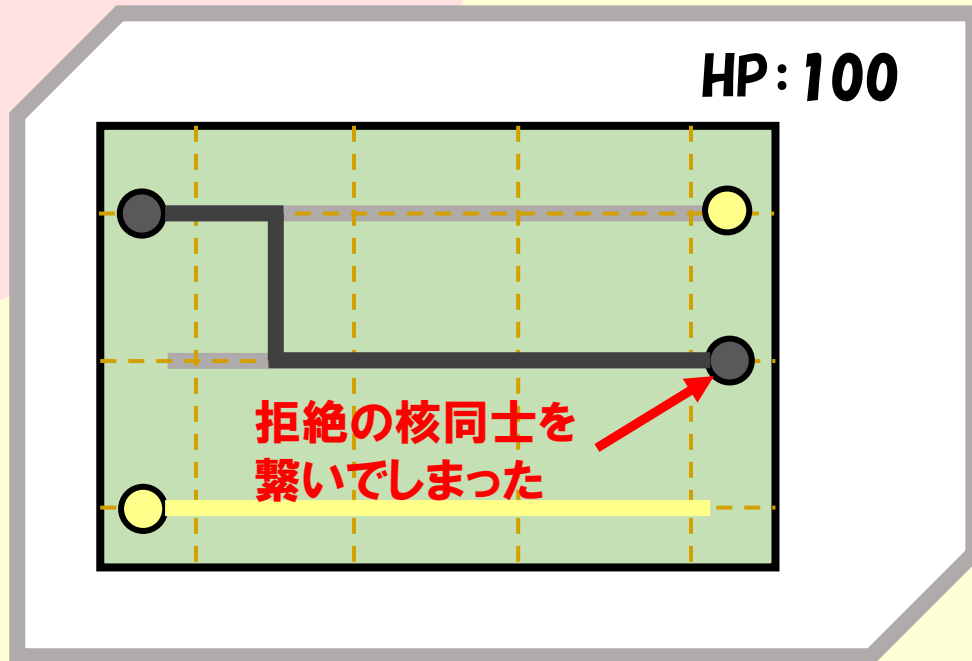
想いの核と同じように
拒絶の核が存在する



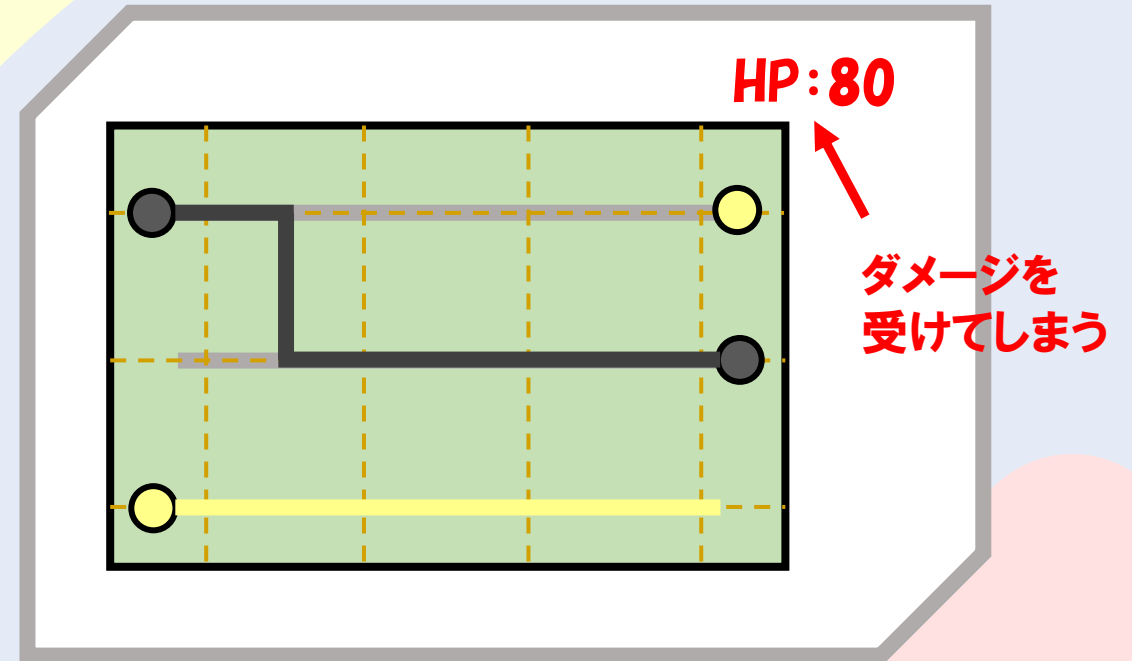
拒絶の核からの想いもその他の想い
と同じように流れる

拒絶の核について 2/4

拒絶の核同士を繋いでしまうとステージにダメージを受けてしまう。



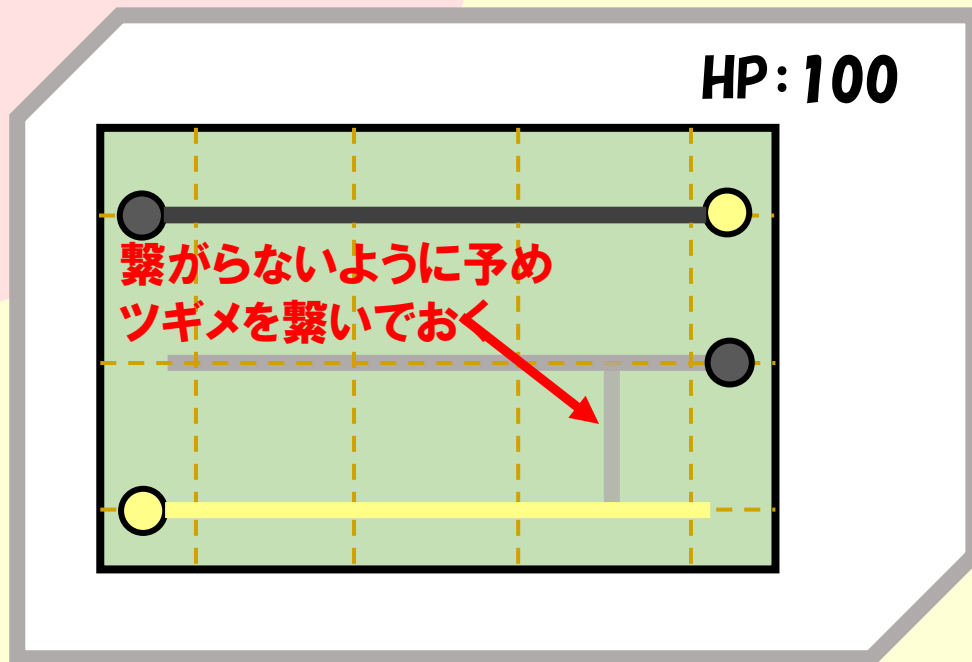
編みなおす途中で
拒絶の核同士を繋いでしまう



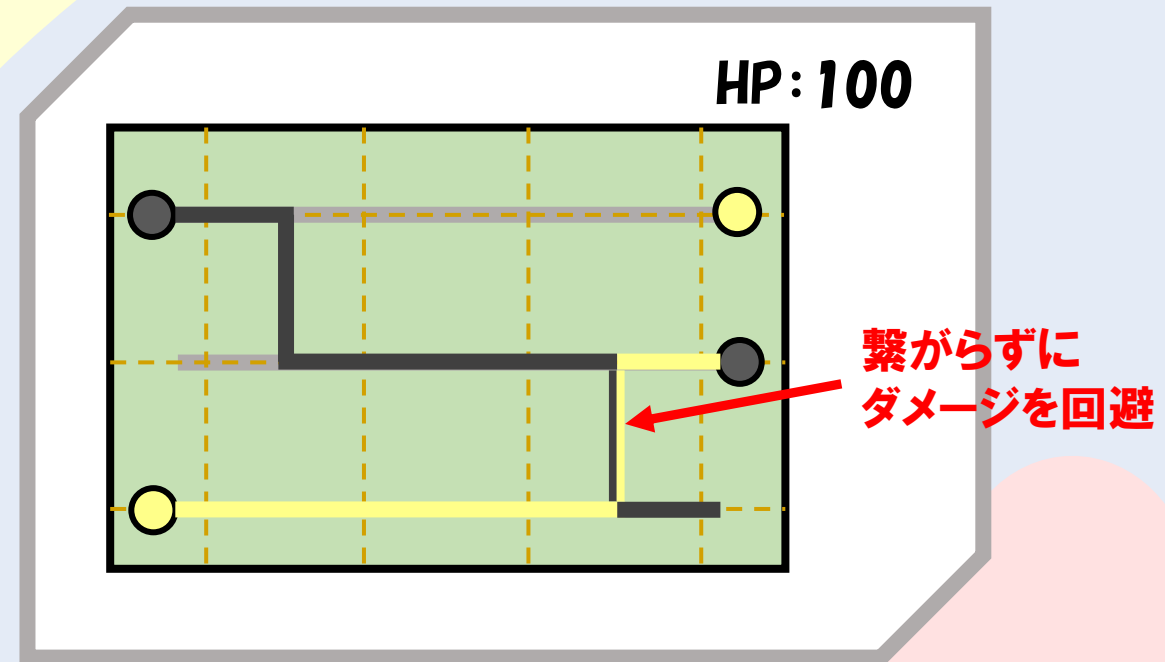
繋いでしまった瞬間に
ステージそのものが
ダメージを受けてしまう

拒絶の核について 3/4

予め拒絶の核を繋がないように
ツギメを繋いでおくことでダメージを受けることを回避することができる



予め迂回できるように
ツギメを繋いでおく



ツギメを繋いだ時に拒絶の核同士が
繋がらず、ダメージを受けない

拒絶の核について 4/4

なぜ拒絶の核を繋ぐとステージにダメージが？

拒絶の核は「あらゆる繋がりを拒む思い」であり、
拒絶の思いが繋がってしまうと
「人と人との想いを繋ぐ編み物」であるステージの糸や思いなど
全ての繋がりが弱まってしまうことでダメージが生まれる