

動詞

食べる

飲む

寝る

歩く

走る

泳ぐ

飛ぶ

跳ねる

殴る

蹴る

投げる

打つ

捨てる

拾う

直す

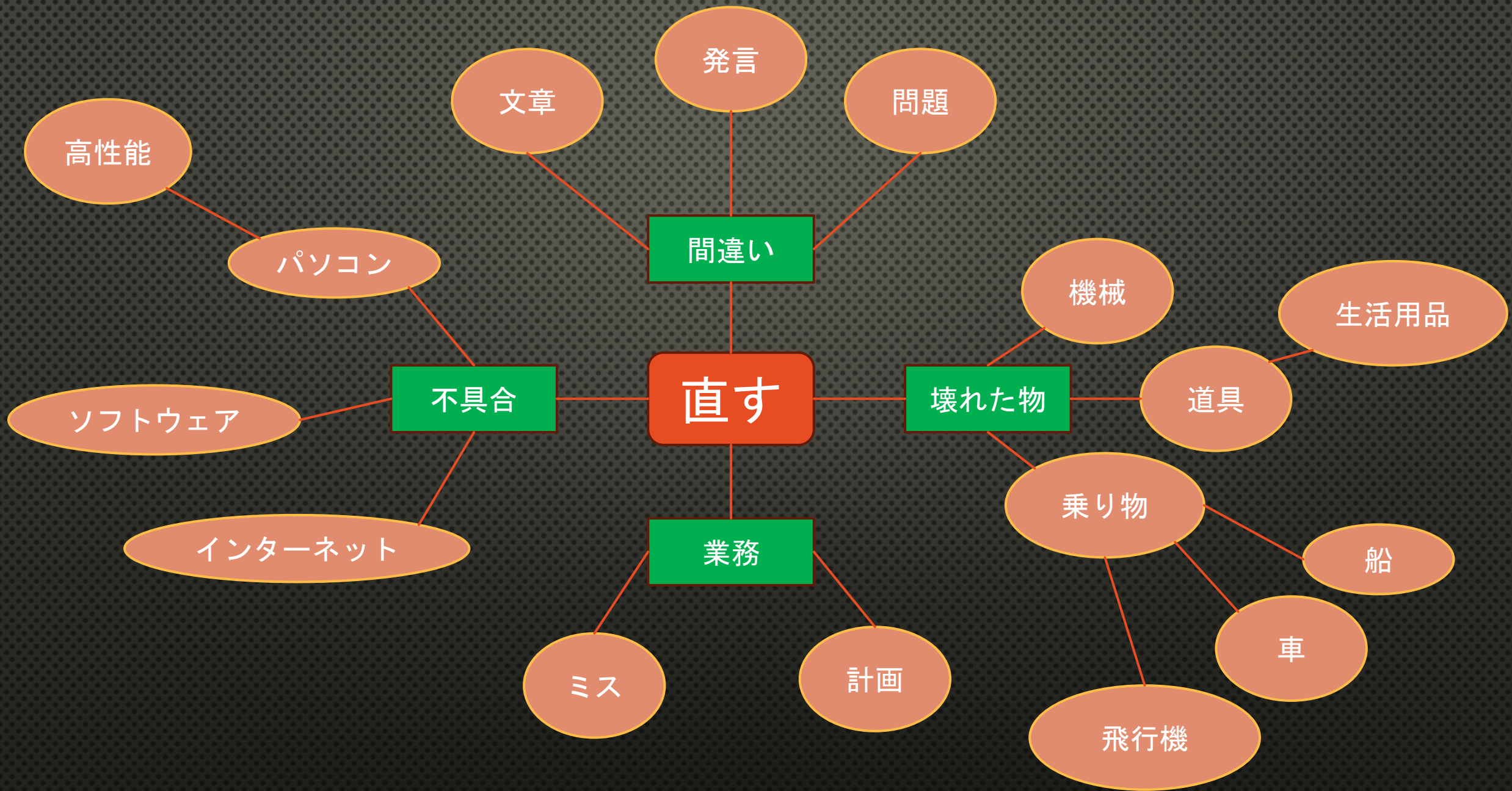
壊す

登る

落ちる

逃げる

追う



選んだ動詞「直す」

「リペアラッシュ」



ターゲット

ものづくりが好き

パズルゲームが好き

タイムアタックが好き

暇つぶしが欲しい人

25～27の男女

コンセプト

壊れたものを素早く・正確に直していく、
スピード感と判断力が求められる修理ア
クションゲーム。

素早く直せた時の気持ちよさ
時間制限の緊張感

プラットフォーム
スマートフォン

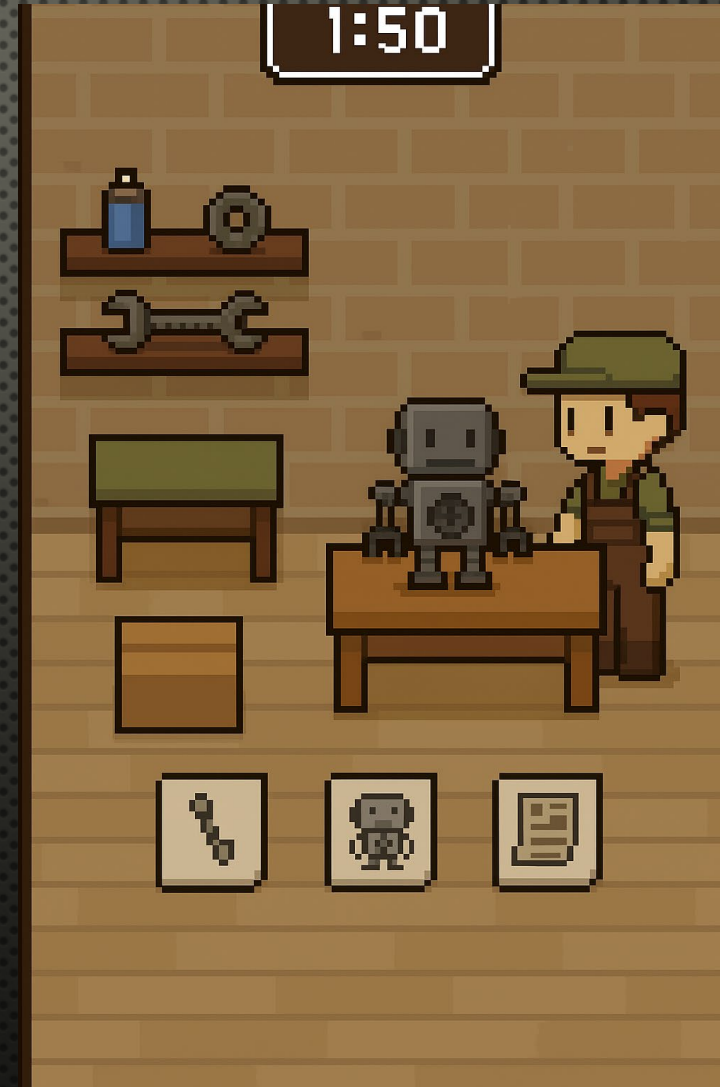
プレイ人数

1人

プレイ時間

3～5分

ゲーム画面（予想）

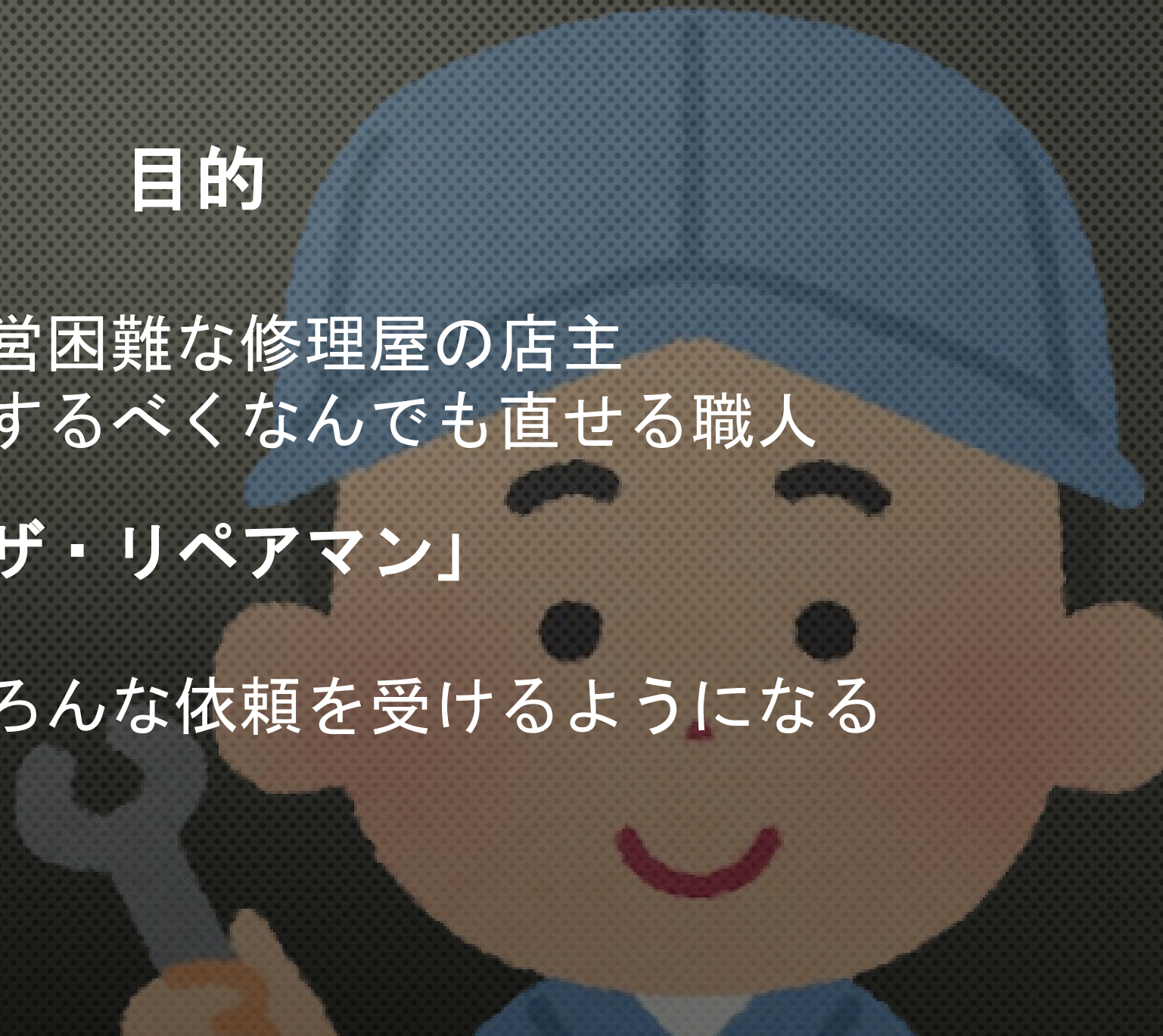


目的

主人公は経営困難な修理屋の店主
経営をよくするべくなんでも直せる職人

「ザ・リペアマン」

を目指しいろんな依頼を受けるようになる



遊び方

仕事開始 (午前と午後で分かれている)



依頼人が依頼を持ってくる 例壊れた機械や物



説明書の手順通りに素早く組み立てる



出来たスピードによって報酬が変わる



もらったお金で直せるものの種類を増やしたり設備の増強

失敗した場合



手順ミスはもう一回
(クリアしても半分の料金しかもらえない)



時間切れはお客さんが怒って店を出てしまう
(料金はもらえず時間だけ無くなってしまう)

このゲームの魅力

稼いだお金で自分の店を大きくして設備を整えていく充実感

失敗したときのドタバタ感・爆発オチ

難しすぎるアクションより、操作しやすくテンポが良いゲーム

ランキング形式で自分のスコアを順位化しスコア対決できる

ゲームジャンル

修理アクションゲーム