

The background of the entire image is a dense, dynamic pattern of 10,000 Japanese Yen banknotes. The bills are depicted in various orientations, some appearing to be in motion as if falling or floating, creating a sense of abundance and value. The color palette is dominated by the green and brown tones of the Yen currency.

ピッタリお使い

ステージクリア型ゲーム

コンセプト

「日常のおつかい」にゲーム性を

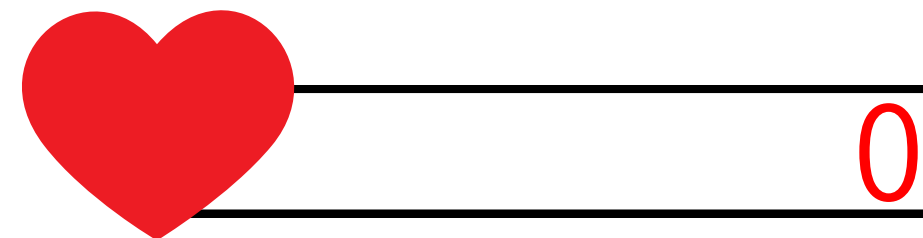
お金の準備 × 支払いの戦略

コンセプト

おつり = ダメージ

とする

コンセプト



支払いができない or HPが無くなると

GAMEOVER

コンセプト

主人公は母親から
「〇〇買ってきて」
とおつかいを頼まれる



ゲームの流れ

母親からの依頼



持っていく
お金の準備

お店での支払い

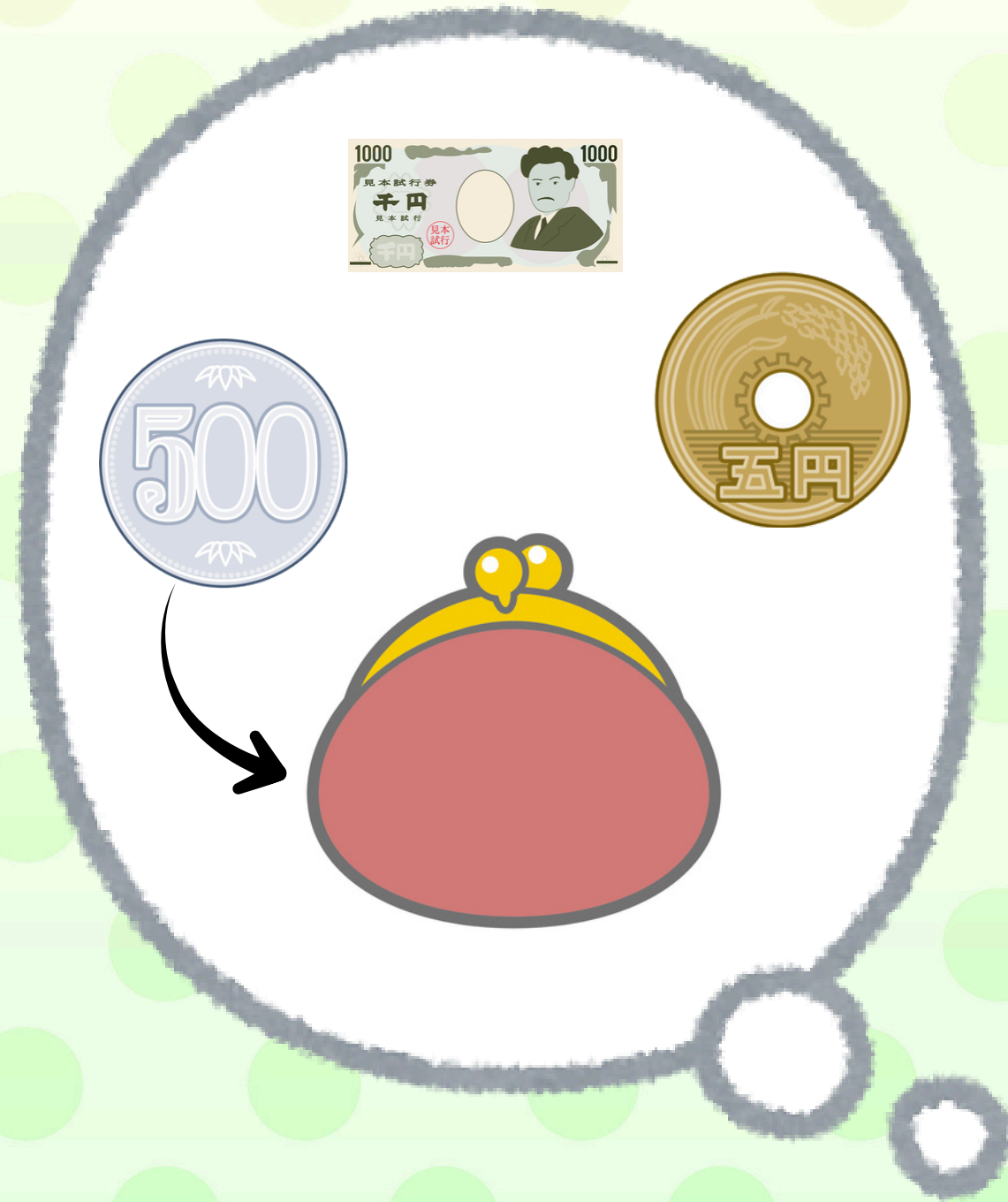


ゲームの流れ

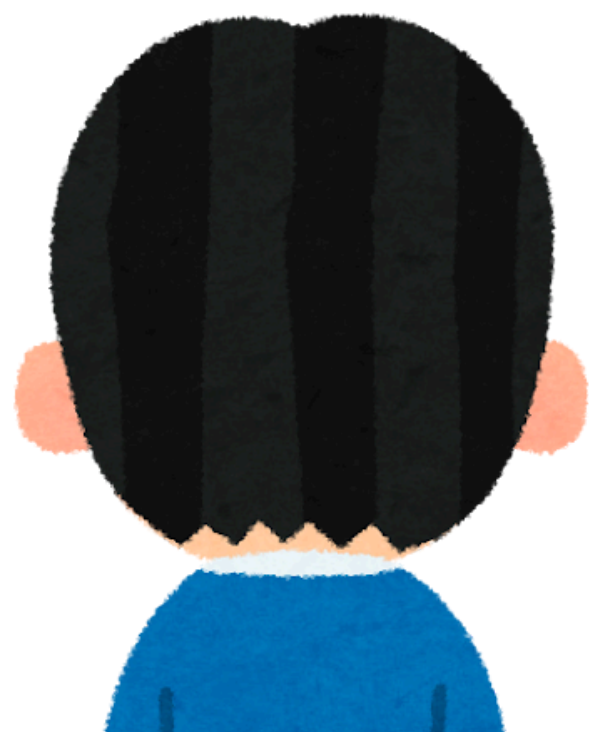
カレーの具材
買ってきて



商品の値段を予想しお金の準備



ニンジン屋



トレイに置く

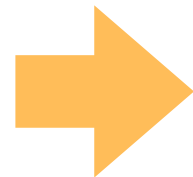
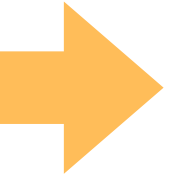
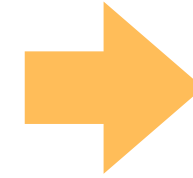
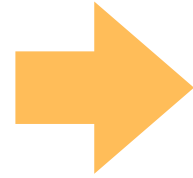
184円です



マウスor画面タッチでお
金をドラッグアンドドロ
ップ



100

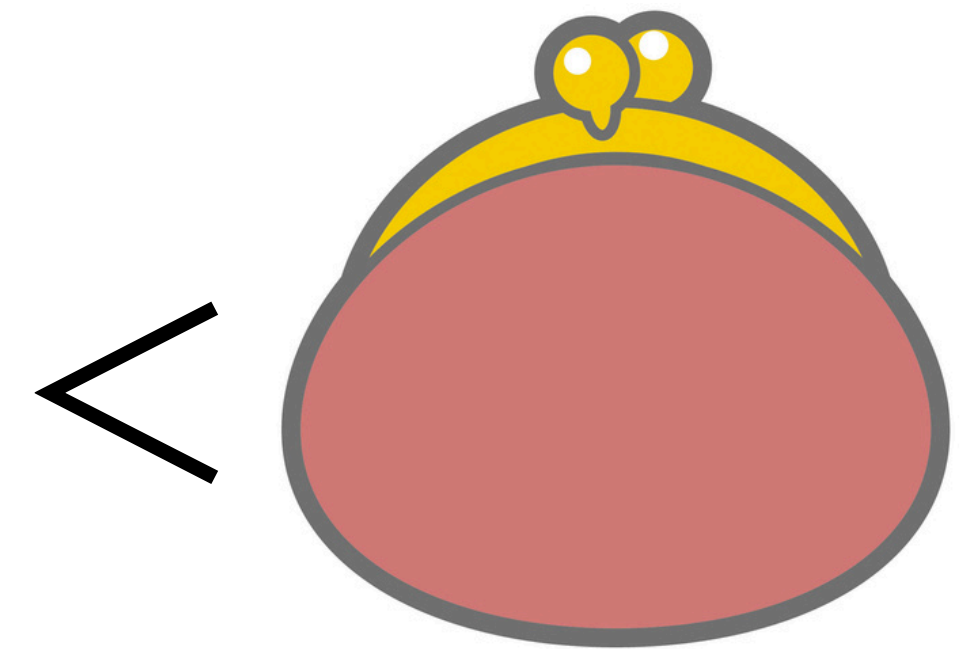
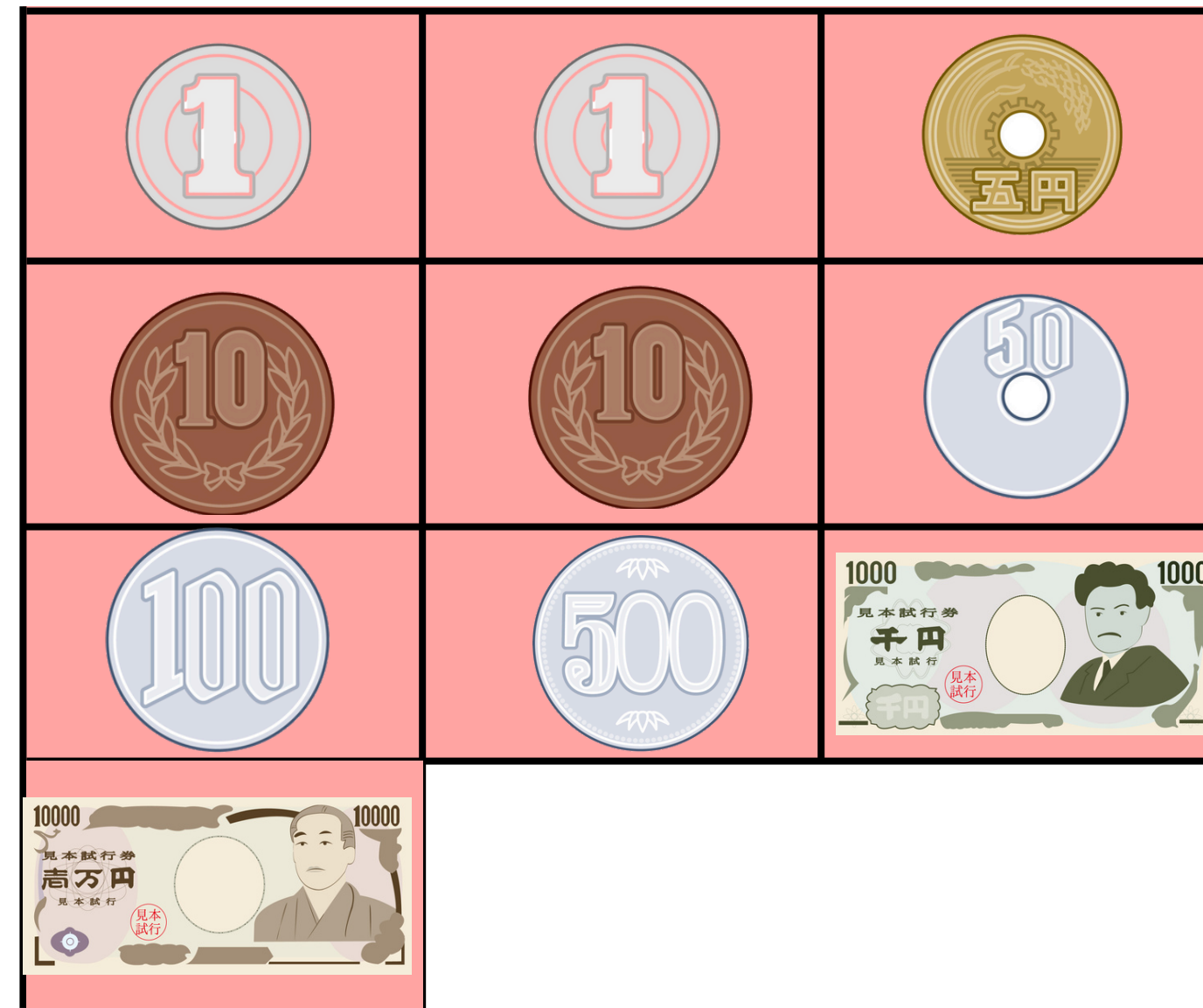


GAMEOVERにならない
ように具材を買ってい
く

戦略

持っていくお金の準備

お札硬貨一枚ごとに一枠使用



10枠の財布

持っていけるお金の数
に**制限**がある

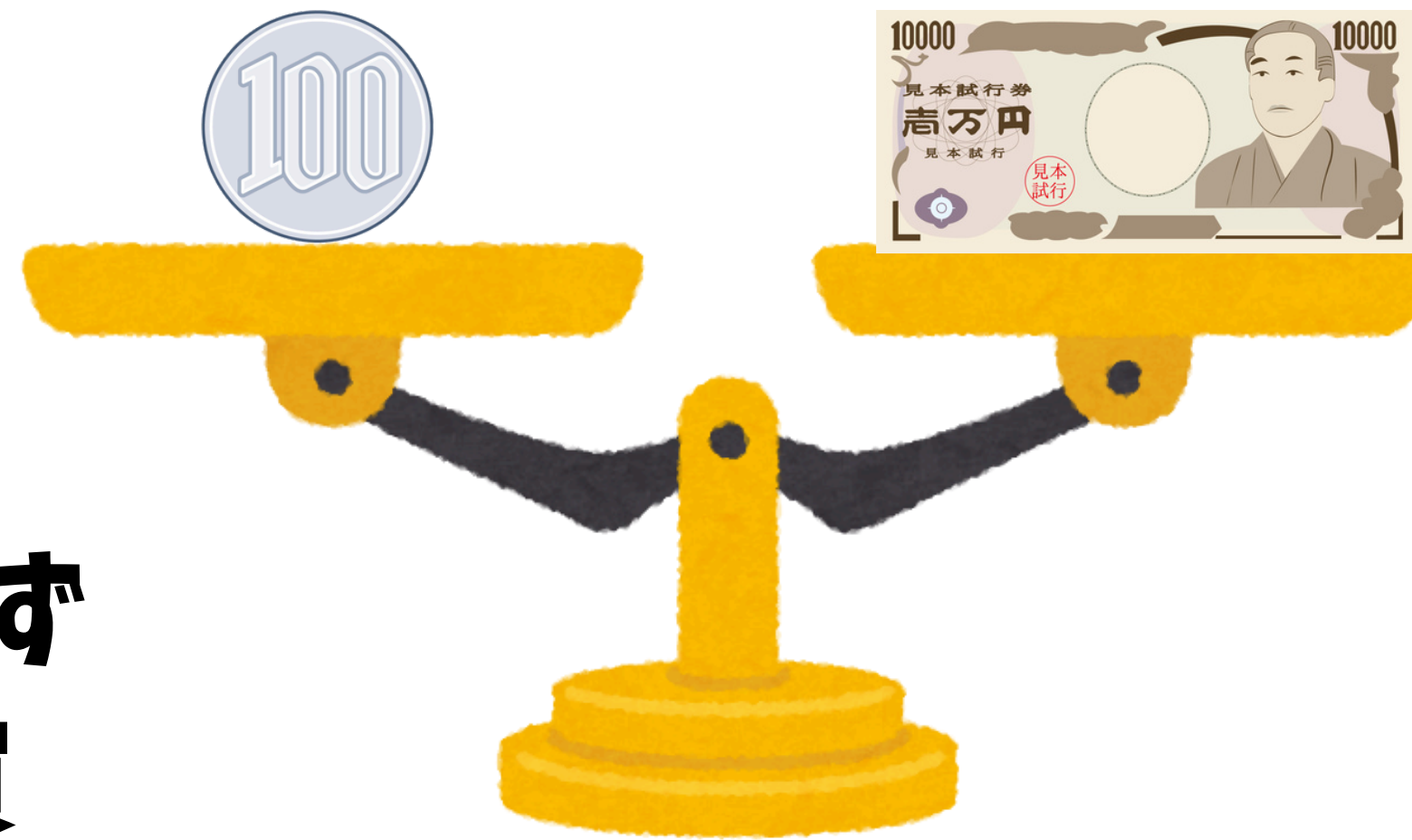
戦略

**お札を多く持つと価格が高くても買える
がおつりが多くなりダメージが大きい**

高リスク高リターン

**硬貨を沢山持っていくとおつりを出さず
ピッタリ出せるが価格が高い商品が買
えない。**

低リスク低リターン



戦略

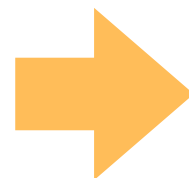
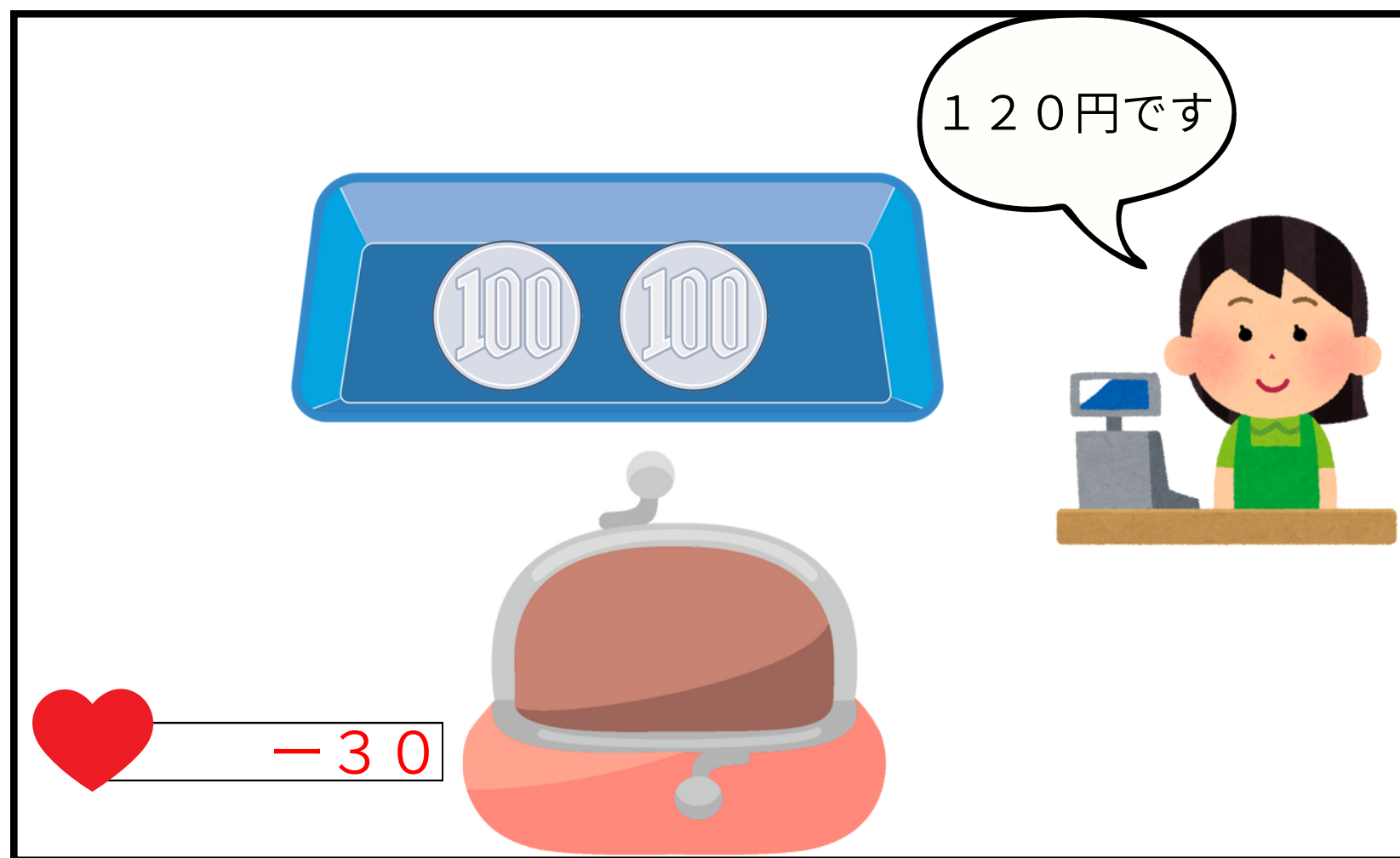
次の商品の金額を予想し
わざとダメージを受けて
お札や硬貨を温存する戦略も



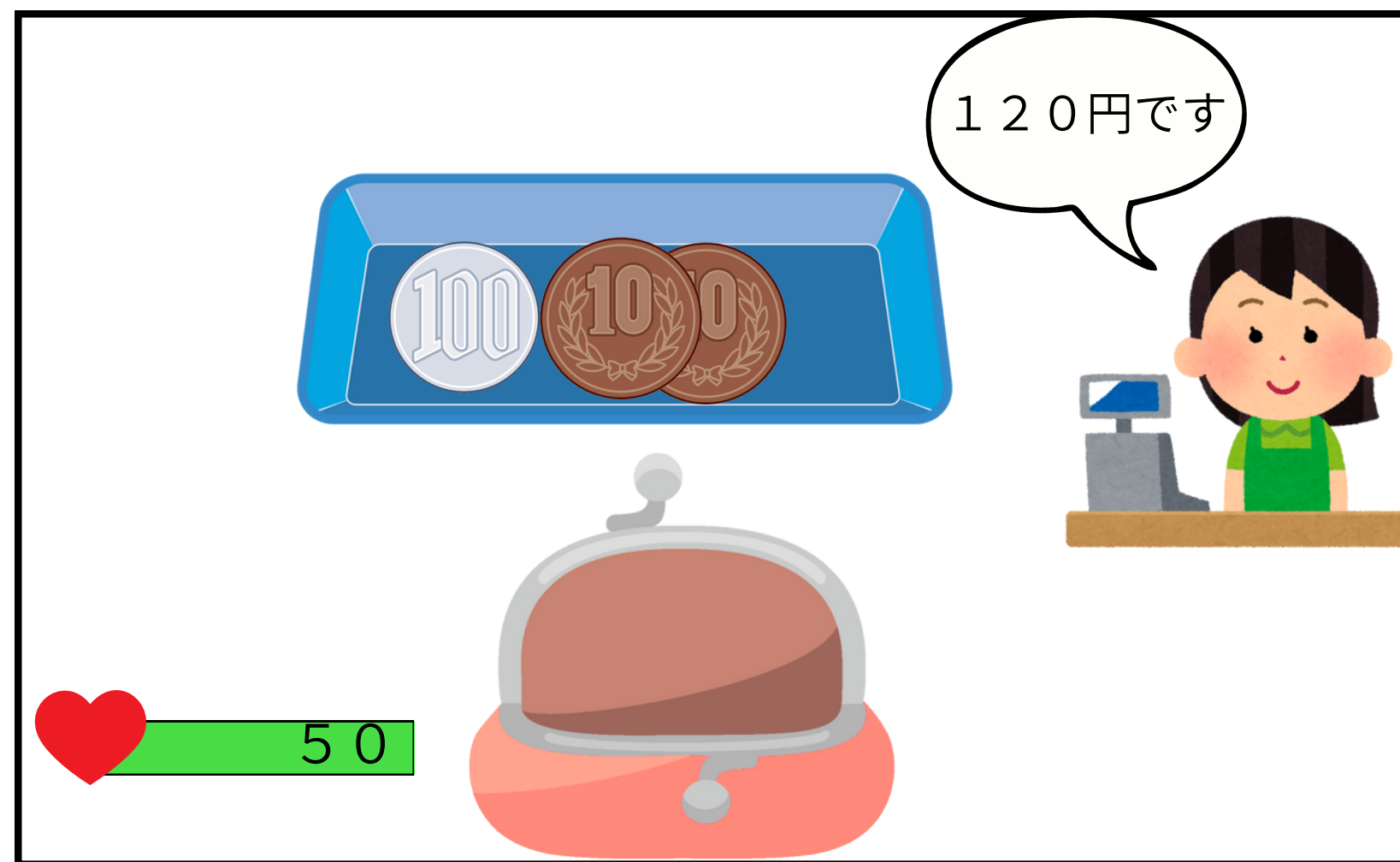
戦略

繰り返して値段を覚え、攻略していく

1回目の挑戦：
商品の値段が
分からず失敗



2回目以降：値段を覚えて
「次はピッタリ払おう」
と戦略を立てる

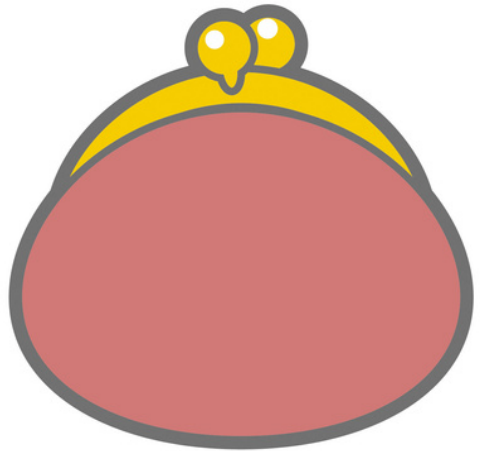


「繰り返して記憶」 + 「お金の準備の最適化」 = 攻略成功

財布の強化

ステージのクリアで財布が強化

がま口財布



三つ折り財布



長財布



魔界の財布



枠が増えお金が取り出しやすくなる！

財布の強化

お金が整理され取り出しやすくなる

がま口財布



長財布



ステージが進むとこんなもの
までおつかいをすることに！



宇宙船の部品
を買ってきて



魔界カレー
の具材を
買ってきて