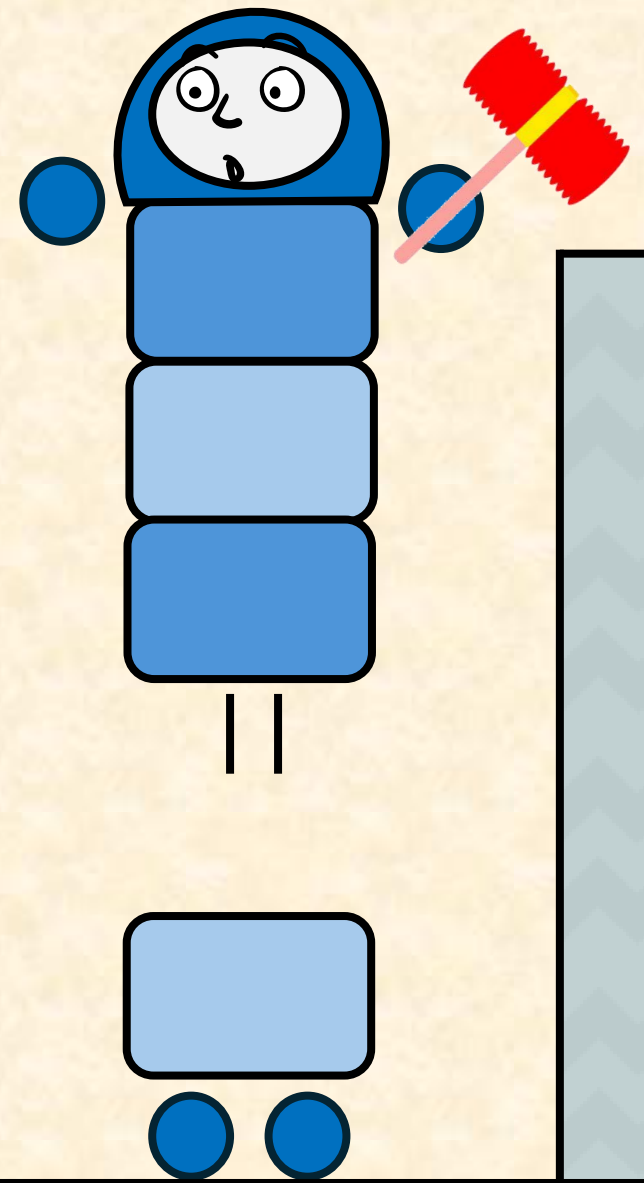
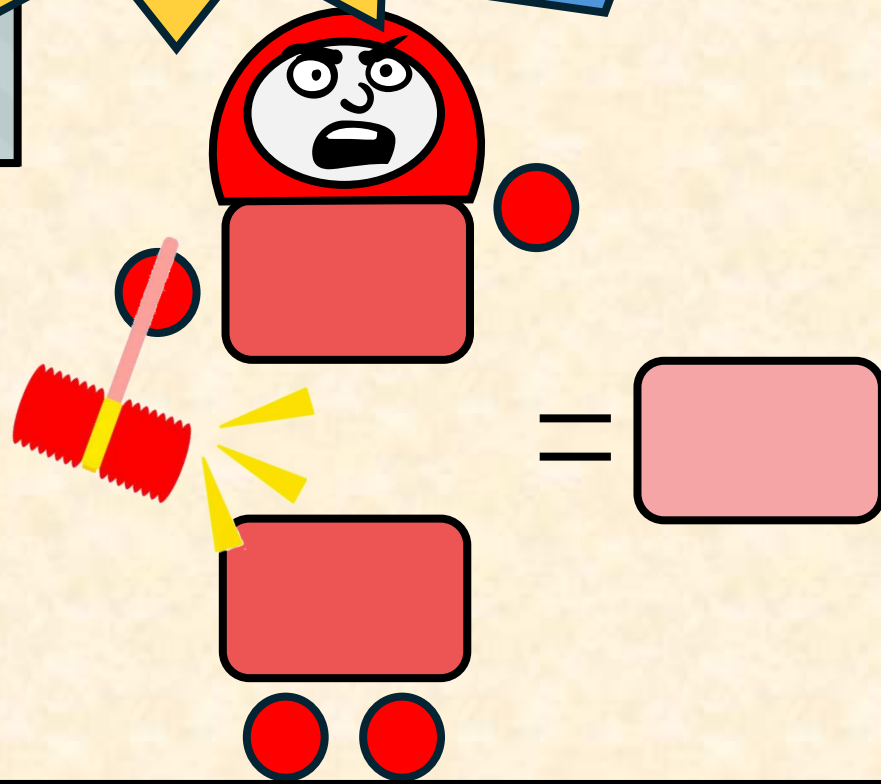


カンゴン コンカン



ジャンル：協力パズルアクション
HAL大阪 ゲーム4年制学科 3年 大澤亮輔



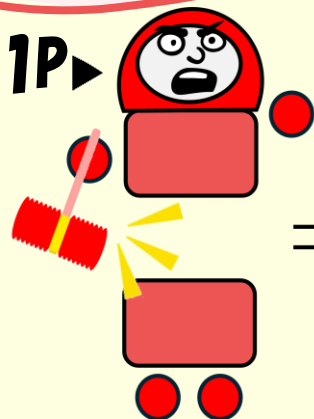
コンセプト

会話と体のラリーから生まれる、 コミュニケーションの楽しさ

概要

ダルマ落としの兄弟を操作して、
ギミックをクリアしながらゴールを目指そう！

相手に自分のブロックを
渡す！

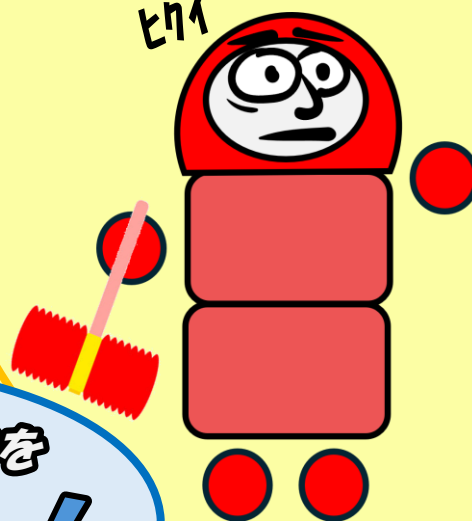


2P

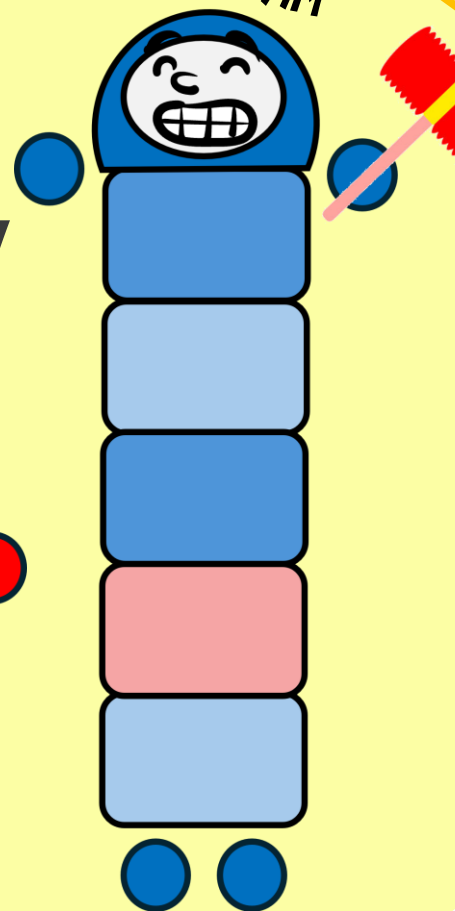
相手からブロックを
受け取る！

高さが変化！

ヒヤ



ハイ



ゲーム画面

クリアのカギはひらめきとおしゃべり！



時にはブロック以外も飛ばす！

ばね/ボール/鍵/箱、
爆弾まで飛ばせる！



パス！

いらねーよ！



機能と操作

Switch2なら！

あげる！

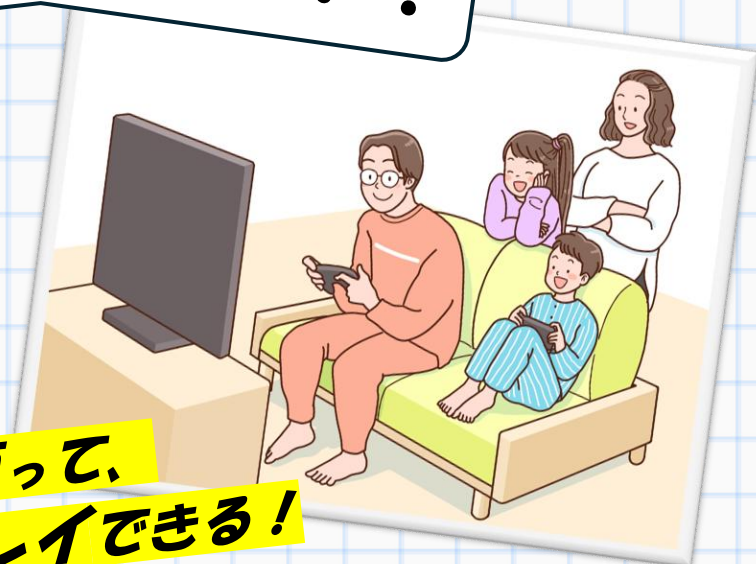
やめてくれ～！！



ビデオチャット機能を使って、
相手の表情を見ながらプレイできる！

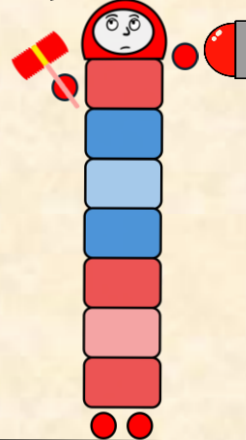
直観的な操作！

Joy-Conを振って体をたたく！
みんなで大盛り上がり間違いなし！



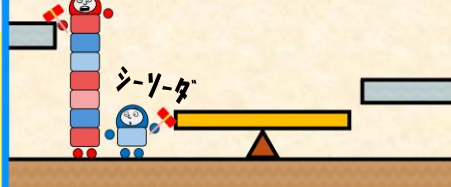
ステージ・ギミック例

トクゼ



高さの違うスイッチを同時に押す！

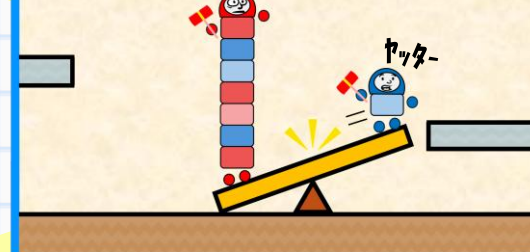
トクゼ



シーソーは片方を大きくして...

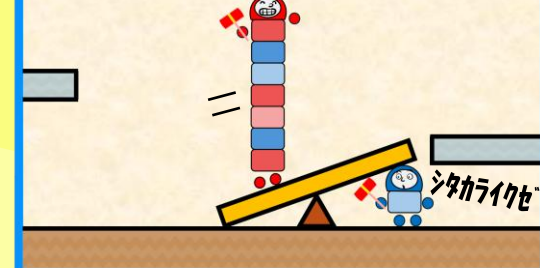


トクゼ



重さを利用して渡る！

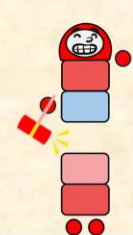
トクゼ



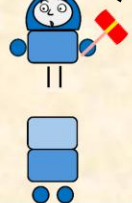
低さを利用して渡る！

他にも...

ロングパス



ハイッ

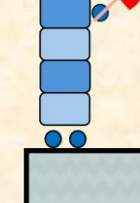


遠くの相方へパス！

ハイッ

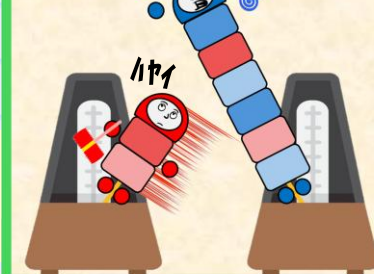


ステ



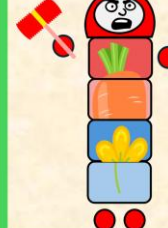
ばねを挟む！

オキ



メトロノームの速さを変える！

ツル



コレアツ

絵柄をそろえる！

多種多様なギミックを
二人で協力して
クリアしよう！

メインターゲット

- ▶家庭に1台Switchを持っている、週3～5回程度ゲームをする小学校3～6年生
- ▶そんな子どもを持つ親

学校帰りや休日に、家族や友達と集まってプレイすることを想定しているので、ハードはSwitch, Switch2を選びました。

また、協力パズル+可愛らしい見た目で、シンプルなアクションにすることで、誰でも遊びやすく、周りで見ている友達や家族も直観的な操作なので、思わずやってみたくなるような、それでいてすぐに参加できるようなゲームにしています。

サブターゲット

- ▶仲を深めたい人がいる学生/会社員

相手の表情が見えるようになっていたり、協力パズルでやり取りが必要だったり、自然とコミュニケーションが生まれます。

ですので、新学期や新入社員などの距離を詰めたいがきっかけがない！という人も、サブターゲットとしています。