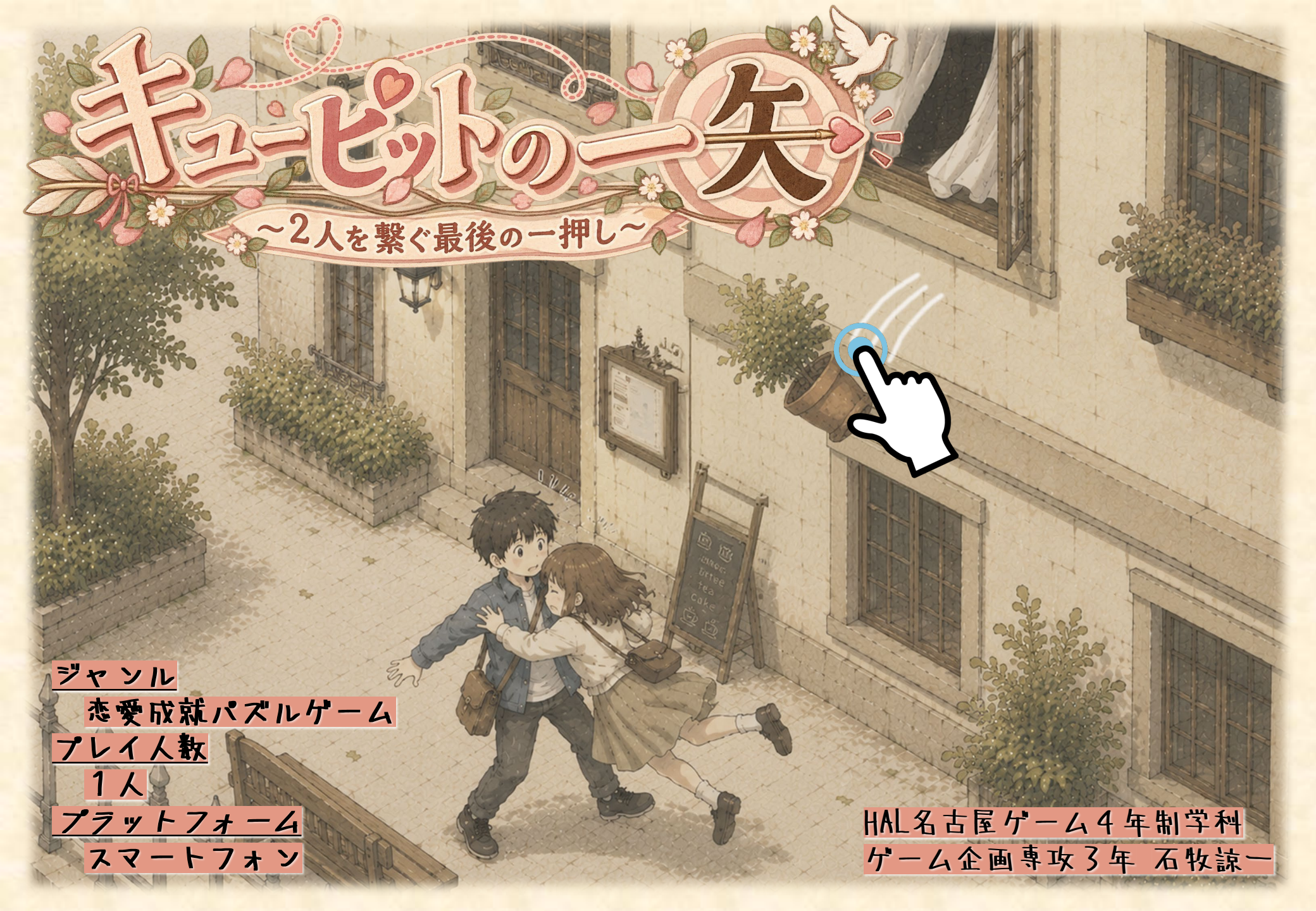
キューピットの一矢

～2人を繋ぐ最後の一押し～



ジャンル
恋愛成就パズルゲーム
プレイ人数
1人
プラットフォーム
スマートフォン

HAL名古屋ゲーム4年制学科
ゲーム企画専攻3年 石牧諒一

ターゲット

お互いを意識しあってるキャラ同士が
くっつく瞬間が好きな人

お互いを意識している、両片思いの２人



そんな２人の恋が実る瞬間



見ていてもどかしい…



この時を待っていた！！



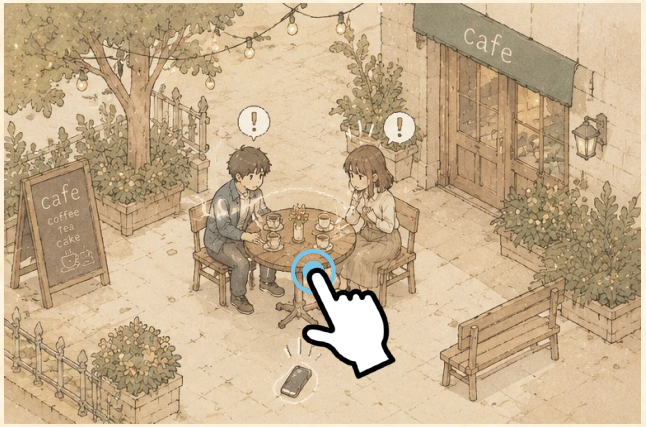
コンセプト

２人の恋を後押しする達成感

登場するのは両片思いの２人
このままでは一向に進展しない…



ステージ内のものをタップして
事象を起こす



起きた事象に反応して
２人が動く



それが**最後の一押し**となって
２人がくっつき、ステージクリア



目的

キューピットとして２人の恋を成就させる

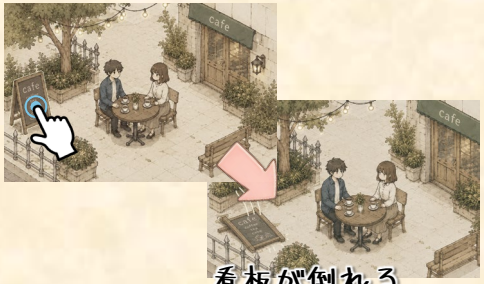
プレイヤーはキューピット
ステージ内のものをタップして動かせる



ハイライトされているものの中から
何をタップするかを考えていく



タップするものによってさまざまな事象が起きる



看板が倒れる



テーブルの物が落ちる



植木鉢が落ちる

これらを試しながら
２人がくっつく展開に導こう！



ゲームの流れ

ステージ内のものを使って２人をくっつけよう！

時間経過に従って動いていく
キャラクターを観察して



タイミングを見計らって
ゲーム内のものをタップ



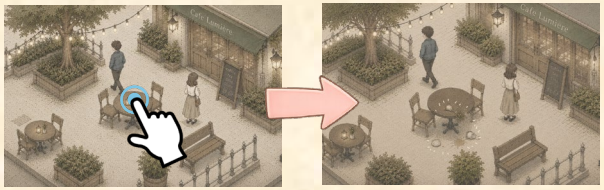
使うものやタイミングを
見極めていく



２人をくっつけることが
できればクリア



タイミングが悪いと
事象に反応しない



何もないまま
時間が過ぎてしまうと失敗



遊びの発展

事象をつなげる

ものをタップして



さらに別のものをタップ



２人をくっつける



事象が起きたところで



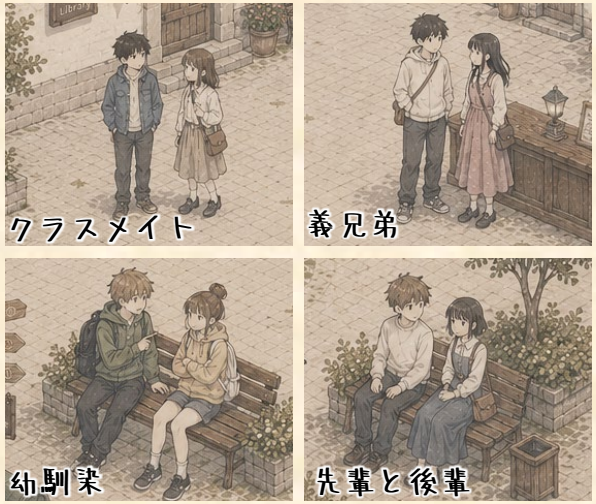
いくつかの事象を使って



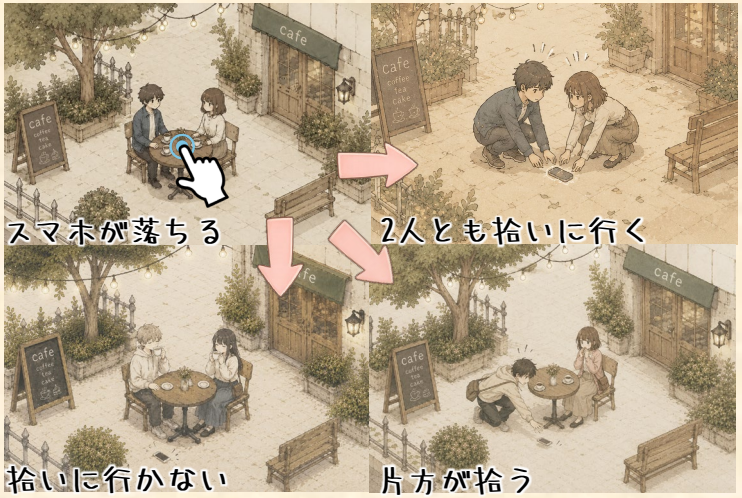
遊びの発展

たくさんのキャラクター

ゲームでは様々な
キャラクターが登場する



同じ事象でも
キャラクターによって反応が違う



1つのステージの中にたくさんの
キャラクターが登場することも



それぞれに合った事象を使って
全員をくっつけよう！

