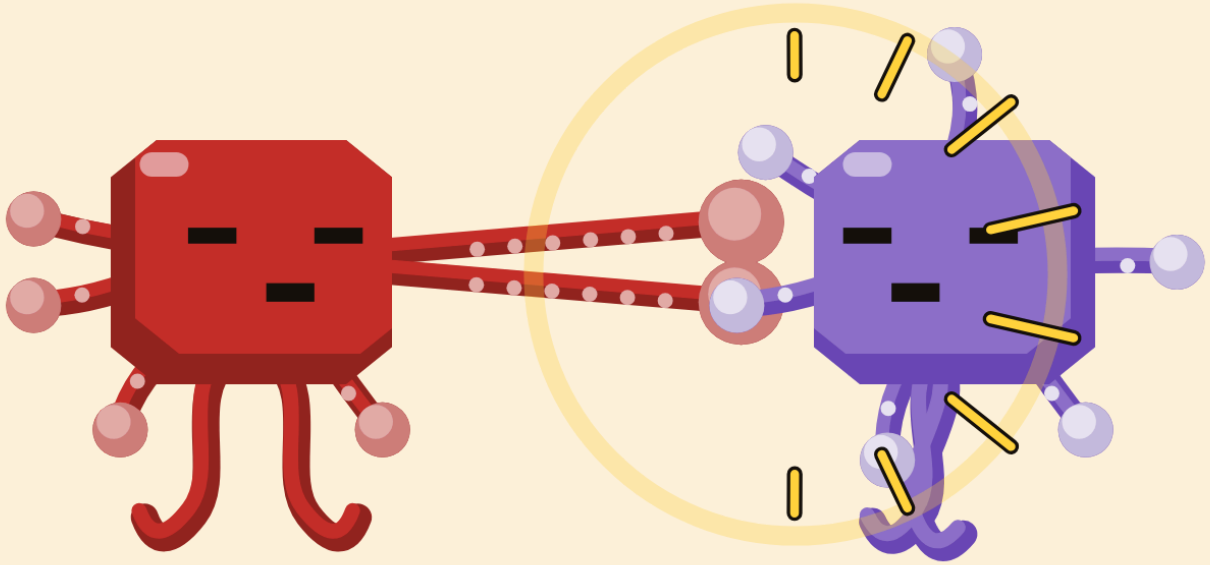
タコナグリ

8本の枝を、腕と脚に振り分けて殴り合う。



横持ちのリアルタイム対戦アクション　|　iPhone・Android　|　TAKOLIGHT

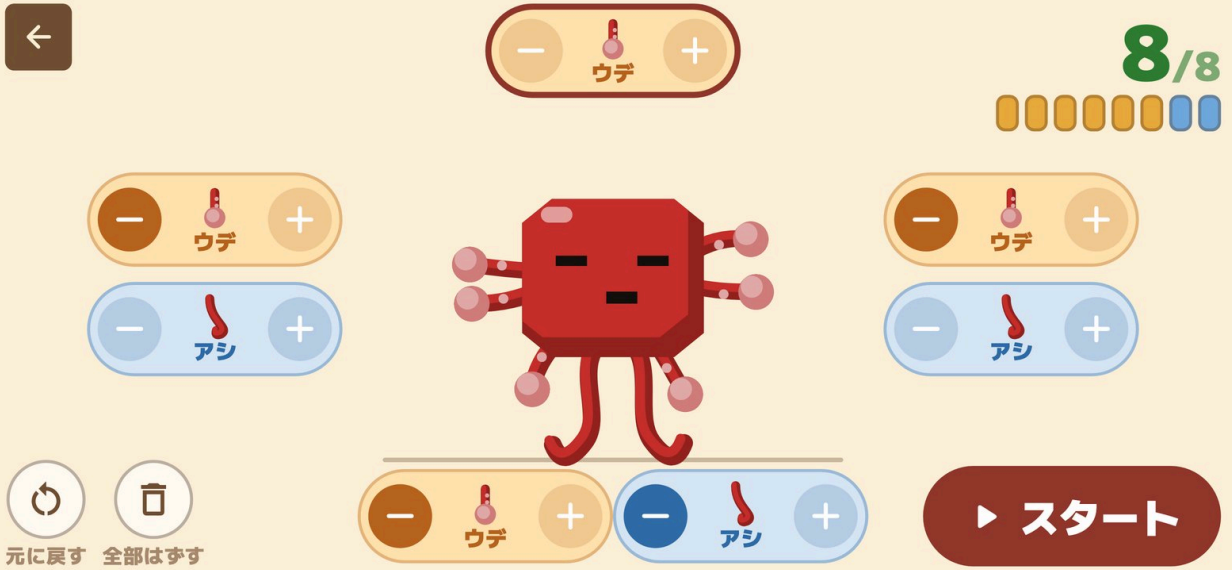
ひとことで言うと

何を諦めるかで、自分のタコが決まる。

タコの8本の枝を、上・下・左・右へ「腕」か「脚」として振り分けてから戦う対戦ゲーム。

- **振り分ける** … 腕は殴る力、脚は動く力
- **殴り合う** … 枝の無い向きが弱点になる
- **考え直す** … 負けた理由が型に出るので、次の型を試したくなる

格闘ゲームの「キャラを選ぶ」を、「自分でキャラを組む」に置き換えた。



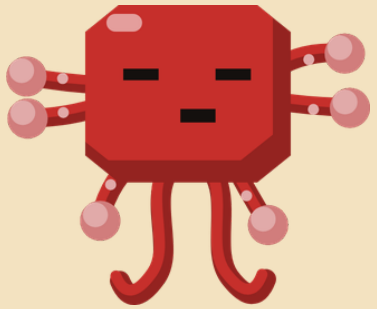
試合の前の振り分け画面。＋とーで、向きごとに腕と脚を足し引きする

いちばんの核：枝の振り分け

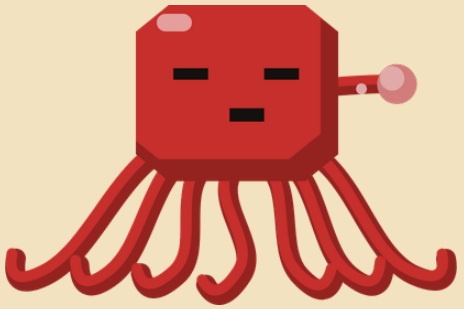
型は約3,000通り。強みと弱点がいつもセット。

向き	腕（攻撃とガード）	脚（移動・ジャンプ・壁）
上	**付けられる**	付けられない
下	**付けられる**	**付けられる**
左	**付けられる**	**付けられる**
右	**付けられる**	**付けられる**

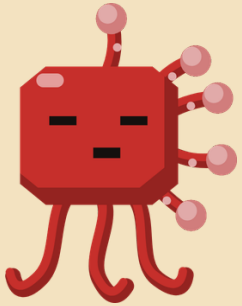
- 腕が多い向きほど、その向きへのパンチが重い
- 下の脚で歩く・跳ぶ。横の脚で壁を登る
- **枝が1本も無い向き**は、ガードできない弱点



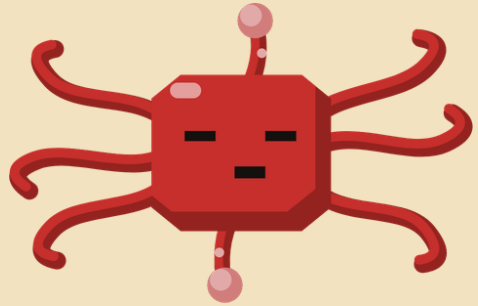
いつもの型
左右と下にまんべんなく



脚7本の俊足型
高く速いが、殴れるのは右だけ



右に腕4本の一撃型
右は重いが、左はがら空き



横脚の壁はい型
壁から回り込むが、床は遅い

駆け引き

相手の型を見て、弱い側へ回り込め。



右に腕を3本集めた型で、正面から殴る。相手の型も画面で読める

ガードは枝の本数で決まる

攻撃側の腕が多く、受ける側の枝が少ないほど、ガードが早く割れる。枝の無い向きから殴られると**貫通**する。

はじき（ジャストガード）

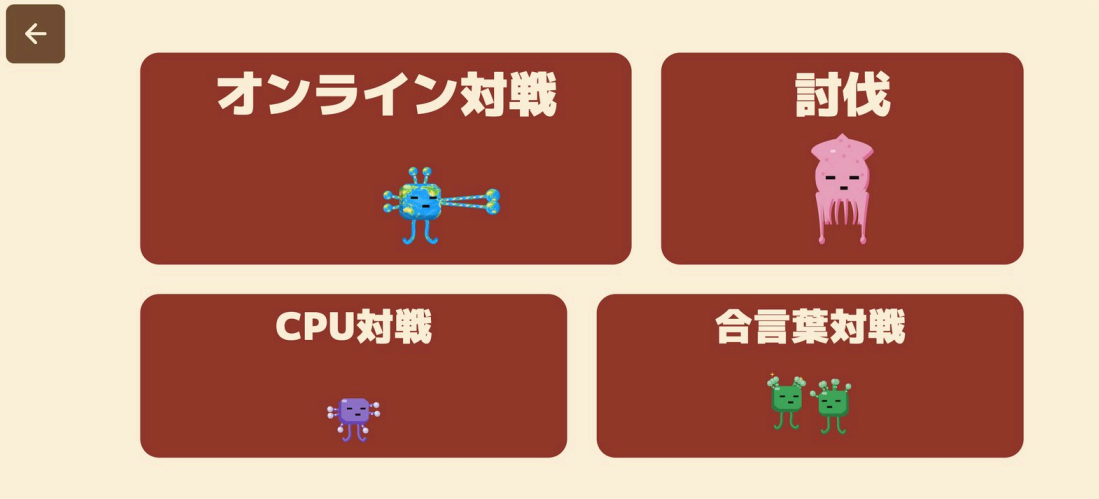
殴られる直前にガードすると相手がよろける。連打より読み合いが強くなる。

跳んで殴ると重い

空中の攻撃は威力が上がり、上から踏むと跳ね上がってもう一度狙える。脚の多い型の武器になる。

遊び方は4つ

ひとりでも、知らない人とも、友だちとも。

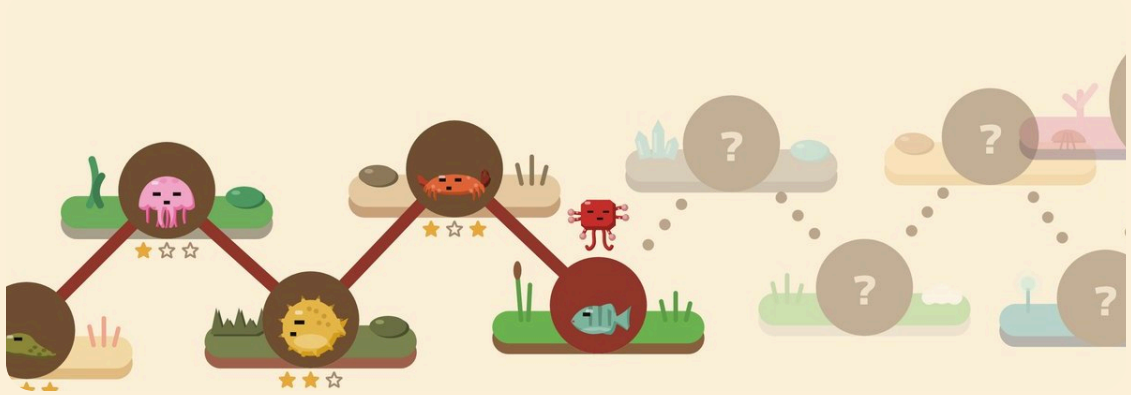


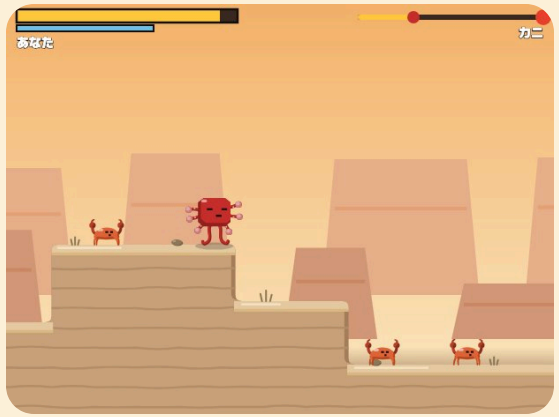
バトルの選択。目立つ順に、オンライン対戦・討伐・CPU対戦・合言葉対戦

- **オンライン対戦**
  全国のタコと2本先取。見えない強さの点数で、近い相手を探す
- **討伐**
  海の生き物を1体ずつ倒していく1人用。敵に合わせて型を考え直す
- **CPU対戦**
  ☆1〜☆5。強いCPUは人と同じ条件で、読んで、待って、すきを突く
- **合言葉対戦**
  同じ言葉を入れた友だちと、離れていてもすぐ対戦

討伐モード

敵ごとに、型の答えが変わる。





コースを進んで…



最後にボスと戦う

敵	特徴	効く型の例
 ウツボ	噛みつきが長い	脚を増やして一気に詰める
 クラゲ	宙に浮く	上に腕、高く跳ぶ脚
 カニ	正面が硬い	壁を登って上から踏む
 イカ	10本の腕で全方向	弱い向きを探す

- すごろく風のマップで、10体を順番に
- コースは次のボスの練習になる作り
- 近づいて連打するだけでは勝てない（予備動作を見て、すきに殴る）

はじめての人へ

説明を読ませず、体で覚える。



練習の3つ目。左に枝が無い型なので、飛び越えて右側で受ける

練習は4つの課題

課題ごとに**自分のタコの型が変わる**。「型で強みと弱点が変わる」を最初の1分で体験する。

- 近づいて殴る
- 回り込んで殴る（腕が左にしか無い）
- 回り込んでガード（左に枝が無い）
- 壁を登る（横に脚がある）

押せる所を順番に開く

ホームは最初「バトル」だけ。練習 → CPU対戦 → お店 → ガチャ1回 → 着せ替え、と1つずつ開き、次に押す所に「ここ！」の印。行き止まりは作らない。

キャラクターとアート

シンプルで、少しキモい。だから覚えてもらえる。



ホーム。小さなタコが歩き回り、パンチの練習をしたり、ときどき変な動きをする

- **八角形の体に、棒の目と口。**いつも同じ顔で、気分は体と枝のしぐさで見せる
- 腕と脚は**細く長く。**腕の先は丸い手、脚の先はくるんと丸まり、小さくても型が読める
- 縁取りなし、影1段とハイライト1つ。画面はクリーム・赤・茶色にしぼる
- **この世界のタコは小さい。**整った画面の中で、ぬるっと動いてキモかわいさを足す
- 試合は昔の携帯ゲーム機のような筐体の中。スティックと3つのボタンだけ

着せ替えと愛着

「このタコは自分のものだ」と思える仕掛け。



たこ焼きガチャ

鉄板のたこ焼きを自分で選んで割ると、スキンが出てくる。結果はサーバーが決め、選ぶのは演出。



マイスキン

アタマ・ウデ・アシを別々に着せ替え、小物とエモートも付けられる。顔の場所には柄を置かない。



タコのカード

タコに名前を付け、出会って何日・いっしょに何戦を記録。100戦や30日の節目にはタコがお祝いする。

お金の考え方

売るのは見た目だけ。強さは売らない。

基本無料＋見た目の課金

- ガチャ（パーツを1つずつ）と、週替わりの市場（セットを確実に）
- 確率はガチャの画面でいつでも見られる
- 被ったパーツはカケラになり、ほしい物と交換できる

強制の広告はなし

- 広告は、見るとタコ玉がもらえるものだけ（1日3回、見るかは選べる）
- 試合や討伐の流れは止めない
- 無課金でも、討伐・クエスト・試合でタコ玉が貯まる

未成年への配慮

- 1か月に買える金額に上限（15歳以下 5,000円、16〜17歳 10,000円）
- 買ったタコ玉の期限は6か月
- キャラクターを大事にし、長く遊べる形にする

しくみ

手ざわりと公平さを、計算の作りで守る。

アプリとサーバーで同じ戦いの計算

戦いの計算は Dart だけの共通部品。1秒に60回の決まった刻みで進み、同じ入力からは必ず同じ結果になる（テストで確かめている）。

CPUは人と同じ条件

相手の動きは少し遅れて見える（☆5で約0.13秒）。強さは反応ではなく読みと作戦で出し、☆ごとの勝率を機械で測って段差をそろえた。

送るのは入力だけ、勝ち負けはサーバー

オンライン対戦は、スティックとボタンの入力だけをやりとりする。サーバーでも同じ計算を走らせ、改造したアプリで勝ちを偽れないようにする。

型の偏りを数字で調べる

型どうしを総当たりで戦わせ、強すぎる型・弱すぎる型を見つけて調整する（例：下攻撃に寄せた型が弱すぎたので、踏むと跳ね上がるようにした）。

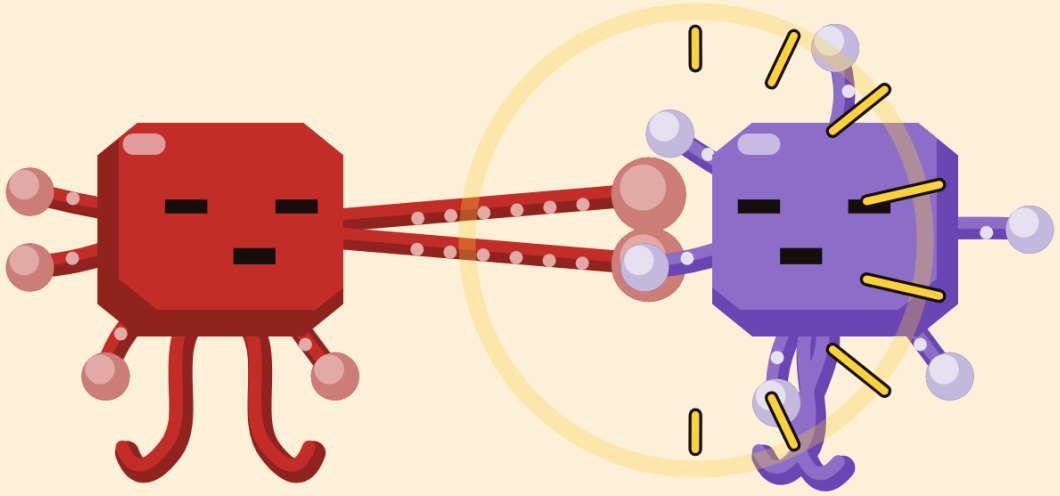
これから

ゲームの外でも、タコに会える世界へ。

- **2026年、iPhone・Android で同時に配信**（ストアの登録を進めている）
- **討伐の敵を30体へ。**敵のデータはサーバーから配り、アプリを更新せずに増やす
- **ランクとシーズン。**人が集まったら、たこ焼き屋にちなんだ帯（見習い → 焼き職人 → 名人 → 大将）
- **タコをキャラクターとして育てる。**LINE 絵文字、型を1枚の画像にしてシェア、季節の絵
- 続編の構想「**イカナグリ**」（腕10本）。討伐の最後のイカがその予告



討伐の最後の敵、イカ



腕か、脚か。

あなたのタコで、殴り合おう。

タコナグリ　|　TAKOLIGHT