

カベモノ!

のって、ささえで、くぐりぬける!

プラットフォーム：Nintendo Switch 2 / PC

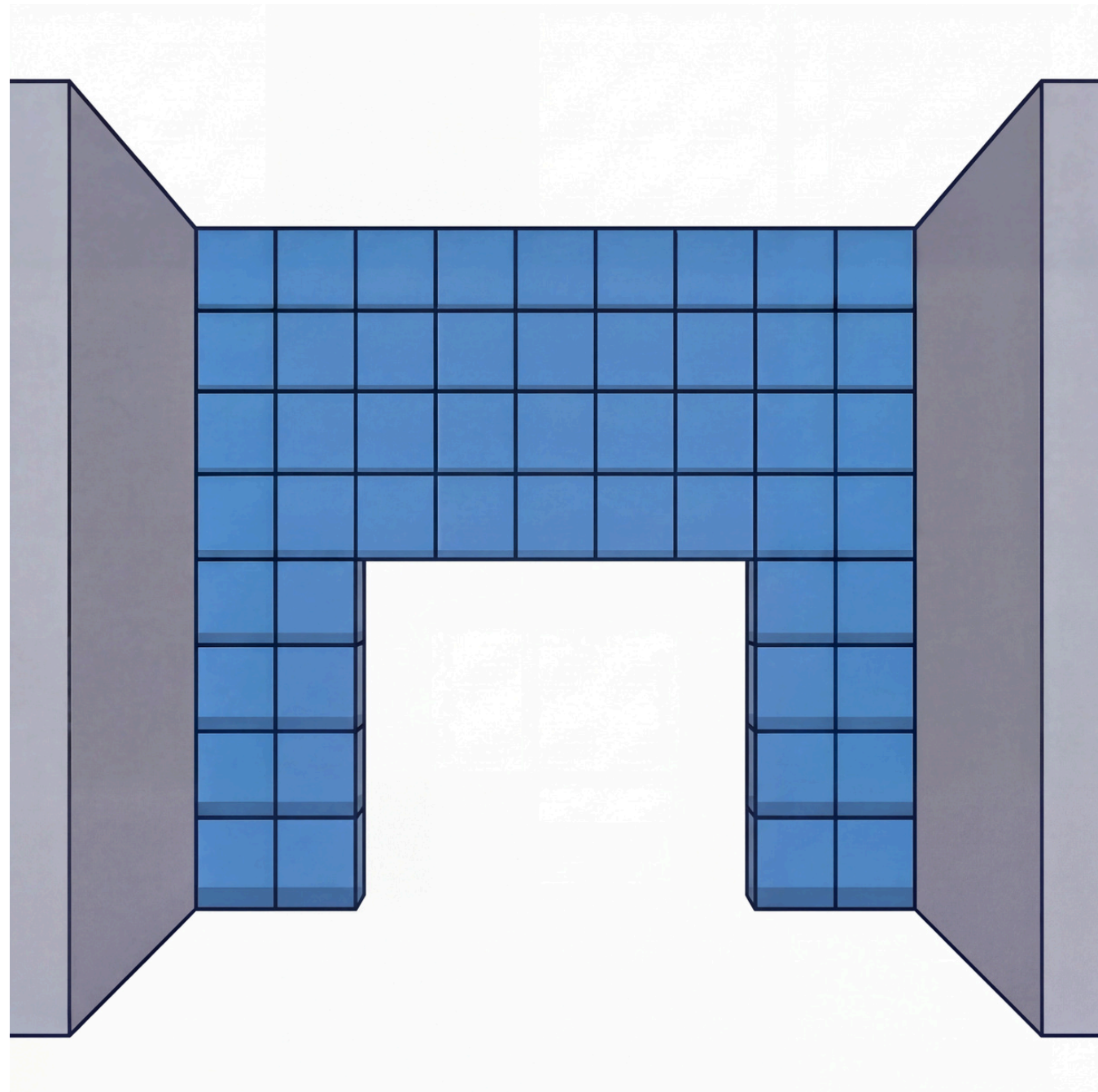
ジャンル：協力型アクションパズル

プレイ人数：2～4人

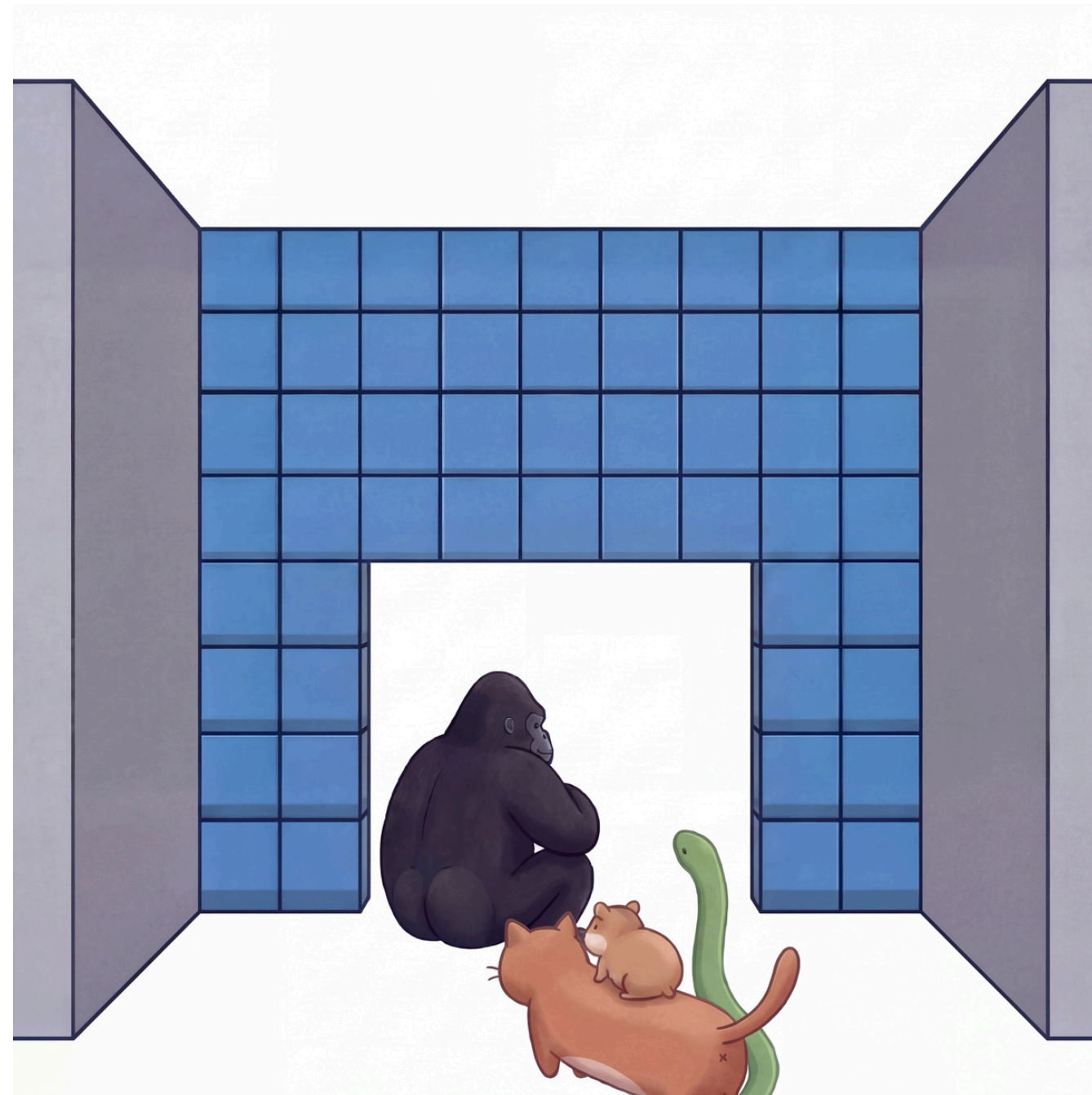
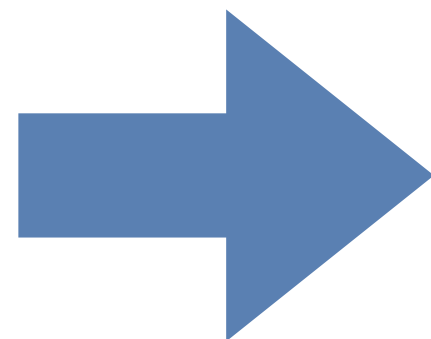
企画：武敬

ゲーム概要

コンセプト：動物たちで壁をくぐり抜ける協アクションパズル



迫ってくる壁に



みんなでくぐり
抜けよう！

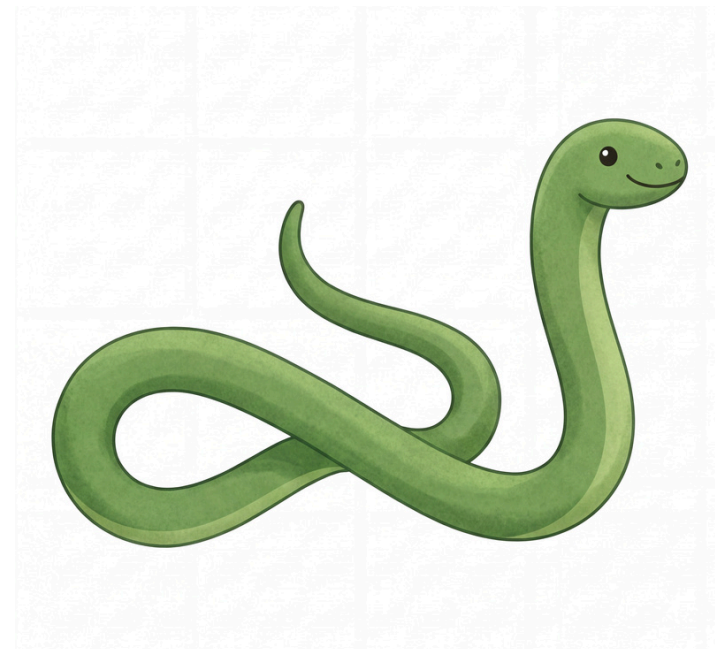
動物ごとの役割

長ねこ



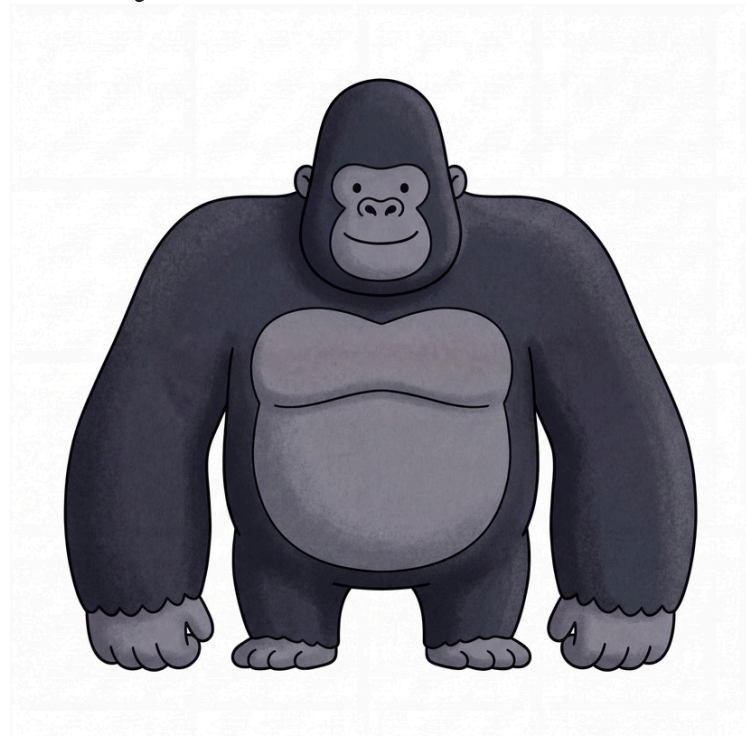
細長い体をもっと伸ばして、
壁と壁の間につっばれる。
みんなの足場になる頼れるやつ。

へび



大きな口で仲間をパクッとく
わえられる。
体を伸び縮みさせながら、仲
間を運べる。

ゴリラ



仲間を持ち上げたり、
がしっとつかんだりできる。
パワー担当！

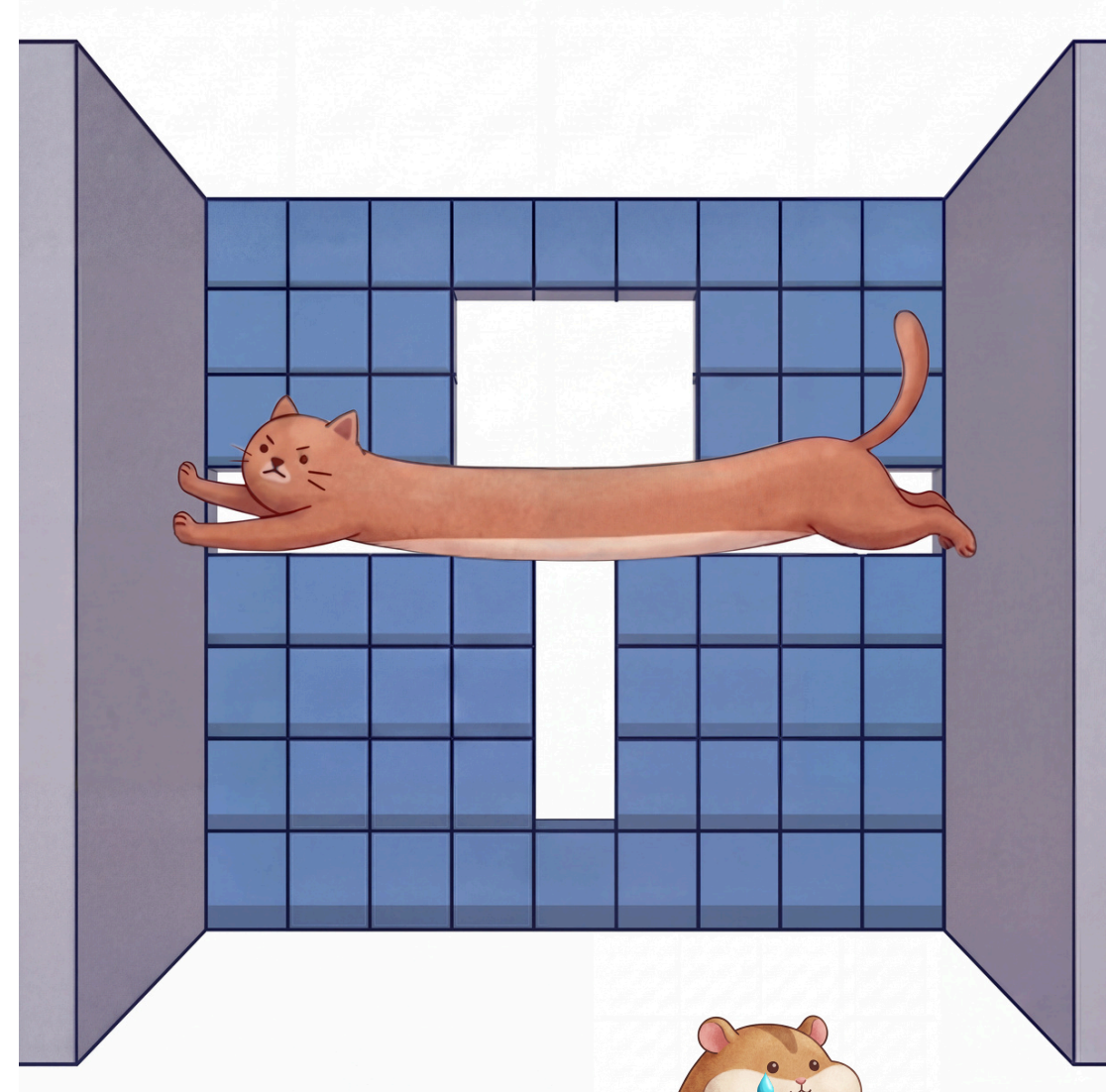
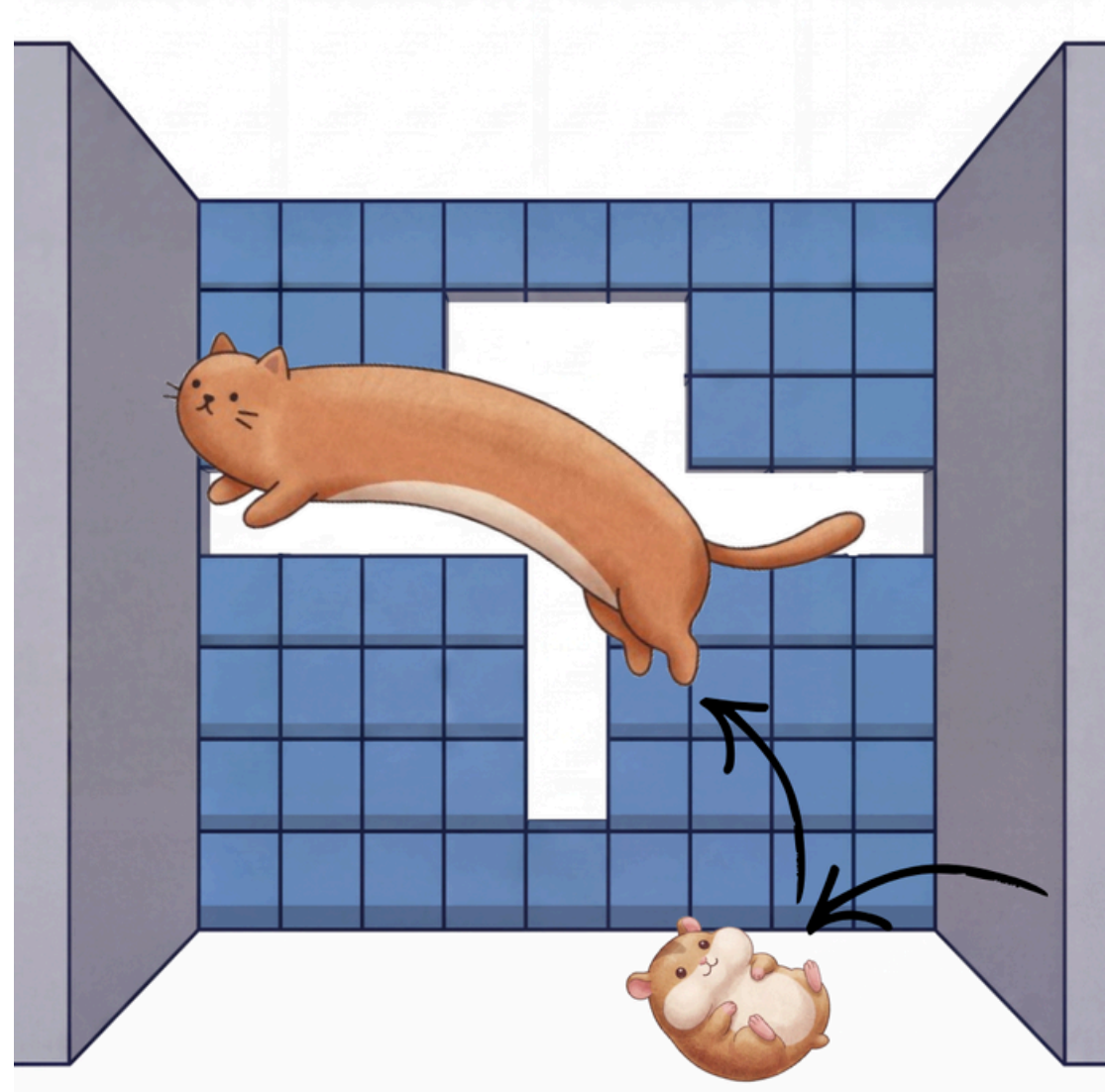
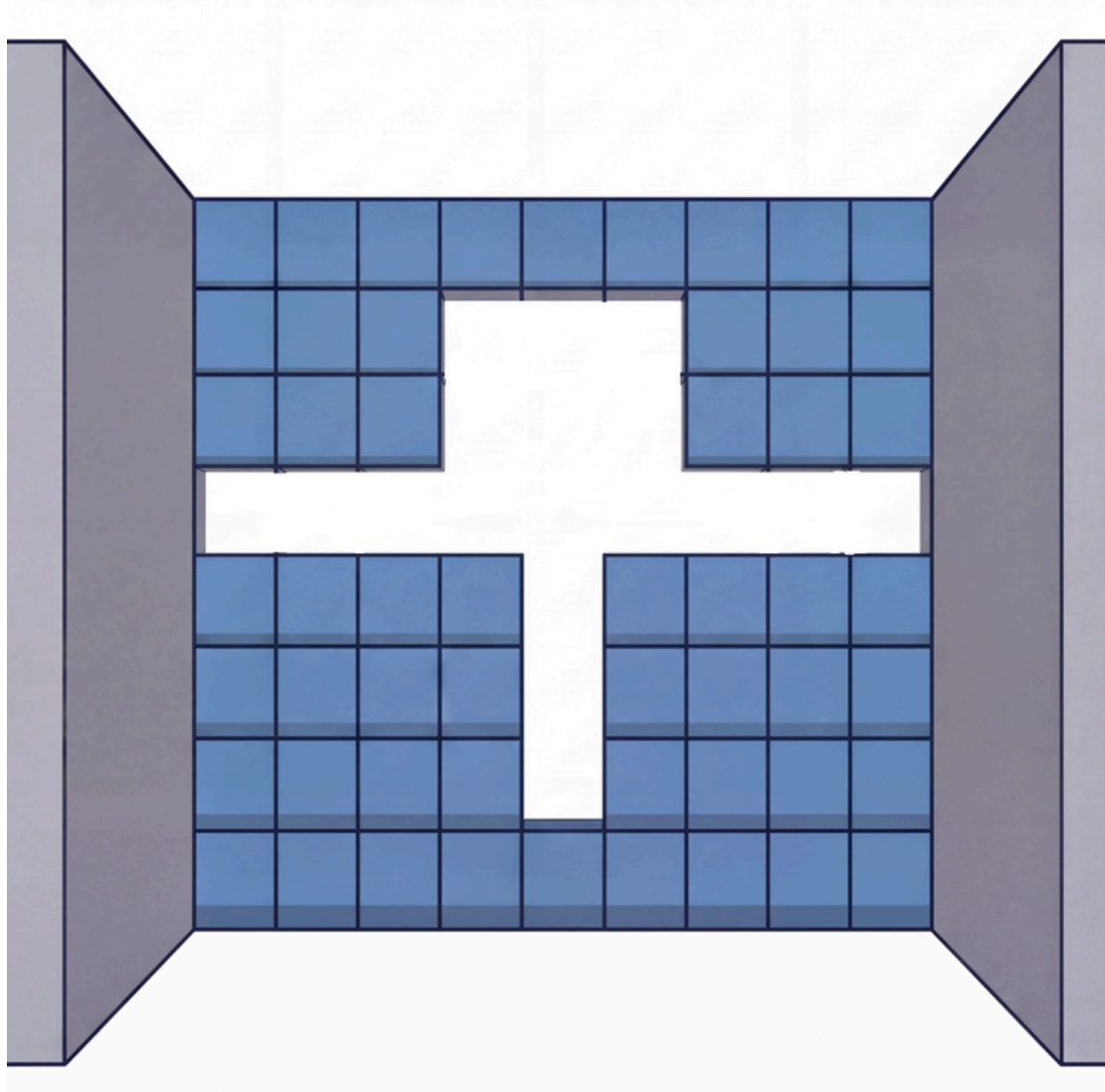
ハムスター



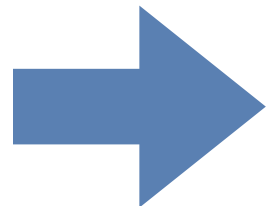
ぷにぷにのお腹がランポリン！
仲間が乗るとびよ～んと高く跳ね
上がるぞ。小さな体で大活躍！

※動物それぞれのヒットボックスが異なる

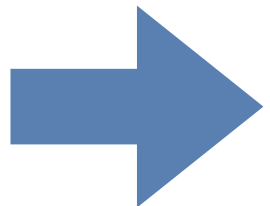
みんなで力を合わせてくぐり抜けよう！



こんな形の壁でも…



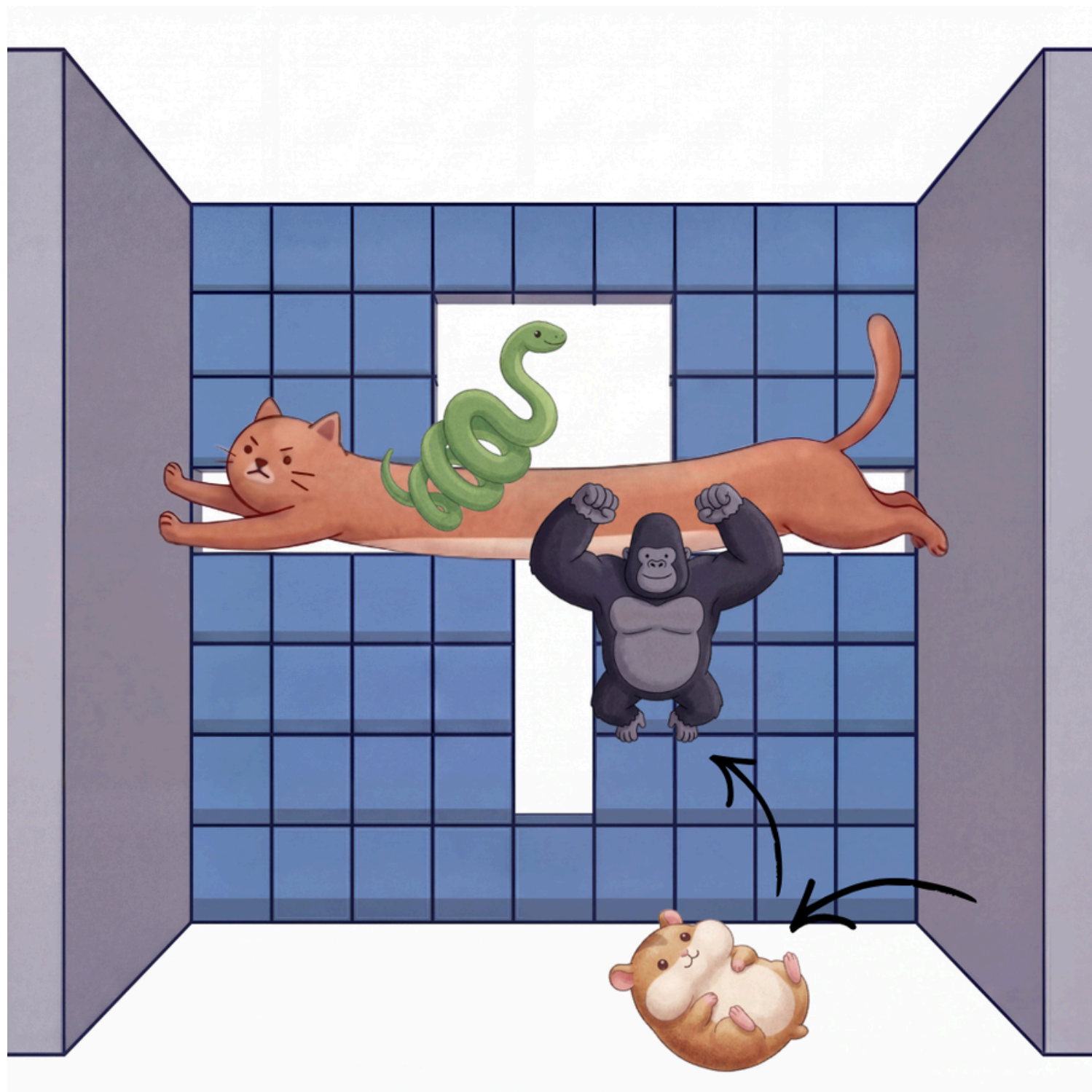
ハムスターを踏み台にしてジャンプ！



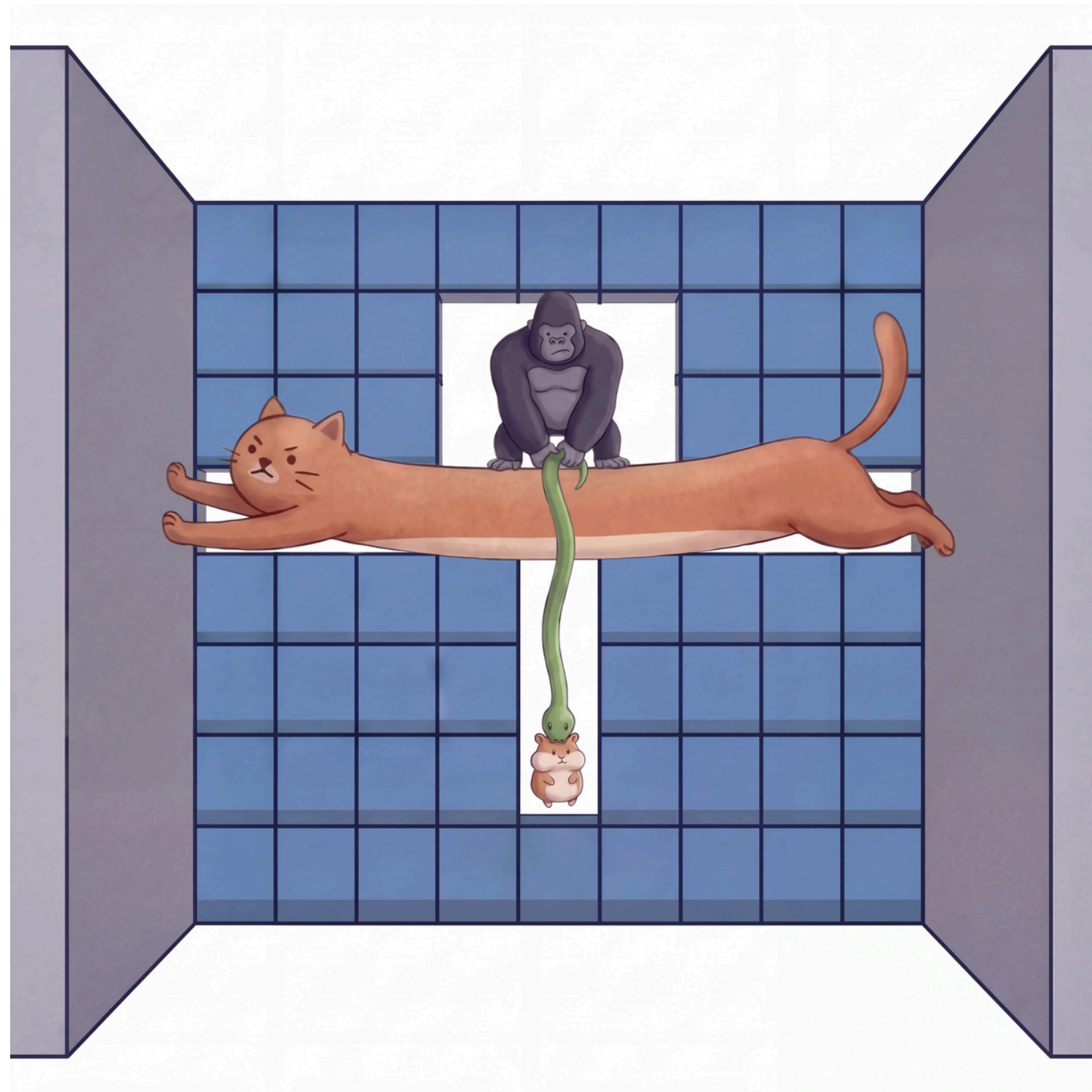
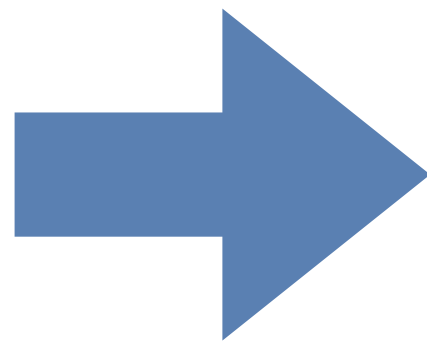
長ねこがぐーんと
のびて、壁にピタッ！



みんなで力を合わせてくぐり抜けよう！



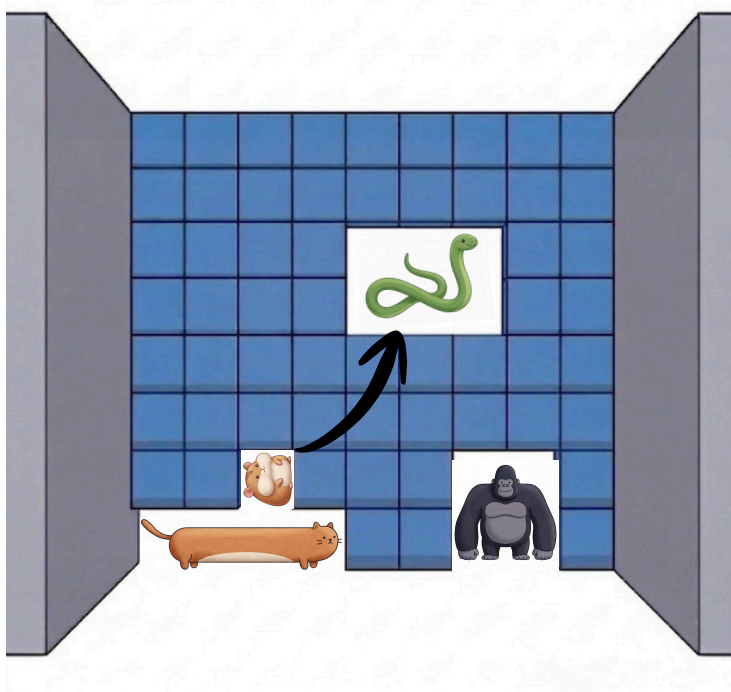
ゴリラとへビも上へ！



最後にハムスターをくわえ上げて通過！

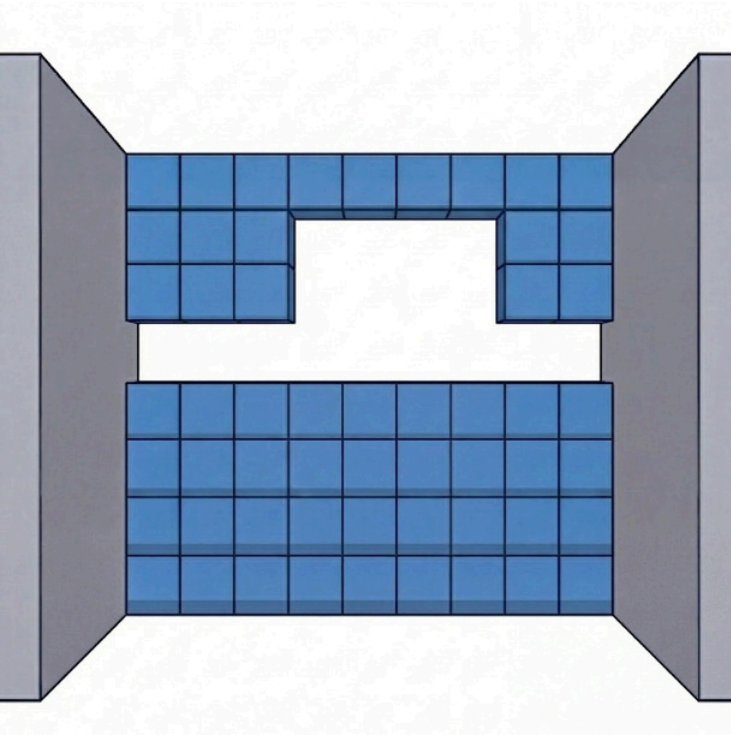
壁のバリエーション / 遊びの広がり

タイミング

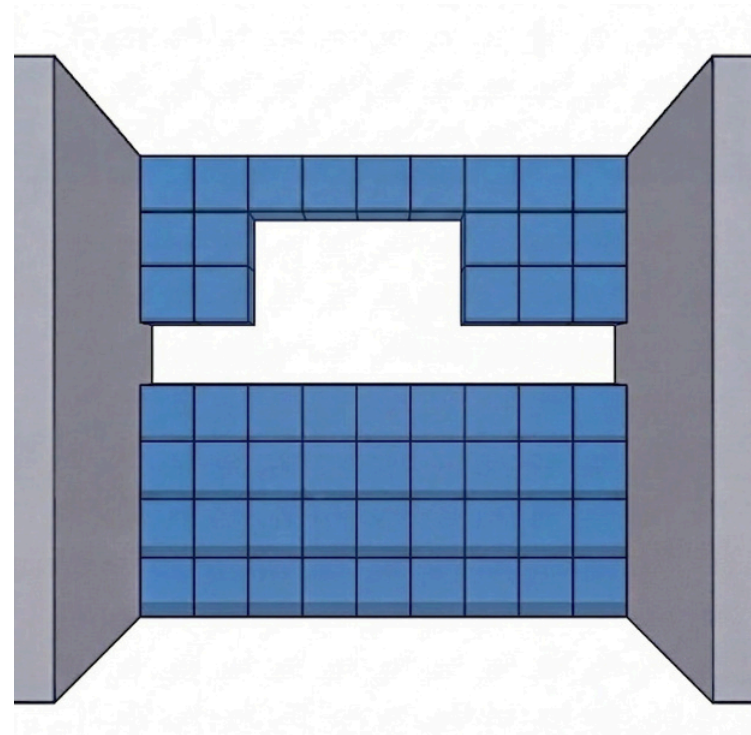
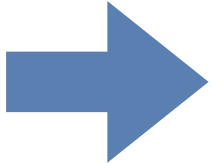


空中の穴に合わせて、タイミングよく跳び込む。
位置だけでなく、動くタイミングも攻略になる。

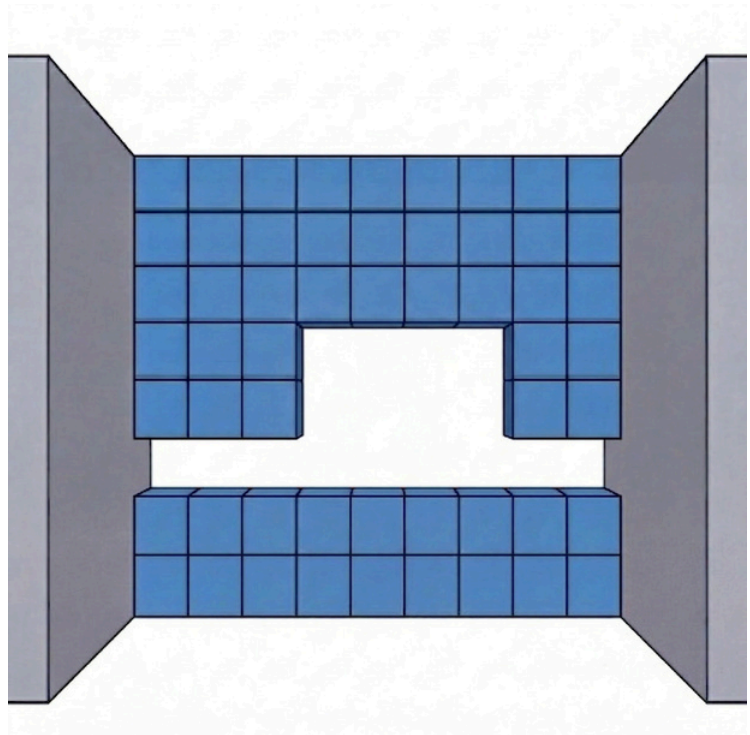
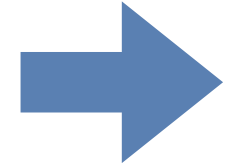
連続して迫る壁



右へ！



左へ！



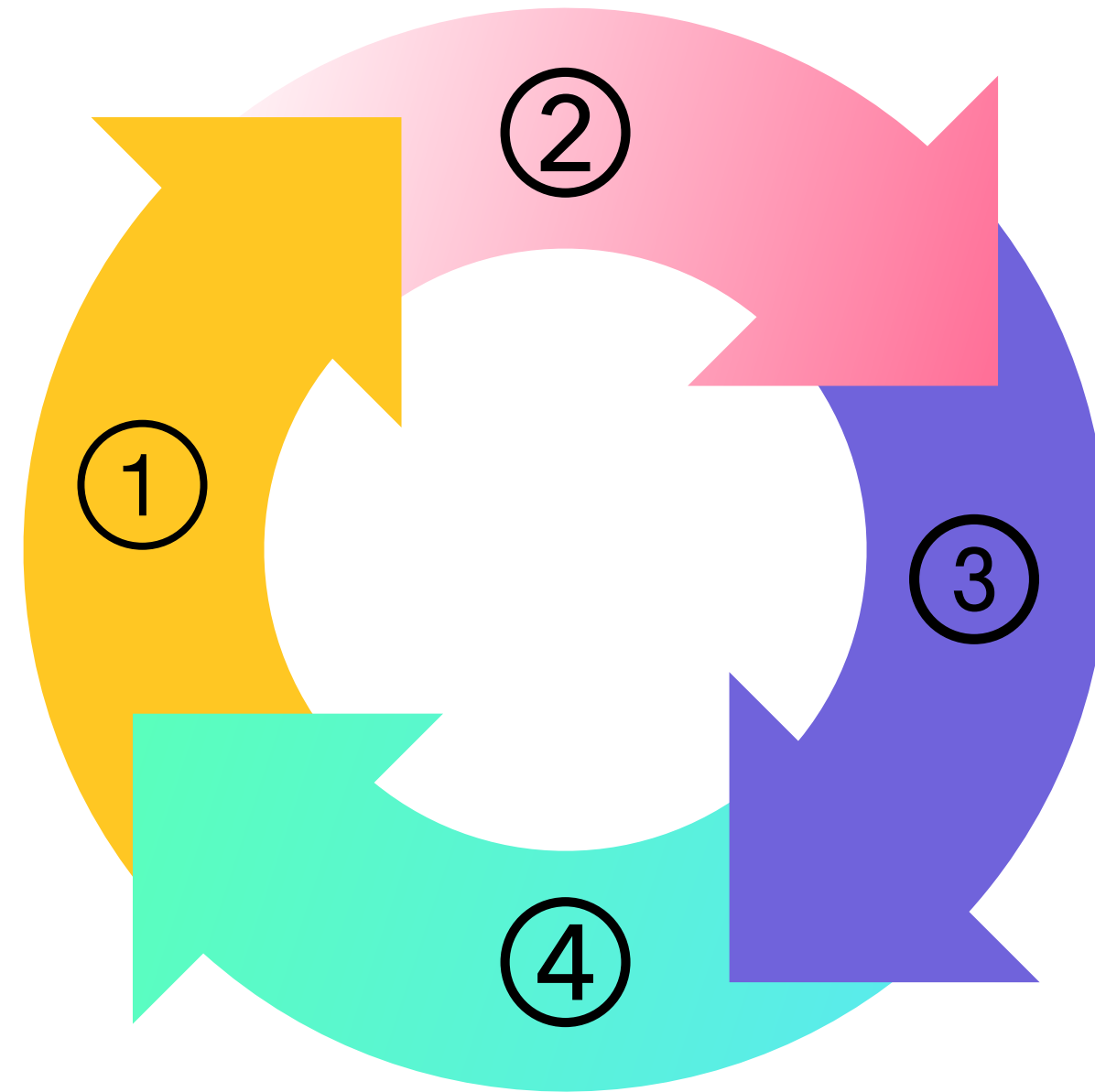
猫！みんな連れて下へ！

壁が連続で迫るパターン、
自然な声掛けが生まれる。

ゲームサイクル

協力アクション

壁が迫る！
穴の形を確認
→ 作戦を決める



通過 or 失敗

失敗しても通過できなかった壁からすぐに再挑戦できる。

次の壁へ

1ステージ 壁8枚
後半になるほど、複数の動物の組み合わせや素早い役割分担が求められる壁が増えていく。

ターゲット

メインターゲット：

友達や家族と、会話しながら協力して遊べるゲームを好む層

- ・対面やオンラインで、複数人で遊ぶ機会がある
- ・すぐに遊び始められる、分かりやすいゲームを好む
- ・勝敗より、会話と協力の楽しさを重視する

サブターゲット：

配信者

- ・「壁が迫ってくる」絵面がキャッチー
- ・多人数協力で配信コラボと相性◎

配信の盛り上がりがそのまま宣伝効果にもつながる

競合作品分析

比較項目	Overcooked!	本作
目標の分かりやすさ	複数工程の処理が中心で、忙しさや煩雑さを感じやすい。	「穴を通る」という単一目標が明快で、何をすべきかが一目で分かる。
役割分担	役割が流動的、状況によっては一部のプレイヤーに負担が集中しやすい。	同じ目標に全員が関わる、役割が違っていても負担を共有しやすい。
観戦・配信映え	忙しさや混乱が面白さにつながる一方、初見では状況を追うのに少し時間がかかる。	壁と動物の配置だけで狙いが伝わりやすく、観戦や配信でも盛り上がりやすい。

Overcooked! が“忙しさの中で連携する面白さ”を強みとするのに対し、本作は目標が一目で分かり、負担を全員で共有しながら協力できる点が強みである。