

デジタルコンテンツ 2

企画書 1

チーム T

5410058 豊田裕也

5411007 香取秀柄

5410062 長谷川文

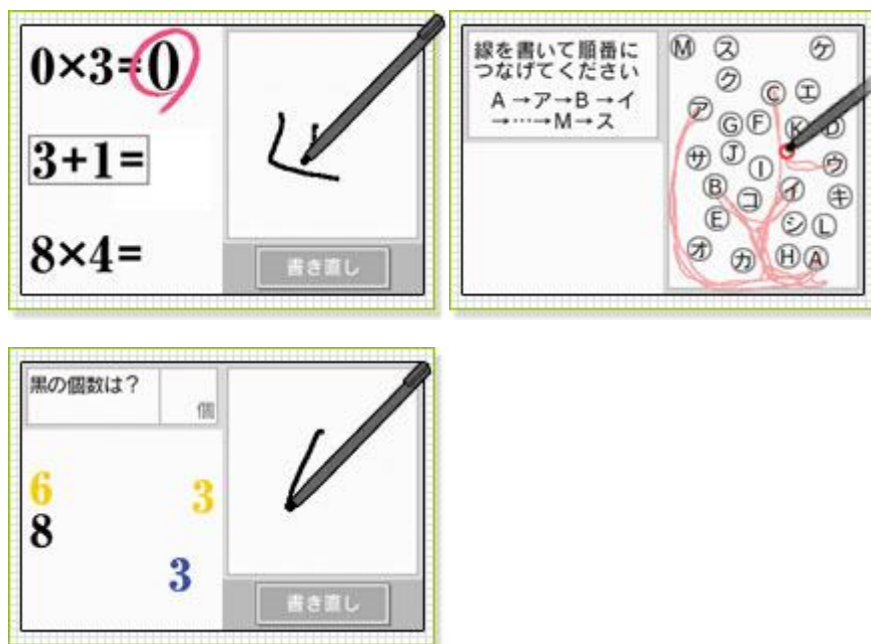
○企画コンセプト

『暇な時についついやってしまう簡単脳トレゲーム』

○類似ゲーム

「脳を鍛える大人のDSトレーニング」

画像引用元 : <http://www.nintendo.co.jp/ds/andj/check/index.html>



2005 年に任天堂から発売された脳トレゲーム。

このジャンルの代表作であり、短時間でプレイできるゲームが大量にあるため長く楽しめる作品となっている。

<作成予定のゲームについて>

○ゲームタイトル

脳トレフレンド（仮）

○ゲーム説明

脳力判定系のゲームを複数詰め込んだ作品。

ゲームの種類は以下の通り。

- ・観察力：ブロックカウント
- ・記憶力：神経衰弱
- ・判断力：テキスト判定クイズ
- ・計算力：暗算ゲーム
- ・反応力：後出しじゃんけん

それぞれのゲームをクリアするまでの時間でスコアが決定し、それをネットワークを用いたランキングシステムで他のプレイヤーと複数端末間で共有できる。

また、android 端末は縦向きでのプレイを基本とする。

次にそれぞれのゲームについて細かく解説していく

○観察力：ブロックカウント

画面上から落ちてくる「□△○」のブロックの数をカウントする。どの種類のブロックをカウントするかはブロックが落ちてくる前に指定される。10 問解答したらクリアとする。

○記憶力：神経衰弱

画面に表示された 12 枚の裏向きになっているカードを 2 枚ずつめくっていき、同じ数字が書かれているカードをそろえていく。6 組のペアをすべて見つけたらクリアとする。

○判断力：テキスト判定クイズ

画面上半分にクイズの問題文、下半分にその解答用選択肢を配置する。

問題文中には、赤、緑、青、黄のどれかの色で描かれた図が 1 つと、問題文を表示。

その図を見ながら、問題文の指示に従って選択肢から正しい解を選ぶ形式である。

問題文の指示の種類は大きく分類すると 4 パターンとなる。

1. 表示されている「図」と同じ文字色の選択肢を選ぶ。
2. 表示されている「図」と同じ形の選択肢を選ぶ。

3. 表示されている「図」と違う文字色の選択肢を選ぶ。

4. 表示されている「図」と違う形の選択肢を選ぶ。

10 問解答したらクリアとする。

○計算力：暗算ゲーム

画面上部に表示される計算式を、画面下部に表示されているテンキー画面で数字を入力し、解答していく。10 問解答したらクリアとする。

○反応力：後出しじゃんけんゲーム

画面中央にじゃんけんの「ぐー」「ちょき」「ぱー」のいずれかと、「勝て」「負けろ」「あいこにしろ」というお題が表示されるので、その手とお題に合う手を画面下に表示されている選択肢から選ぶ。10 問解答したらクリアとする。

・工夫点

個人用の脳年齢を測る脳トレゲームとは違い、ネットワークを用いたランキングシステムを用いて他のプレイヤーと競うことができるゲームである。

・作業分担

原案・・・逸見優聡（チーム F）

企画・・・豊田裕也

プログラム・・・香取秀柄、豊田裕也

ネットワーク・・・香取秀柄

グラフィックデザイン・・・長谷川文

サウンド・・・長谷川文

エフェクト・・・長谷川文

進行管理・・・豊田裕也

・作業日程

10 月・・・企画立案、作業予定表作成、企画書作成、仕様書作成、作業分担決定

11 月・・・各プログラム作成

12 月・・・動作テスト、デバッグ

1 月 . . . デバッグ、発表準備