

# ラーメン食べたい企画書

大窪大祐

小川裕太

根石翔平

許秦

2020 年 5 月 28 日

## 1 作品の目的

対象ユーザーに、頭を使って目標をクリアすることの楽しさを提供したい。各ゲームの概要を詳しくユーザーに教えて始めさせるのではなく、ユーザーが使うボタン等を見せることで最低限の動作や目標などだけを伝え、どう動かせばクリアに至るのかを考えさせる。

## 2 ユーザー層

小学生～中学生

スマホが当たり前の時代に生きる若者にゲームを通して、頭を使う楽しさを提供する

## 3 作品構想

子どものうちからゲーム形式で頭を使う体験を通し、脳に刺激を与え、上記の目的を達成する。ゲーム内で長い説明をするのではなく、ゲームの概要を簡潔に伝えるだけで、プレイヤーに考えさせ、様々なゲームに触れる事で、頭を使うことに対して楽しみを感じてほしい。そのために、短時間と言うテーマの下、各1分半のミニゲームを用意し、起動する度にそれがランダムで選ばれ、プレイヤーが遊ぶシステムとなっている。各ゲームの概要としては、フラッシュ暗算で瞬間暗記力や計算力を養い、ブロック崩しで瞬間判断力を鍛え、時間ぴったり止めるゲームで脳を動かし、時間感覚を養い、そして、画面の端から出てくる標的を仕分けるゲームで脳の瞬発力を養うゲームとなっている。最終結果としてスコアを表示することで、やり込むほどに自分の実力が上がっていきユーザーが実感し、達成感を得られるという点も魅力の一つであるため、全てのゲームでスコア画面を用意する。

## 4 作品の独創的な点

毎回複数種類からランダムなゲームが出てきて予測ができない。またすべてのゲームのプレイ時間が約 1 分半で統一するため、短い時間での集中力も養える。似たような既存のゲームの例として、「スーパーマリオパーティ」(任天堂より 2018.10.5(金) より発売) シリーズのミニゲームや「脳を鍛える大人の NintendoSwitch トレーニング」(任天堂より 2019.12.27(金) に発売) いわゆる脳トレシリーズなどが挙げられるが、今回製作するゲームの優位性は、各ゲームについての具体的な説明が無い分、より考えることに特化したデザインとなっている。また、スタートするとすぐにゲームが開始される為、瞬発力を鍛える面でも優位的である。

## 5 具体的なシステムの中身

ゲームを起動するとスタートボタンがあるタイトルから始まり、ユーザーがそのボタンをクリックすることで、4 種類の中からランダムでどれかが始まるシステム。各ゲームのシステムとしては、まずフラッシュ暗算(図 2) はいくつかの数字が一瞬、連続で現れる。現れた数字の合計を求めキーボードからの入力で回答する。これを 1 分半の間繰り返し何問解けるかを競う。

ブロック崩し(図 1) では、画面上部に固定された、複数のブロックをボールを反射させ、壊し得点するシステムである。また跳ね返って来たボールをユーザーが x 軸のみ操作できるようになっているバーを動かし、それに反射させることで、さらにブロックを壊していく。画面の下辺以外ではボールは反射する仕様になる。このゲームは、壊したブロックの分だけ得点になり、画面の下辺にボールが到達する、全てのブロックを壊す、開始から 1 分半が経過する、のどれかに当てはまると終了しリザルトが表示される。すべてのゲームにおいて、ゲームがクリアされるか、終了するとタイトル画面に戻される。

1 分タイマー(図 4) では最初の 5 秒だけ時間が表示されたのち、stop ボタンが現れ 1 分だと思いうタイミングでボタンを押す。アプリを落とさない限り best レコードが記録され、最終画面に表示される。

振り分けゲーム(図 3) は、画面上部から降ってくる色のついた標的を画面上に存在する「L」「R」ボタンを押すことで標的を同じ色の方向に振り分けるゲームで、1 分半でどれだけ多くの標的を振り分けることができるかを記録する。適切な色に振り分けられた場合は +1 ポイント、間違えた場合は -1 ポイントとなる。画面の最下部に標的が到達した場合は -5 ポイントで、標的が降ってくるスピードが時間経過で早くなっていく。すべてのゲームにおいて、ゲームがクリアされるか、終了するとタイトル画面に戻される。

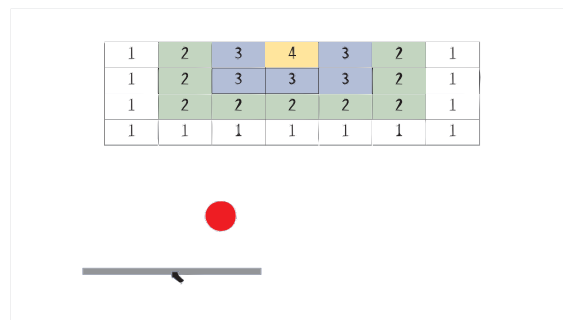


図 1 ブロック崩しのゲーム画面案

35



図 2 フラッシュ暗算のゲーム画面案

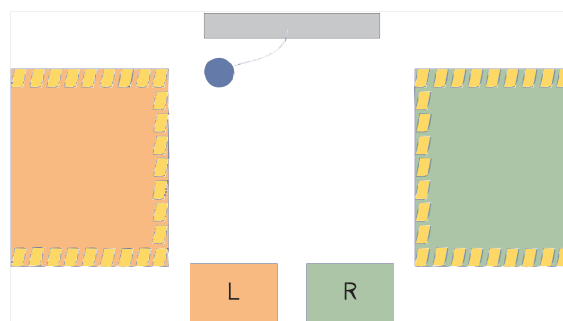


図 3 振り分けゲームの画面案



ストップ<sup>3</sup>

図 4 1 分タイマーの画面案



図5 タイトル画面の例

## 6 制作計画

### 分担

タイトル画面 → 全員で作る

ゲーム1「ブロック崩し」→ 大窪

ゲーム2「1分タイマー」→ 小川

ゲーム3「フラッシュ暗算」→ 根石

ゲーム4「振り分けゲーム」→ 許

### 制作スケジュール

6月12日～7月2日 → 各自制作（6月22日にゲームの作動チェック）

7月3日～7月18日 → 全体の統合、デバック作業