



# AI脳トレ

2025.12.31



7 L A 3 Z



# 脳の上のひらめきの 裏側を読み解こう



T A K O



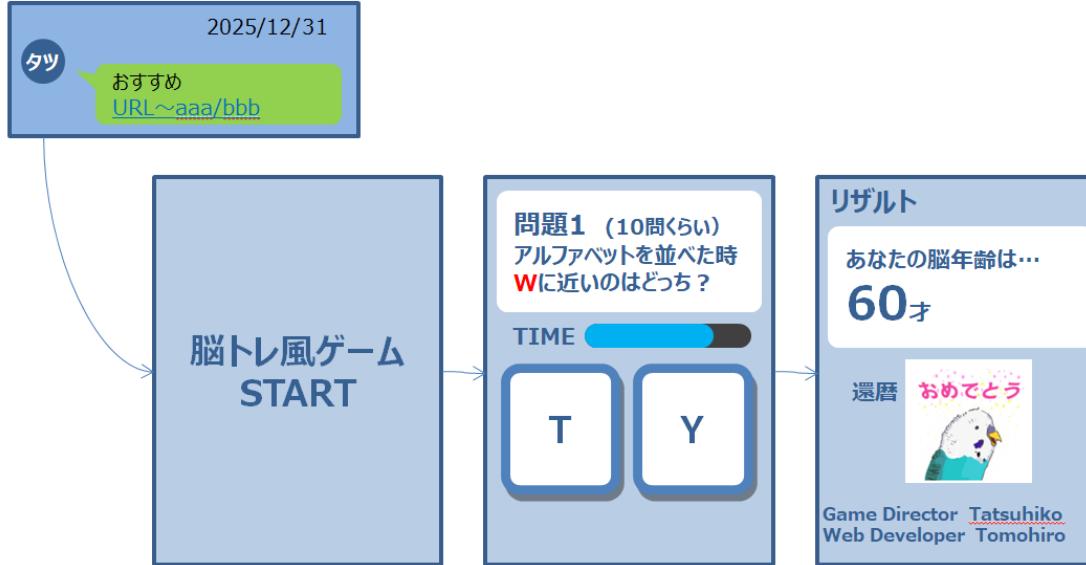
P L A T Z



E X T E N T I O N  
→ . P D F 拡張子を.PDFに

# 初期構想(朋)

## ドッキリ企画

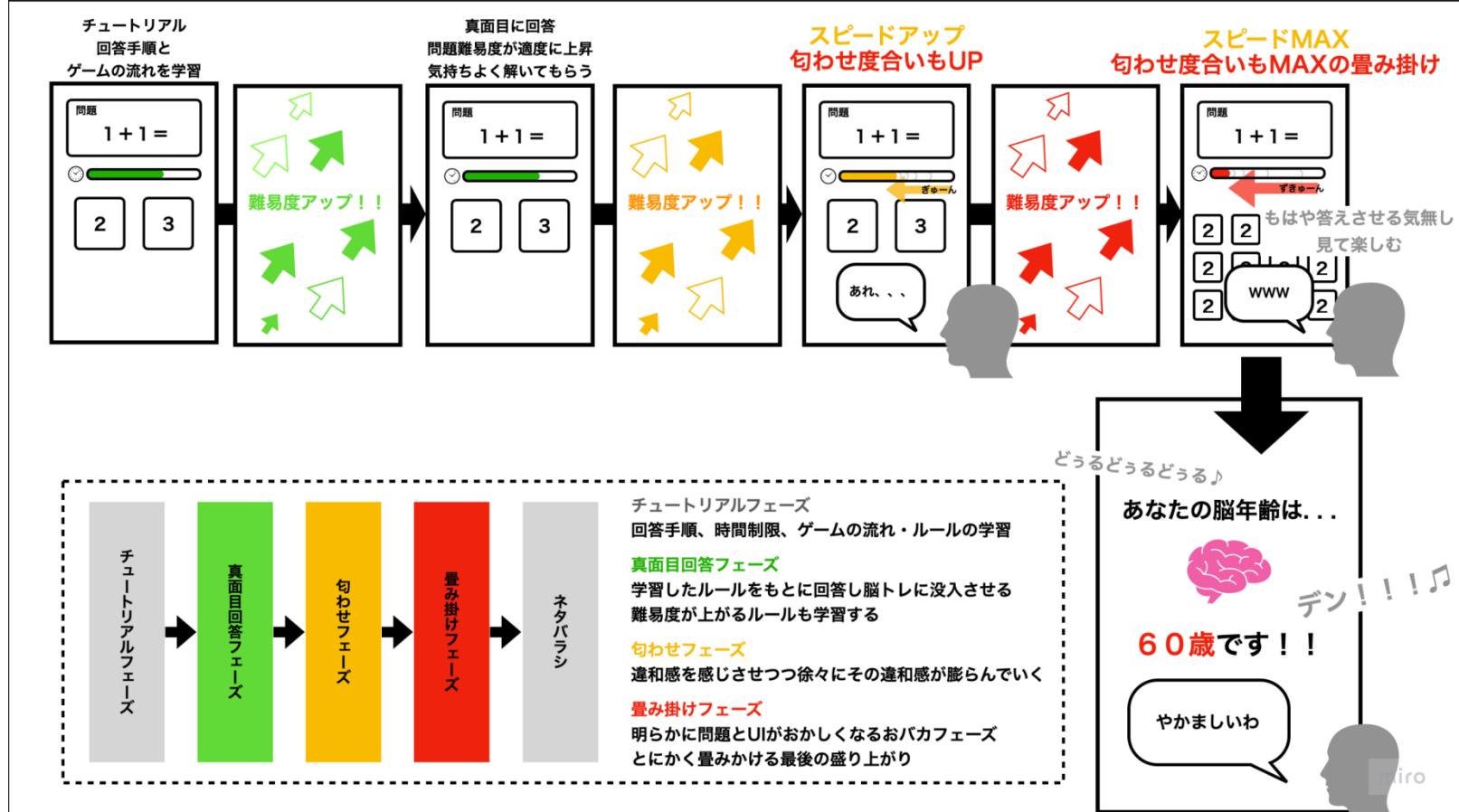


(案)

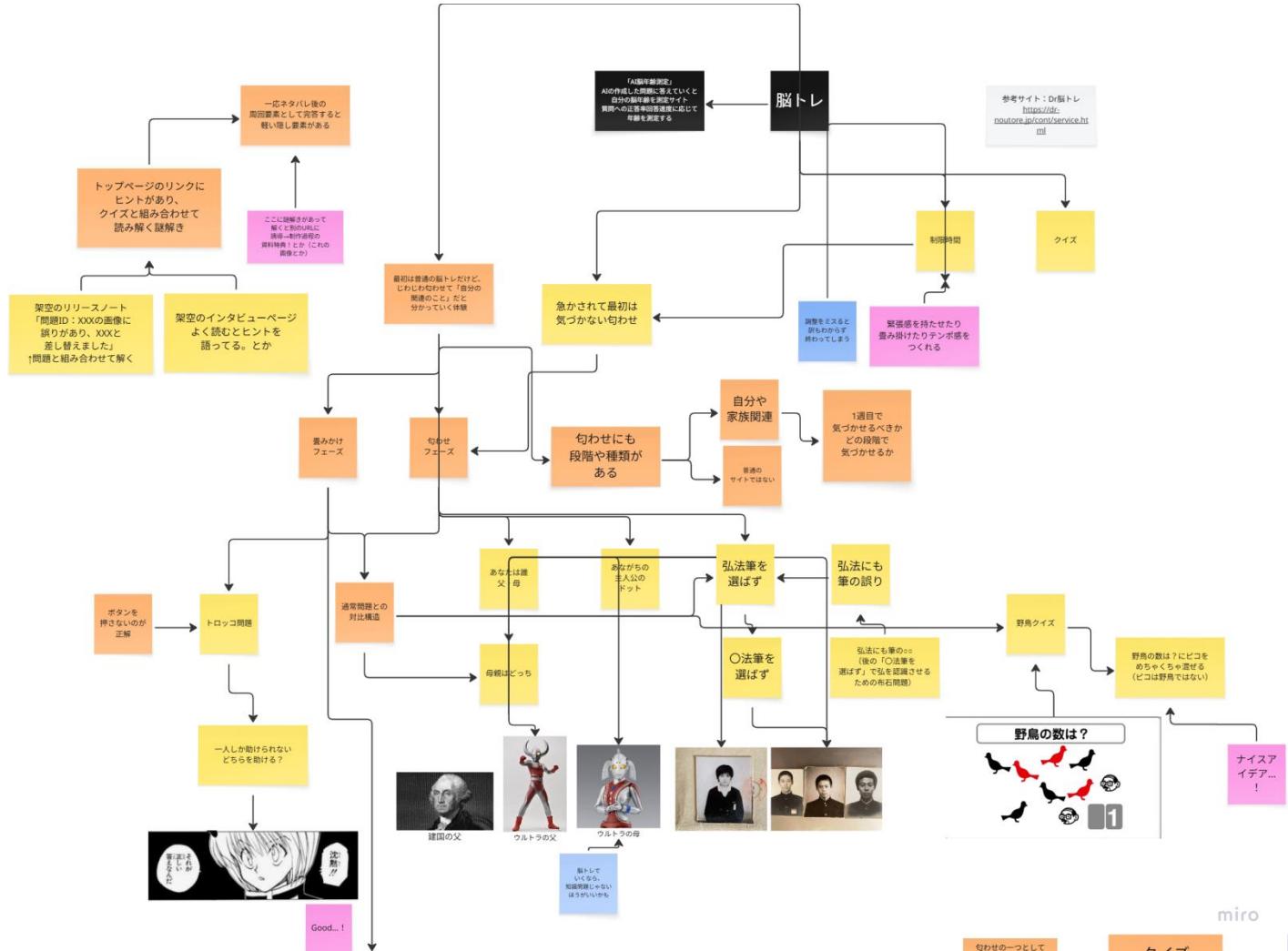
- ・10秒×10問くらい
- ・真面目な脳トレ問題だが、よく考えるとドッキリのヒントだと面白い？  
↑だと頭文字 T Y
- ・脳年齢60才からのネタバレで脳トレにしたけどなんでもいい
- ・2択クイズならテンプレ作って問題文と画像の差し替えで10問作れるから  
作業工数低めだしいいかなという気持ち

HTML・JavaScriptで実装、GitHub等でURL無料公開。LINEにリンクを貼る  
タツ：ガチのゲームっぽくなるようにディレクション  
トモ：実装！上記仕様なら生成AIでサクサク作れそう

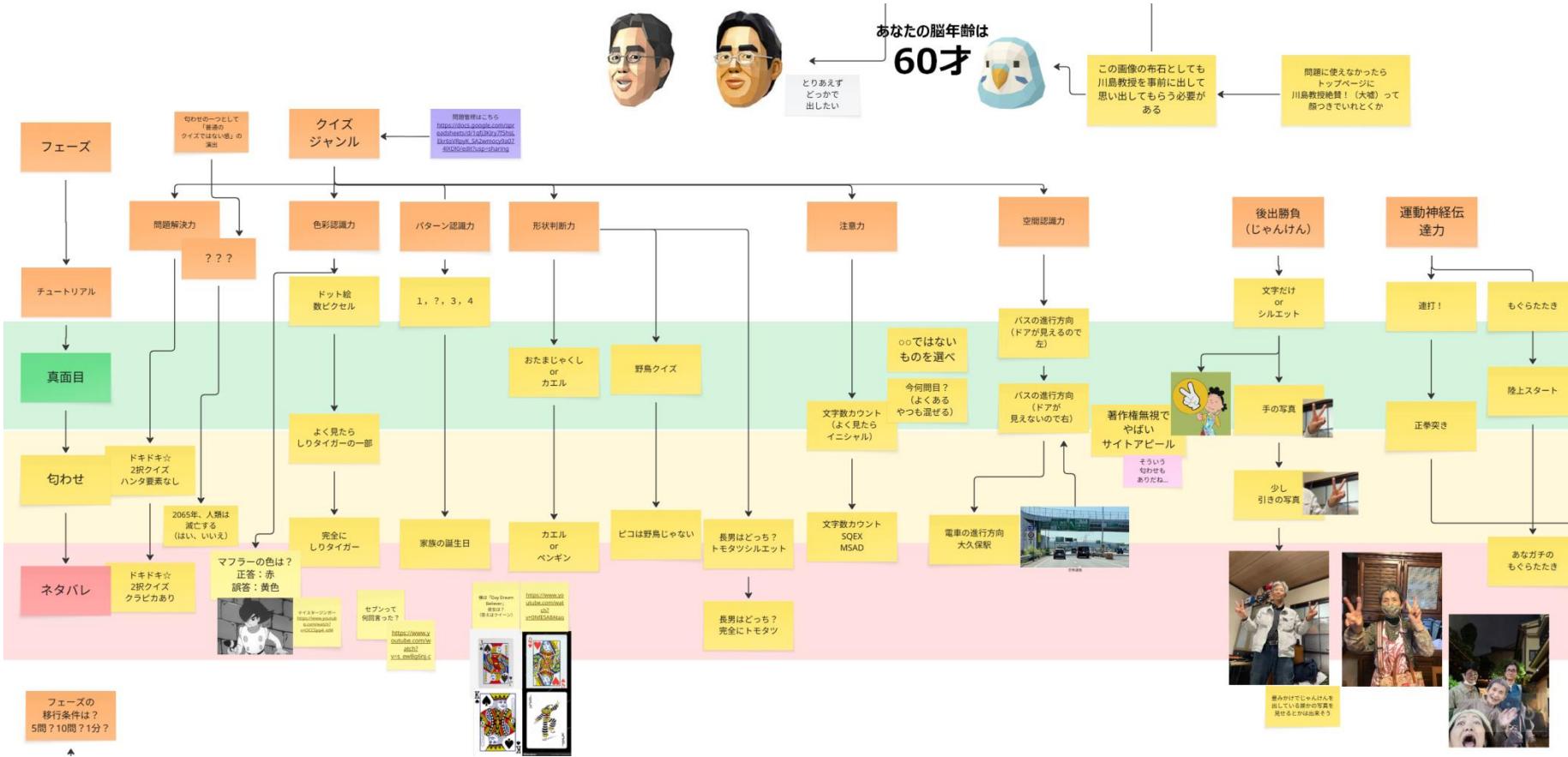
# 初期構想(達)



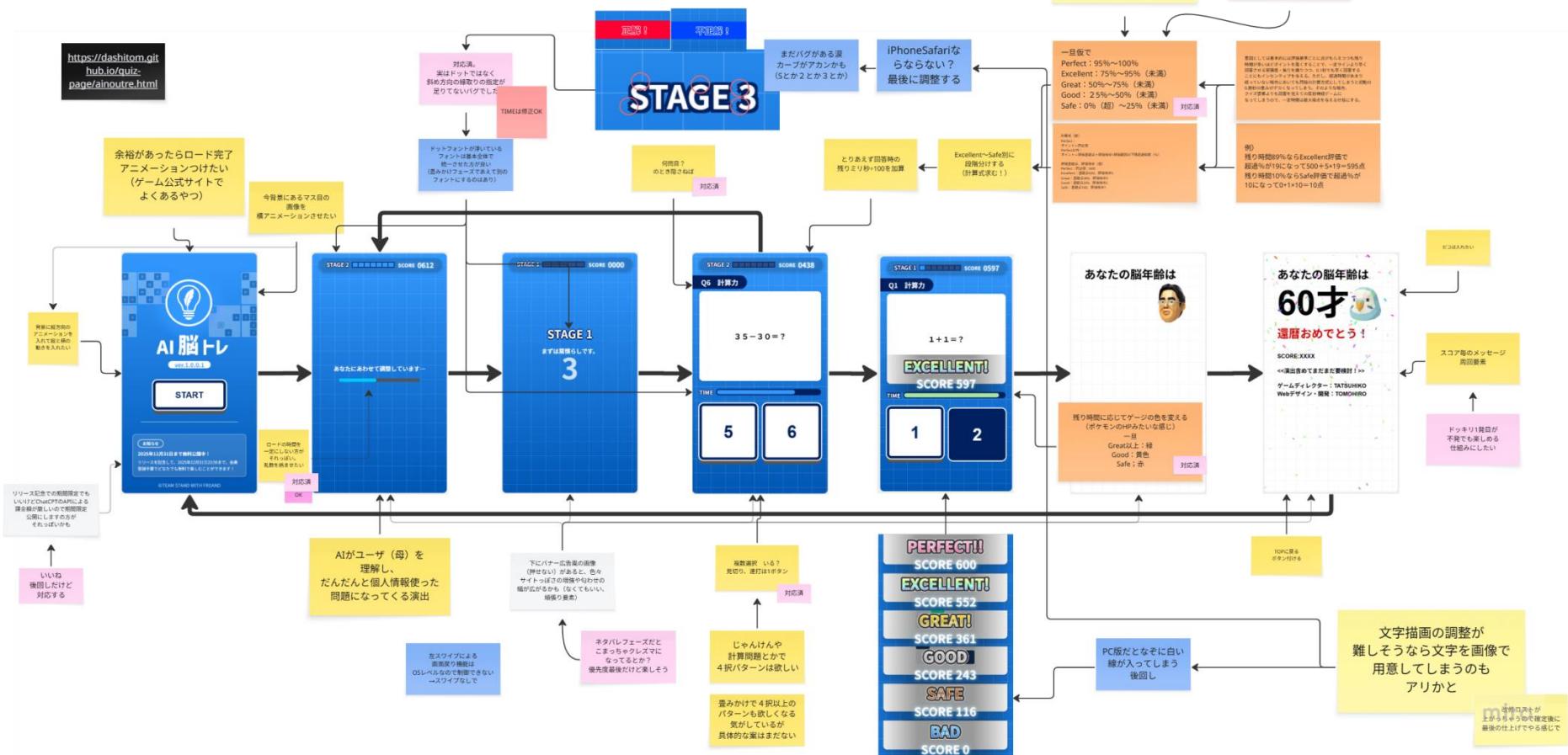
# アイデア出し



# クイズ検討



# UI検討



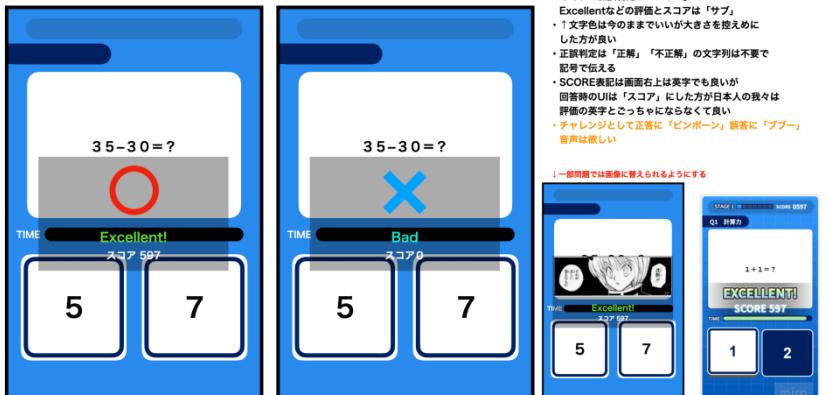
# UI検討②

連打仕様



- 連打のボタンは押しても色が変わらないようにする  
(影消失、押し込み移動はそのまま良い)
- ↑連打で色が変わるとチララして目が悪い
- 連打ゲージ(緑)と連打回数を表示する
- 連打ゲージがMAXになっても制限時間0まで連打させる
- 連打ゲージがMAX時はタップした時にゲージを横に少しシェイクする
- 連打の時は別ルールであることを明示するためにボタンのデザインを変ええる(デザインは左の例の中にひっぱられないで独自に考えてもらってOK。左は適当なやつ)
- クリア時の表示を連打回数にする
- 時間切れの場合は「MISS」とかでいいかなと思っている

回答仕様



- あくまで正誤判定が「メイン」で  
Excellentなどの評価とスコアは「サブ」
- ↑文字色は今までいい大きさを控えめに  
した方が良い
- 正誤判定は「正解」「不正解」の文字列は不要で  
記号で伝える
- SCORE表示は画面右上は英字でも良いが  
回答時のものは「スコア」にした方が日本人の我々は  
評価の英字とごっちゃにならなくて良い
- チャレンジとして正答に「ピーン」と誤答に「ブー」  
音声は欲しい

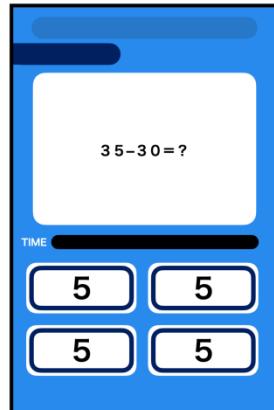
↑一部問題では画面に替えられるようする

反射神経仕様



- モグラ叩きの場合はフライング即失敗ではなく  
スコアにペナルティ以降にする(地上は即失格でも良いが  
必ず反射神經の2問目以降にする)
- ↑ミスっていることを明示する文字をフライング時に表示する  
(「スカ！」など、即失格の場合はいらない)
- ・タップが半効くなったら「TIME」を表示する
- ・反射神經の時は別ルールであることを明示するためにボタンのデザインを変ええる(デザインは左の例の中にひっぱられないで独自に考えてもらってOK。左は適当なやつ)
- ・クリア時の表示を経過秒数にする
- ・時間切れの場合には「MISS」とかでいいかなと思っている  
(一旦フライング失格の時は「MISS」で)
- ・チャレンジ勝敗のときは「OnYourMarks sets ...」の  
音声にあわせたい

ボタン仕様



・4つのときは横一列ではなく2列表示する

## クイズ検討②

The image displays seven screenshots from a mobile game titled "Stage 1 - 問1" (Question 1). Each screen has a blue header bar with "Stage 1" and "Score 9999999". Below the header is a question section with a pink background, followed by a green "TIME" bar and two answer buttons at the bottom.

- Stage 1 Question 1:** "Q 01 計算力" (Calculation Ability). The question is "35 - 30 = ?" with options 5 and 7. A note below says: "問題はいつも簡単な計算問題です。子たちの計算能力を測ります。最も簡単な問題で、できるだけ多くの問題を解いてください。問題を解くときに迷ったときは、「問題がわからなかった」と思ってください。" (The questions are always simple calculations. We measure children's calculation ability. Try to solve as many problems as possible. If you're stuck, think it's 'I don't understand the problem'.)
- Stage 1 Question 2:** "Q 99 空間能力" (Spatial Ability). The question is "進行方向は?" (Direction of movement) with options 左 (Left) and 右 (Right). A note below says: "問題はいつも簡単な空間問題です。子たちの空間認識能力を測ります。最も簡単な問題で、できるだけ多くの問題を解いてください。問題を解くときに迷ったときは、「問題がわからなかった」と思ってください。" (The questions are always simple spatial problems. We measure children's spatial recognition ability. Try to solve as many problems as possible. If you're stuck, think it's 'I don't understand the problem'.)
- Stage 1 Question 3:** "Q 99 注意力" (Attention). The question is "この中で一番大きい丸の色は?" (What is the color of the largest circle in the middle?) with options 青 (Blue) and 赤 (Red). A note below says: "問題はいつも簡単な注意力問題です。子たちの注意力を測ります。最も簡単な問題で、できるだけ多くの問題を解いてください。問題を解くときに迷ったときは、「問題がわからなかった」と思ってください。" (The questions are always simple attention problems. We measure children's attention. Try to solve as many problems as possible. If you're stuck, think it's 'I don't understand the problem'.)
- Stage 1 Question 4:** "Q 99 反射神経判断力" (Reflexive Judgment). The question is "進行して!" (Move forward!) with a hand icon pointing right. A note below says: "問題はいつも簡単な反射神経問題です。子たちの反射神経を測ります。最も簡単な問題で、できるだけ多くの問題を解いてください。問題を解くときに迷ったときは、「問題がわからなかった」と思ってください。" (The questions are always simple reflexive judgment problems. We measure children's reflexive judgment. Try to solve as many problems as possible. If you're stuck, think it's 'I don't understand the problem'.)
- Stage 1 Question 5:** "Q 99 注意力" (Attention). The question is "じゃんけんで勝って!" (Win by rock-paper-scissors!) with a hand icon. A note below says: "問題はいつも簡単な注意力問題です。子たちの注意力を測ります。最も簡単な問題で、できるだけ多くの問題を解いてください。問題を解くときに迷ったときは、「問題がわからなかった」と思ってください。" (The questions are always simple attention problems. We measure children's attention. Try to solve as many problems as possible. If you're stuck, think it's 'I don't understand the problem'.)
- Stage 1 Question 6:** "Q 99 形状判断力" (Shape Judgment). The question is "若いのは?" (Who is young?) with a brain icon and a beetle icon. A note below says: "問題はいつも簡単な形状問題です。子たちの形状認識能力を測ります。最も簡単な問題で、できるだけ多くの問題を解いてください。問題を解くときに迷ったときは、「問題がわからなかった」と思ってください。" (The questions are always simple shape problems. We measure children's shape recognition ability. Try to solve as many problems as possible. If you're stuck, think it's 'I don't understand the problem'.)
- Stage 1 Question 7:** "Q 99 パターン認知力" (Pattern Recognition). The question is "?にあてはまるのは" (Which one fits?) with a 3x3 grid of numbers (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) and a person icon. A note below says: "問題はいつも簡単なパターン問題です。子たちのパターン認識能力を測ります。最も簡単な問題で、できるだけ多くの問題を解いてください。問題を解くときに迷ったときは、「問題がわからなかった」と思ってください。" (The questions are always simple pattern problems. We measure children's pattern recognition ability. Try to solve as many problems as possible. If you're stuck, think it's 'I don't understand the problem'.)
- Stage 1 Question 8:** "Q 99 回避能力" (Avoidance). The question is "モグラが出たらだけ!" (Just in case a mole comes out!) with a mole icon. A note below says: "問題はいつも簡単な回避問題です。子たちの危機感覚を測ります。最も簡単な問題で、できるだけ多くの問題を解いてください。問題を解くときに迷ったときは、「問題がわからなかった」と思ってください。" (The questions are always simple avoidance problems. We measure children's sense of danger. Try to solve as many problems as possible. If you're stuck, think it's 'I don't understand the problem'.)

# クイズ検討③

位置固定: Stage3- 間1

Q 99 ooooo力 漢

今何問目？

TIME

12 14  
16 17

・複数の性質をもつべきや音でも  
まとめる問題  
・各ステージ（少々くじく3段下）は  
問題数が異なる。  
・Stage 1～2 の問題数が重複すれば、  
その合計問題数なので重複を避けよう  
（Q1～3は問題数を重複）

位置固定: Stage3- 間2

Q 99 ooooo力 漢

画像を見て！

TIME

0 1  
2 3

位置固定: Stage3- 間3

Q 99 ooooo力 漢

文字数が多いのは？

D M T U R Y  
A I T H T T  
Y R O A I T

TIME

T M  
Y H

・英語の名前が書かれている文字の  
むかせ  
・4次で問題を多くソリューション文字色を  
それぞれ変えることで問題、  
その合計問題数なので重複を避けよう

位置固定: Stage3- 間4

Q 99 ooooo力 漢

進行方向は？

TIME

左 右

位置固定: Stage3- 間5

Q 99 ooooo力 漢

連打して！

TIME

位置固定: Stage3- 間6

Q 99 ooooo力 漢

この中で一番小さい四角形の色は？

TIME

黒 緑  
赤 紫

・左右ありバージョンのモグラ叩き  
・モグラは通常

位置固定: Stage3- 間7

Q 99 ooooo力 漢

あてはまらないのは？

TIME

飛行機 トランジistor  
4 6

・ジグソーワーク問題用具  
・両手は任せるが、複数写真よりは  
黒背景の手が便利だと思われる  
・ブロック書き（漢字とさく）  
おかりやうひごとに

位置固定: Stage3- 間8

Q 99 パターン迷路 漢

TIME

1 2  
4 6

・この問題もモグラ叩きを想つない（何せモ  
グラは通常左右あり）に（複数写真の問題用  
具）を複数持つ（複数手）で問題を解く  
ときに便利だと思われる。ただし、複数手  
で問題を解くときに複数手で問題を解く  
ときに便利だと思われる。

位置固定: Stage4- 間1

Stage 3 Score 9999999  
Q 99 ooooo力 漢

若いのは？

TIME

ミッキーマウス  
ミッキーマウス  
ミッキーマウス

位置固定: Stage4- 間2

Stage 3 Score 9999999  
Q 99 ooooo力 漢

1978年の日本レコード大賞は？

TIME

ミッキーマウス  
ミッキーマウス  
ミッキーマウス

位置固定: Stage4- 間3

Stage 3 Score 9999999  
Q 99 ooooo力 漢

聖子ちゃんは？

TIME

ミッキーマウス  
ミッキーマウス  
ミッキーマウス

位置固定: Stage4- 間4

Stage 3 Score 9999999  
Q 99 ooooo力 漢

1974年の新語・流行語大賞は？

TIME

ミッキーマウス  
ミッキーマウス  
ミッキーマウス

位置固定: Stage4- 間5

Stage 3 Score 9999999  
Q 99 ooooo力 漢

モグラが出たらたけ！

TIME

モグラ  
モグラ

位置固定: Stage4- 間6

Stage 3 Score 9999999  
Q 99 ooooo力 漢

マフラーの色は？

TIME

モグラ  
モグラ

位置固定: Stage4- 間7

Stage 3 Score 9999999  
Q 99 ooooo力 漢

最終回タイトル「『 』はまだ君な」

TIME

世界地図  
世界地図  
世界地図

位置固定: Stage4- 間8

Stage 3 Score 9999999  
Q 99 ooooo力 漢

セブンって何回言った？

TIME

## クイズ検討④

A screenshot from the game Danganronpa 2. The scene is set in a classroom-like environment. In the center, a character with short brown hair and a white shirt is looking up at a large, dark green bullet train that has stopped directly behind them. The train's windows are reflecting the room. To the left, another character with long brown hair and a pink dress is looking towards the train. The background shows other students and the interior of a school building. The overall atmosphere is one of surprise and danger.

The screenshot shows a mobile game interface. At the top, there's a progress bar with a green section and a red section, followed by the text 'Score 10000'. Below the progress bar is a pink button labeled 'Q 99' and a brown button labeled '次へ' (Next). The main area has a pink background with the text '演' (Performance) in white. In the center, there's a question: 'ポッポはどれ?' (Which one is Pop Pop?). Below the question are four boxes, each containing a bird illustration: a red bird on the left, a blue bird on the right, a blue bird at the bottom left, and a yellow bird at the bottom right. At the bottom of the screen, there's a green horizontal bar with the word 'TIME' in white.

The screenshot shows a question from the game 'Quiz Up!'. The question is: '7. ではあるのは' (Which is true?). Below it are two options: '法も筆の誤り' (Both are mistakes) and '法筆を選ばず' (Does not choose the calligrapher). The background features a green bar labeled 'TIME' at the top left and a progress bar at the top right.

答え合わせみたいな問題なので  
最後に持ってくる

The screenshot shows a mobile game interface. At the top, there's a green progress bar labeled 'TIME' with a timer icon. Below it are four large buttons arranged in a 2x2 grid: 'Left Up' (top-left), 'Right Up' (top-right), 'Left Down' (bottom-left), and 'Right Down' (bottom-right). Each button has a small preview image above it. The background is white with some decorative elements like a small tree and a yellow sticky note.

Stage 3 Score 999999  
Q 99 100% 力  
済

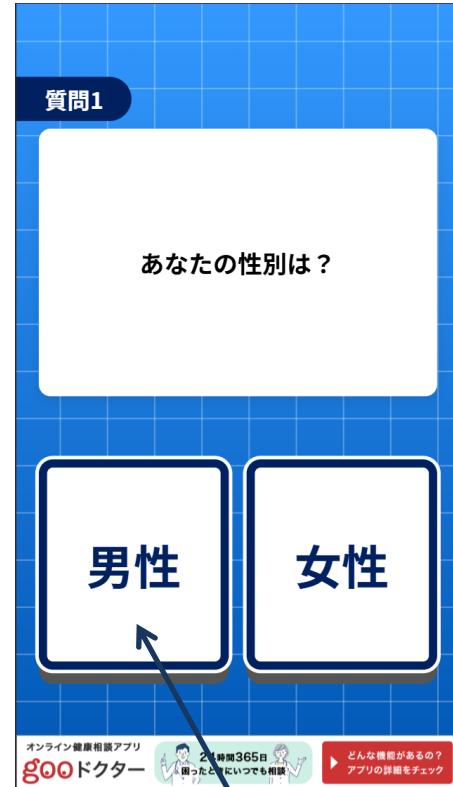
「みちよ」って何回言った？

TIME

BGMを流しながらおしゃべり。  
⇒BGMは切らさずについで  
聞かせたいな  
⇒曲名はどうぞ？  
Michiyō/Kyoko/Yoko/Hiroshi  
とか

あなたは  
吉田道代  
ですよね？

# 完成画面



12月31日中に  
プレイさせる誘導

@TEAM STAND WITH FRIEND  
→友と立つ→トモとタツ

みちよAIに変身するネタを思いつき  
後からロゴを配置

父ちゃんネタバレ対策で、  
性別でモード変更

ピコ羽根モチーフ  
「レイトン教授風のアイコン」を  
AIに作成依頼

何も通信していない  
ダミーのロード画面

質問1

あなたの性別は？

男性

女性

©TEAM STAND WITH FRIEND

オンライン健康相談アプリ  
gooドクター 24時間365日  
困ったときにいつでも相談  
▶ どんな機能があるの？  
アプリの詳細をチェック

オンライン健康相談アプリ  
gooドクター 24時間365日  
困ったときにいつでも相談  
▶ どんな機能があるの？  
アプリの詳細をチェック

# ステージ1

STAGE 1 スコア 00000

Q1 計算力

$$35 - 30 = ?$$

TIME

5

7



リモートワーク成功のカギ  
Smart Work



多様な働き方  
に関する  
コラム配信中

小ネタ：兄弟の年齢差

STAGE 1 スコア 00100

Q2 空間認識力

バスの進行方向は？



TIME

左

右

リモートワーク成功のカギ  
Smart Work



多様な働き方  
に関する  
コラム配信中

最終ステージの  
電車の進行方向につながる問題

STAGE 1 スコア 00200

Q3 色彩認識力

この中で一番大きいマルは？



TIME

赤

青

リモートワーク成功のカギ  
Smart Work



多様な働き方  
に関する  
コラム配信中

ちなみに前半の広告は色だけで選定  
拾い物画像を置いただけ

STAGE 1 スコア 00300

Q4 運動神経伝達力

連打して！



0

TIME



連打!

リモートワーク成功のカギ  
Smart Work



多様な働き方  
に関する  
コラム配信中

連打音がうまく鳴らなかつたので  
ドンドコ音を流すだけに

# ステージ1

STAGE 1 スコア 00300

Q5 注意力

じゃんけんで勝って！



TIME



KDDI

リモートワーク成功のカギ  
Smart Work



多様な働き方  
に関する  
コラム配信中

脳トレの定番？最終ステージで  
写真ネタにもなったのでGood

STAGE 1 スコア 00400

Q6 形状判断力

若いのは？

TIME



KDDI

リモートワーク成功のカギ  
Smart Work



多様な働き方  
に関する  
コラム配信中

カエルペンギンシルエット問題から  
逆算して作成。好きなアゲハに。

STAGE 1 スコア 00500

Q7 パターン認識力

あてはまるのは？



TIME

2

5

KDDI

リモートワーク成功のカギ  
Smart Work



多様な働き方  
に関する  
コラム配信中

トップページの背景デザインとして  
配置したいために生まれた問題

STAGE 1 スコア 00600

Q8 運動神経伝達力

もぐらが出たらたたけ！



TIME



KDDI

リモートワーク成功のカギ  
Smart Work



多様な働き方  
に関する  
コラム配信中

アナガチへの布石

# ステージ2

STAGE 2 スコア 00700

Q9 注意力

じゃんけんで負けて！



TIME



serviceNow どこで働いても、  
流れるようにシゴトできる。詳しくはこちる

ステージ2から  
選択肢が増える

STAGE 2 スコア 00800

Q10 注意力

文字数が多いのは？

X	D	M
S	E	
A	Q	S

TIME



serviceNow どこで働いても、  
流れのようにシゴトできる。詳しくはこちる

小ネタ：MS&AD SQEX  
兄弟の企業略称から

STAGE 2 スコア 00900

Q11 短期記憶力

画像を覚えて！



2

serviceNow どこで働いても、  
流れのようにシゴトできる。詳しくはこちる

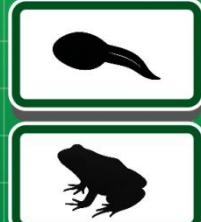
ピコ問題への布石

STAGE 2 スコア 01000

Q12 形状判断力

一番若いのは？

TIME



serviceNow どこで働いても、  
流れのようにシゴトできる。詳しくはこちる

小ネタ：カエルネタ

## ステージ2

STAGE 2 ■■■■■ スコア 01100

Q13 音感

どの音階？

音をよく聞いて！

TIME

ド レ  
ミ ファ

servicenow どこで働いても、  
流れるようにシゴトできる。詳しくはこちる



STAGE 2 ■■■■■ スコア 01200

Q14 パターン認識力

あてはまるのは？

2 3 5 8 ?

TIME

9 11  
13 15

servicenow どこで働いても、  
流れのようにシゴトできる。詳しくはこちる

STAGE 2 ■■■■■ スコア 01300

Q15 形状判断力

あてはまるのは？

TIME

左側のピースが正しい

servicenow どこで働いても、  
流れのようにシゴトできる。詳しくはこちる



STAGE 2 ■■■■■ スコア 01400

Q16 運動神経伝達力

連打して！

0

TIME

連打!

servicenow どこで働いても、  
流れのようにシゴトできる。詳しくはこちる

音量を上げさせて  
最終ステージへの準備

普通の数列問題

小ネタ：実はたこ公園上空

小ネタ：陸上ネタ

AIが何回やっても右足前しか生成しない  
ので、YouTube動画をキャプチャして  
シルエット化するという一苦労

# ステージ3

STAGE 3 スコア 00000

Q? 短期記憶力

今何問目？

TIME

12

14

16

17

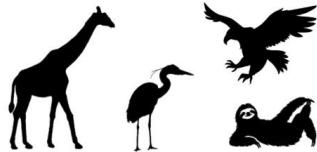


定番の何問目問題  
1ステージ8問なので推測も可能

STAGE 3 スコア 00100

Q18 短期記憶力

画像を覚えて！



2



ここでも「野鳥」の数を聞いて  
最終ステージで誤答を誘う…

STAGE 3 スコア 00200

Q19 注意力

文字数が多いのは？

D	M	T	U	R	Y
A	I	T	H	T	T
Y	R	O	A	I	T

TIME

T

H

M

Y



小ネタ：家族の名前

STAGE 3 スコア 00300

Q20 空間認識力

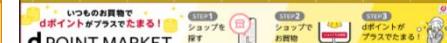
バスの進行方向は？



TIME

左

右



出入口が反対側なので右。  
入園問題にあるらしい

# ステージ3

? の下部分が一番小さい四角。  
難問

STAGE 3 ■■■■■ スコア 01199

Q21 運動神経伝達力

連打して！



0

TIME



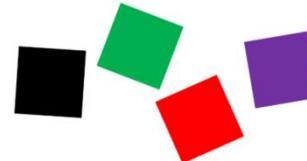
いつものお買物で  
dポイントがプラスたまる!  
d POINT MARKET

小ネタ：空手

STAGE 3 ■■■■■ スコア 00400

Q22 色彩認識力

この中で一番小さい四角形は？



TIME

紫

赤

緑

黒

いつものお買物で  
dポイントがプラスたまる!  
d POINT MARKET

STAGE

Q23 形状判断力

あてはまらないのは？



TIME



いつものお買物で  
dポイントがプラスたまる!  
d POINT MARKET

小ネタ：プラツツ習志野  
一番バレそうだけど、どうだったかな

STAGE 3 ■■■■■ スコア 00600

Q24 パターン認識力

あてはまるのは？

0	1	3	?
0	2	?	6
1	2	3	?
0	5	2	8

TIME

1

2

3

4

いつものお買物で  
dポイントがプラスたまる!  
d POINT MARKET

小ネタ：家族の誕生日  
上3つは伏せると数列っぽい

# ステージ4

STAGE 4 スコア 02437

Q25 長期記憶力

若いのは？

TIME



山田養蜂場  
YAMADA BEE FARM



お腹の脂肪が  
気になる方に

定期初回特別価格  
980円(税込)  
送料無料

このアプリ著作権ヤバいのか  
という不穏な流れに

STAGE 4 スコア 02537

Q26 長期記憶力

1978年の日本レコード大賞は？

TIME



山田養蜂場  
YAMADA BEE FARM



お腹の脂肪が  
気になる方に

定期初回特別価格  
980円(税込)  
送料無料

STAGE 4 スコア 02637

Q27 長期記憶力

聖子ちゃんは？

TIME



山田養蜂場  
YAMADA BEE FARM



お腹の脂肪が  
気になる方に

定期初回特別価格  
980円(税込)  
送料無料

テストプレイ中によく間違える(朋)

STAGE 4 スコア 02637

Q28 長期記憶力

1974年の新語・流行語大賞は？

TIME



山田養蜂場  
YAMADA BEE FARM



お腹の脂肪が  
気になる方に

定期初回特別価格  
980円(税込)  
送料無料

# ステージ4

STAGE 3 スコア 00000

Q? 短期記憶力

今何問目？

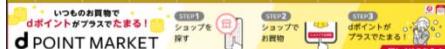
TIME

12

14

16

17

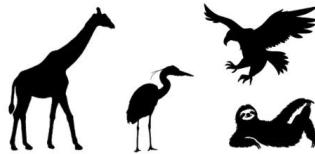


定番の何問目問題  
1ステージ8問なので推測も可能

STAGE 3 スコア 00100

Q18 短期記憶力

画像を覚えて！



2



ここでも「野鳥」の数を聞いて  
最終ステージで誤答を誘う…

STAGE 3 スコア 00200

Q19 注意力

文字数が多いのは？

D	M	T	U	R	Y
A	I	T	H	T	T
Y	R	O	A	I	T

TIME

T

H

M

Y



小ネタ：家族の名前

STAGE 3 スコア 00300

Q20 空間認識力

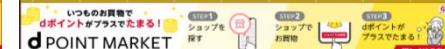
バスの進行方向は？



TIME

左

右



出入口が反対側なので右。  
入園問題にあるらしい

# バナー



JRAサイトからスクショして切り張り。



鍋島の記念館らしい。適當



こまっちゃサイトからスクショして切り張り。



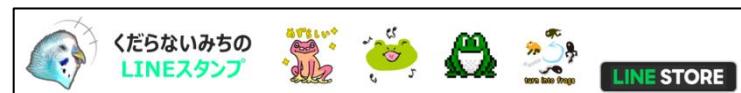
みんなのアバター。ボツ問題から流用



FF14公式サイトからスクショして切り張り。



LINE STORE



LINE STORE



LINE STORE



朋のグループ会社。実際のバナー



## [Chorus]

みちよ みちよ みちよ みちよ  
どこにいるの みちよ  
君が主役だ みちよ  
みちよ みちよ みちよ

## [Verse]

言い訳なんて みっともない  
還暦なんて 関係ない  
波打ち際の ペンギンみたい  
みちよ みちよ 君は無敵

## [Chorus]

みちよ みちよ みちよ みちよ  
どこへ行くの みちよ  
君がしんじる道を  
みちよ みちよ みちよ

## [Bridge]

くよくよ過去を / 悔やんでみても  
ただただ時が / 過ぎさるだけさ  
終わりよければ / すべて良しだ  
これが私の 選んだーみーちーだー

## [Chorus]

みちよ みちよ みちよ みちよ  
いざ行こう みちよ  
君が主役の 道を  
みちよ みちよ みちよ

## [Outro]

みちよ みちよ みちよ みちよ  
一度かぎりの 未知の  
まだまだ続く道を  
みちよ みちよ みちよ



ゲームディレクター：



吉田 達彦

Web開発：



吉田 朋弘