

新しい遊びの発案

チエカバナナ

制作期間： 2023.10 (1 ヶ月)

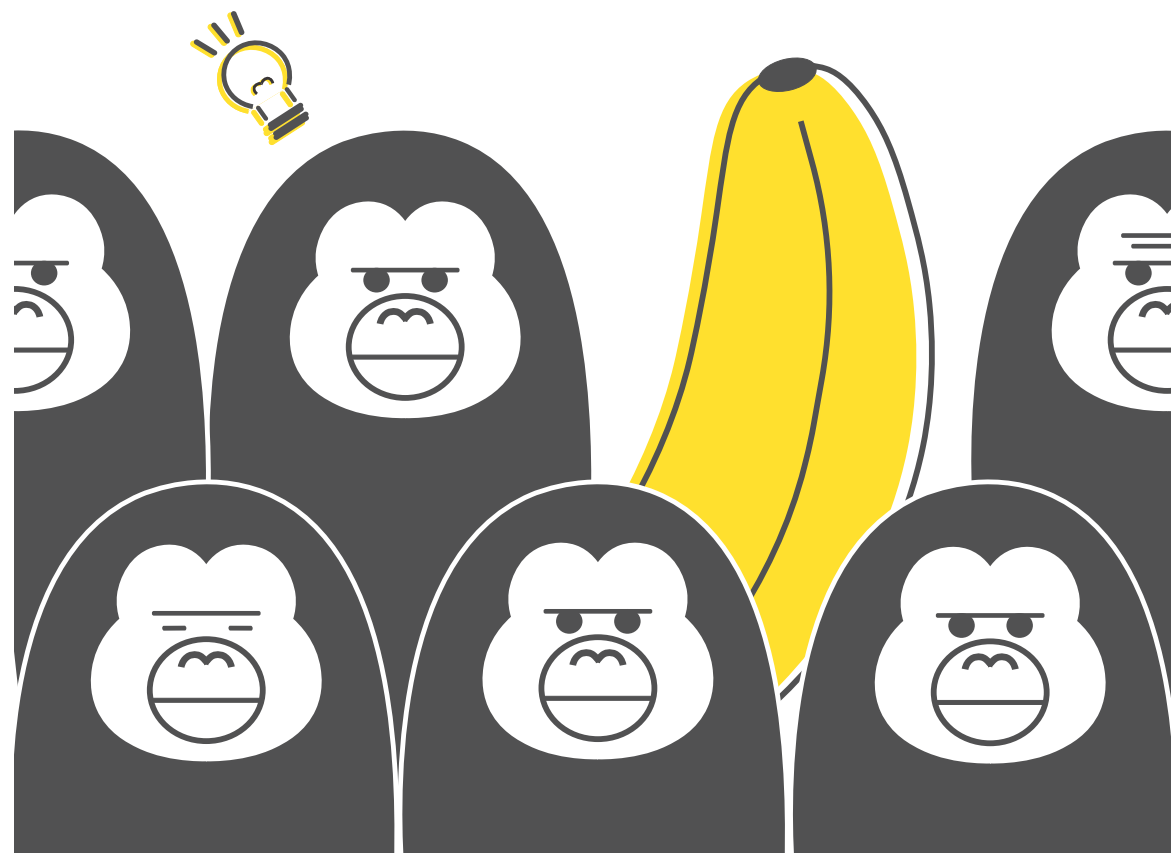
担当： ビジュアルデザイン

ツール： Illustrator / Procreate

「感覚器官の一つを使用せずに楽しめる、4～5人程度の複数人で遊べる」という条件のもと、聴覚を使わないジェスチャーゲームと電子工作を組み合わせたこのゲームをチームで考案しました。私は、チームの中でメインビジュアルのデザインを担当しました。

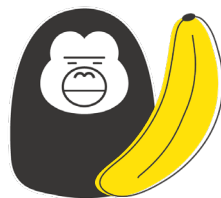
ワクワク、うほうほ、止まらない

チエカバナナ



● ゲームのコンセプト

チエを使う、感じる、
楽しむアソビ。



身体も頭も使う遊びが、簡単な面もあれば奥深い面の両方楽しめるのではないかと考え、このコンセプトに決定。「**ゴリラがゲームに成功してチエのある人間になるか、失敗してバナナになるか**」というのがこの遊びのオチです。

● ターゲット

Arduino に初めて触る、
小中学生の子どもたちへ。

いきなり難しい回路設計を行うのではなく、回路を組む際に「どこに注目したらいいのか」「部品の名前」を楽しく学べることを目指しました。

● イメージキーワード / デザインコンセプト

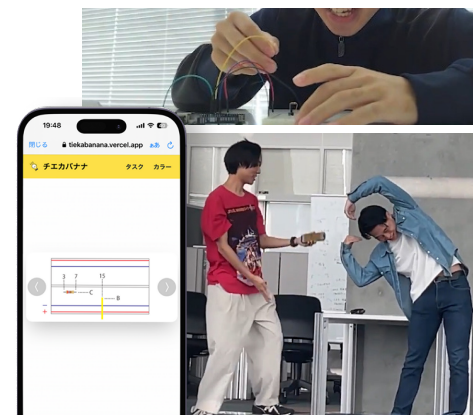
ワクワク / シンプル / ものづくり / 達成感 /
/ ハラハラ / 動く / 協力 / 仲間 / 子どもウケ

- ・ クスッと笑える感じと IT のスマート感の融合
- ・ 想像が付かないからこそ生み出す興味 / 関心
- ・ 見ている周りも楽しめる
- ・ 小学生によくウケる「ゴリラ」

● 遊び方

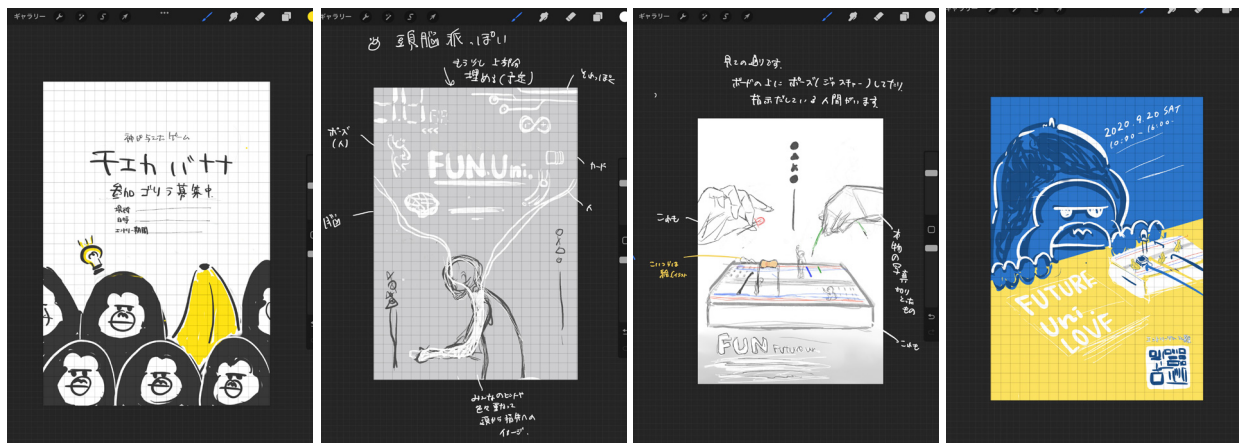
ジャスチャーゲームを通じて、
回路を組み立てく

オリジナル部品説明書やゲーム用のサイトを通じて、回路を組む人にジャスチャーで使用部品やピン番号を伝えて回路を組み立ててもらう。制限時間内に回路が完成し、LED が発光すれば見事達成！



実際に椅子取りゲームやフルーツバスケットといった既存の遊びを行い、「何が遊びを楽しくさせるか」を分析し制作を行いました。また、遊ぶだけで終わらず、遊びから学びに繋げるという付加価値要素をアイデア出しでは意識しました。

メインビジュアル



キーワードからいくつかの案の作成

コンセプトやゲーム内のキーワードからいくつかの案を考え、全体に共有しました。ゴリラをメインにしたものと電子工作をメインにしたこれら4つの案から、より”遊びらしさ”である「面白そう」「気になる」を重視し、チームで1つ決めました。

カラーデザイン



#FFFFFF

#1C1C1C

#FFE109

モノクロに差し色であるバナナの黄色を付け加えました。色の数を減らすことで特徴的なイラストレーションがより引き立つように工夫しました。

タイトルロゴ

チエカバナナ

無機質な雰囲気をつけ加える事で、電子工作の部分の近未来感とのバランスを意識しました。Illustratorのアピアランスを用いた文字の装飾方法についても同時に学ぶ事ができました。

＼案の中からチームで話し合い、これに決定！／

