

(有) 餃子チーム企画書

阿久井 愛 小椋 有唯 菊池 華世 三浦 佳苗

2020 年 8 月 12 日

1 目的

色に興味のある人や色オタクな人が、簡単に色彩感覚を確かめる事で手軽に優越感を味わう。

2 構想

目的を実現するために、色の違いが微小なカラー神経衰弱を作成する。難易度が高いため、正解する事で自分は色彩感覚がある優越感を得られる。また神経衰弱は 12 枚という少ない枚数で行うため、プレイ時間は短い。そのため手軽に取り組める。

3 独創性

私たちが考えているゲームと似ているゲームが存在するので列挙する。

- スマホアプリ「CMY 混色トレーニング」配信元/Hiromasa Omukai 配信開始/2017 年: お手本の色を見ながら同じ色を作るゲーム。色について詳しくなれるが CMY を表すバーを細かく操作しなければならないためプレイに時間がかかる。また、結果がわかりにくくゲーム性に乏しい。
- スマホアプリ「神経衰弱」配信元/MocoGame 等 配信年/2014 年: トランプの柄をそろえるゲーム。
- カラー神経衰弱 掲載/月刊 DAY 提供/上野の里通所リハビリセンター (三重県) 発刊年/2015 年: [1] 青やオレンジなどの色が塗られた紙を使う高齢者をターゲットとした神経衰弱である。また色の名前が書いてあり、脳の活性化を目的としているゲームである。

これらと違いとしては、微妙に色の違うカードを使って神経衰弱を行うので、色彩感覚が必要になる。そのためペアを見つけられると、自分の色彩感覚が高いように思えて優越感を得られる。ゲームの目的が色彩感覚があるのを実感し、優越感を得る事なので、上記のどのゲームとも異なる。実際のゲームはトランプとは違い 10 枚のカードで行い、短時間で遊べるようにする。

4 詳細

同じ色のカードを集める神経衰弱ゲームとなっている。また、基準の色のカラーコードを 16 進数法において一つ定め、そこに 24000 の等倍数を足していき、使うカードのカラーコードとする。色は 6 種類必要なため最もカラーコードの小さい色と大きい色の差は 120000 となる。まずスタート画面が出現し、スタートボタンを押すとゲーム画面に移る。ゲーム画面にはカードが 10 枚並べており、各カードはクリックすると色を表示するようになっている。神経衰弱と同じように、まず 1 枚のカードをクリックして色を表示する。次にもう 1 枚のカードをクリックして色を表示する。もし 2 枚とも同じ色になっていればその 2 枚のカードは画面から消える。もし 2 枚とも異なる色になっていればその 2 枚の色の表示がなくなる。ゲーム画面からカードが全て消えるまでこの流れを繰り返す。ついでにクリアするまでの時間とカードをめくった回数を集計されるため、それらが終了画面に表示される。さらにタイトル画面に最高スコアが記録される。(全体的な画面は以下の図 1 より。)



図 1: ゲーム開始から終わりまでの予想画面

5 制作計画

各メンバーの役割担当と大まかな作成スケジュールについて以下にまとめている。

1. 各メンバーの役割分担について

- 阿久井：ゲーム画面のプログラム担当
- 小椋：ゲーム画面のプログラム担当
- 菊池：スタート画面のプログラム担当
- 三浦：結果画面のプログラム担当

2. 大まかな作成スケジュールについて

- 第5回目まで (~6/12) に方向性を決定
- 第11回目まで (~7/10) にプログラム作成
- 第12回目まで (~7/17) にプログラム修正
- 第13回目 (7/31) に発表

参考文献

- [1] カラー神経衰弱 <https://daybook.jp/rec/article/>