

ボケ防止ゲーム

目的

- ・認知症を減らしたい
- ・高齢者もできるゲームにしたい

ゲームの満たすべき条件

画面の分かりやすさ・音楽ゲームのおもしろさ・ゲームの操作性

ボケ防止ゲームのTOP画面
Startを押してゲーム開始♪

ゲームの難易度を選択。
三段階のレベルから選択する。

ゲームの実行画面。
白い♪に異色の♪が重なった時にボタンを押す。

結果を
表示する。

独自に考案した
シンプルコントローラー

設計されたゲームに期待される効果

- ・楽しく遊べる
ゲームを飽きることなく行うことができる。
- ・誰でもできる
高齢の人が手を出しやすい。
- ・脳年齢の低下を防止できる(かもしれない)
要介護者の減少につながる。

金沢工業大学
2009年度 プロジェクトデザインII

プロジェクト名 : ボケ防止ゲーム
クラス番号 : IM2-301
チーム番号 : 6
チーム名 : オードリー
チームメンバー名 : 植松洋祐 梶田成仁 嶋田健太郎 下坂辰弥 竹内啓彰
担当教員名 : 竹俣一也