

ソフトウェアプレイガイド



古いのはどっち？

プレイ人数 1～2人、大人数対応可 所要時間 約 5～10 分

過去の記憶を思い返す回想法を用い、認知症の進行を予防し、コミュニケーションの強化を目的としたアプリ

 **TOYOMARU**

POINT

回想法

認知症緩和ケア

実施記録

レクリエーション

1. ゲームの概要

画面に表示された 2 枚の写真を見比べ、より古い年代の出来事を当ててスコアを競います。

昭和元年～64 年までに起きた出来事をきっかけとして、当時の記憶を呼び覚ます回想法の要素により、脳を刺激し精神状態を安定させる効果があります。継続的にプレイすることで、認知症の進行を予防することも期待できます。

2. プレイモードの説明

本アプリでは通常プレイのほかにレクモードが存在します。

通常プレイ	1～2 人にてプレイ可能です。解答に制限時間があります。
レクモード	1～2 人にてプレイ可能です。解答に制限時間はありませんので、集団レクリエーションとして大人数でお楽しみいただけます。

3. ユーザー選択の説明

プレイする前にユーザーを選択します。

個人ユーザー名を選択することでプレイ履歴が保存されます。登録されていないユーザーは表示されませんので、プレイ履歴を保存したい場合は、予めユーザー登録することをお勧めします（ユーザー登録手順については「トレパチ！テーブル取扱説明書」をご参照下さい）。

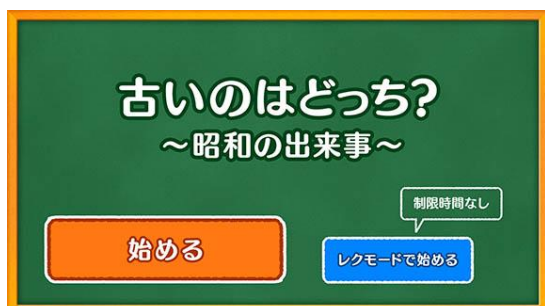


（ユーザー選択画面）

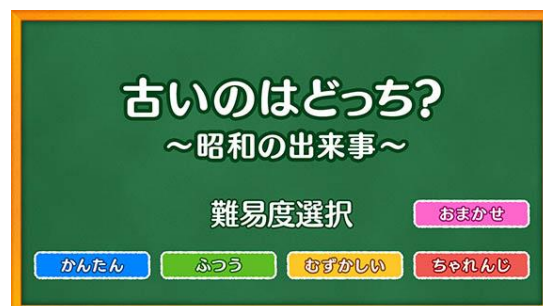
施設見学者など、一時的にプレイに参加される場合や、プレイ履歴を保存する必要がない場合には「おためし」を選択して下さい（プレイ履歴は保存されません）。

4. プレイの流れ【通常プレイ】

- ① アプリ選択画面から「古いのはどっち？」を選び、「始める」をタッチしてお好みの難易度を選択します。難易度により「写真内の時代の年代差」が異なります（「6. 難易度について」参照）。



（ゲーム開始画面）



（難易度選択画面）

- ② 難易度を選択した後に、ユーザーを選択します。最大2人までプレイすることが可能です。登録済みのユーザーがない場合には「おためし」を選択します。



（ユーザー選択&プレイ履歴画面）



（おためし選択時）

- ③ ゲームを開始すると、2つの出来事の写真が表示されます。制限時間内に、年代が古いと思う方の写真をタッチします。



（制限時間内に探して…）



（古いと思う方をタッチする）

2人プレイ時は、対戦形式で遊ぶことができます。ゲーム終了後は対戦結果が表示されます。



(2人対戦時の画面)



(対戦結果表示画面)

- ④ 答えが正解の場合は「正解」、間違っている場合は「不正解」と表示されます。「正解」・「不正解」に関係なく、解答後はタッチした方の出来事に関する説明が表示されます。



(正解の場合)



(出来事に関する説明表示画面)

また、制限時間内に答えられなかった場合は「時間切れ」と表示された後、画面左側の出来事に関する説明が表示されます。



(不正解の場合)



(制限時間内に答えられなかった場合)

- ⑤ 全 10 問を消化するとゲーム終了となり、結果発表が行われます。正解 1 つを 10 点に換算した「得点」が表示されます。結果発表の後、プレイ履歴の保存が行われます



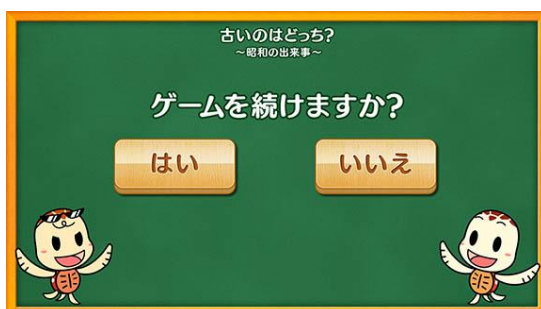
(結果発表画面)



(点数発表!)

※ プレイ履歴の保存中は電源を切らないで下さい（データが正しく保存されません）

- ⑥ ゲームを続ける場合は「はい」を、ゲームを終了する場合は「いいえ」をタッチします。「はい」を選択した場合は③に戻り、「いいえ」を選択した場合は終了画面が表示されます。



(続ける／やめる選択画面)



(終了画面)

5. レクモード

レクモードでゲームを開始すると、通常プレイと同様に進行しますが、各問題における制限時間はありません（ユーザーを選択していればゲーム終了後にプレイ履歴が保存されます）。

このモードは、制限時間内に解答するのが困難な方がプレイする場合や、同時に大人数が参加して「みんなで協力して古い方を選ぶ」といった集団レクリエーションを実施する場合にお使い頂けます。

集団レクリエーションでは、HDMI 出力機能を使用し、外部モニターに映し出して 1 人プレイにて実施することをオススメします。

6. 難易度について

「かんたん」・「ふつう」・「むずかしい」・「ちゃれんじ」の各難易度の内訳は下表の通りです。

	かんたん	ふつう	むずかしい	ちゃれんじ
年代差	最大 63 年	最大 39 年	最大 19 年	最大 9 年
制限時間	1 問につき 30 秒			

「おまかせ」を選択した場合は、「かんたん」・「ふつう」・「むずかしい」・「ちゃれんじ」の中からいずれかがランダムで決定されます。

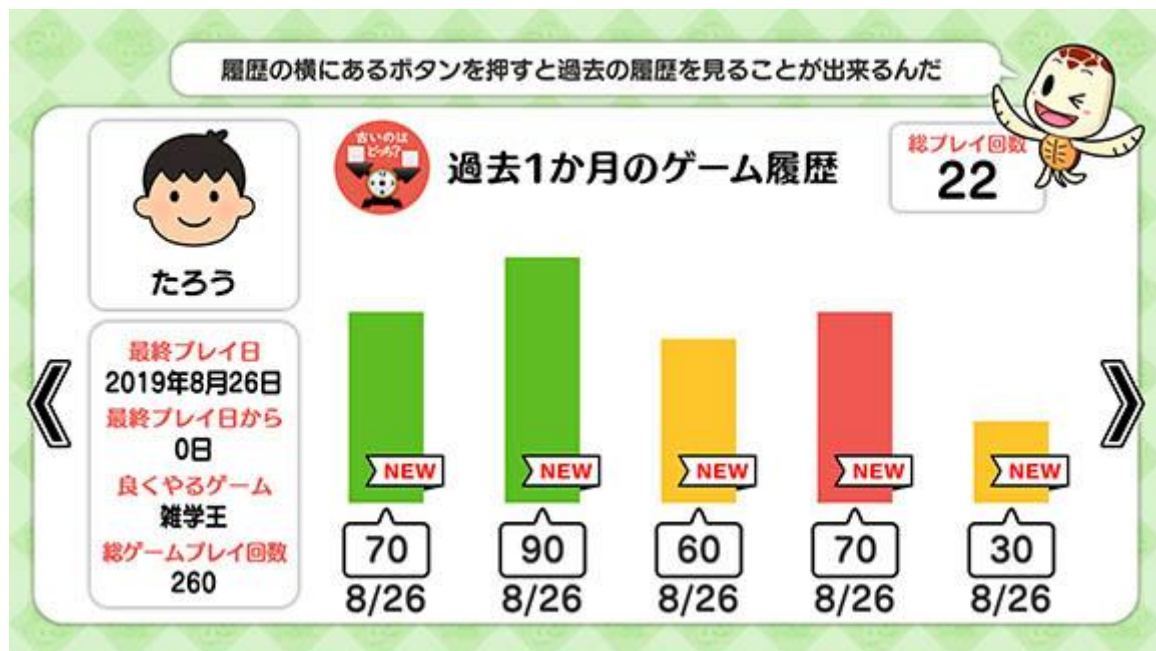
7. スコアについて

最高スコアは 100 点、最低スコアは 0 点です。正解 1 問につき 10 点、不正解および時間切れはそれぞれ 0 点です。全問正解して 100 点満点を目指しましょう

8. プレイ履歴について

以下のようにプレイ履歴が記録・保存・表示されます（「おためし」の場合は表示されません）。

- ・プレイした日付
- ・難易度（青：かんたん 緑：ふつう 黄：むずかしい 赤：ちゃれんじ ピンク：おまかせ）
- ・スコア

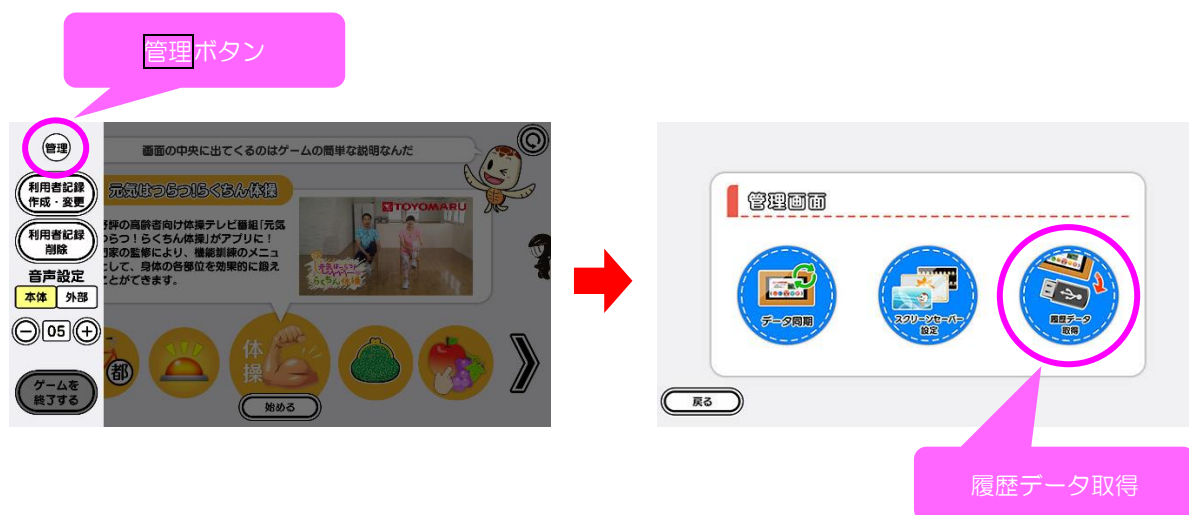


テーブル内部に記録されたプレイ履歴は、半永久的に保存されます（データフルの状態になると古いデータから順次削除されます）。

画面内のプレイ履歴表示には、過去 1 ヶ月間のプレイ履歴が表示されます。

9. プレイ履歴データの出力について

初めに画面左から管理画面を引き出します。次に管理画面上の「管理」ボタンをタッチすると管理画面詳細が表示されますので、「履歴データ取得」をタッチします。



以降の詳細な手順については、「トレパチ！テーブル取扱説明書」に従って操作をお願いします。