

1. はじめに

1-1. Yokyou について

Yokyou は、結婚式の披露宴や2次会にて行える出席者参加型の新郎新婦エピソード神経衰弱ゲームです。

神経衰弱の様に新郎や新婦、あるいは二人に関連したキーワードを揃えます。キーワードが揃うとキーワードにまつわるクイズが行われ、クイズに正解すると得点が入るゲームです。

本ゲームは、出席者に結婚する二人の事をエピソードをまじえて知って貰うことを目的とした内容となるので、キーワード・エピソード・クイズ・写真などは利用される方が十分に考えて用意する必要があります。また、司会の腕も問われるゲームとなりますが、本ゲームは2007年に披露宴にてプロジェクターを利用した実績があるので、入念な準備を行う事でよりよい余興になるかと思えます。

1-2. 主な機能について

本ゲームの主な機能は下記の通りです。

- 任意のキーワードによる神経衰弱
- 任意の選択式クイズを設定可能
- クイズに正解した際に任意の画像を表示
- 複数のプレイヤーを追加可能
- パネル枚数を設定可能
- パネルが残っていてもゲームの終了が可能
- 得点に関係なく優勝者を選択することが可能(司会の無茶振り対応)

1－3. 動作環境

1. OS

Microsoft Windows XP/7 の動作する環境

2. Java

Java1.6 以上

1－4. 免責事項

1. 本ソフトウェアはフリーソフトです。
個人・法人に限らず利用者は自由に使用することができますが、
著作権はすべて作者にあります。
2. 本ソフトウェアを利用した事によるいかなる損害も作者は一切の責任を負いません。
自己責任の上で使用して下さい。
3. 配布、転載など自由に行って下さい。
4. 感想や要望、バグなどがありましたらメールにてお問い合わせください。
バグや要望などできる範囲で応えたいと思います。

2. インストール及びアンインストール

2-1. インストール

任意のフォルダに「yokyou」フォルダを格納して下さい。

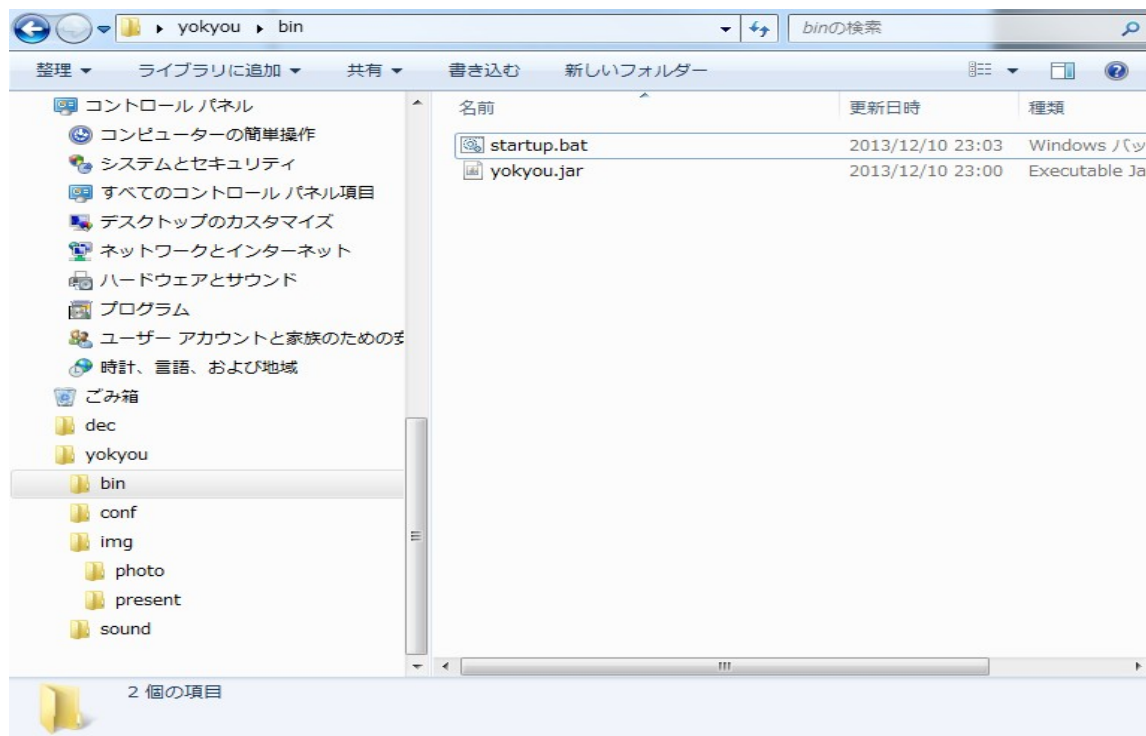
2-2. アンインストール

「yokyou」フォルダを削除して下さい。

3. ゲームの進め方

3-1. 起動

任意のフォルダに格納した「yokyou」フォルダの「bin」フォルダにある「startup.bat」をダブルクリックして下さい。



yokyou が起動します。



3-2. プレイヤー選択

画面下部に表示されたプレイヤー一覧から、ゲームを行うプレイヤーのチームを押下して下さい。

新郎側 A チーム	新郎側 B チーム	新婦側 C チーム	新婦側 D チーム
0 points	0 points	0 points	0 points

選択したプレイヤーが画面上部のプレイヤーに表示されます。

プレイヤー : 新郎側 A チーム				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
新郎側 A チーム 0 points	新郎側 B チーム 0 points	新婦側 C チーム 0 points	新婦側 D チーム 0 points	

3-3. パネルの選択(キーワード不一致)

1. 1枚目の選択

プレイヤーに画面に表示された任意の番号を選択して貰います。ゲームを操作する人は、選択された番号のパネルを押下します。

するとパネルに隠されたキーワードが表示されます。



2. 2枚目の選択

再びプレイヤーに画面に表示された任意の番号を選択して貰います。ゲームを操作する人は、選択された番号のパネルを押下します。

するとパネルに隠されたキーワードが表示されます。

今回は「初デート」と「大学」が選択されたのでキーワード不一致となります。



3. 次のチームの選択

キーワードが不一致となったので、画面下部に表示されたプレイヤー一覧から、次にゲームを行うプレイヤーのチームを押下して下さい。

新郎側 A チーム	新郎側 B チーム	新婦側 C チーム	新婦側 D チーム
0 points	0 points	0 points	0 points

次のチームを選択すると、前のチームが開いたパネルが再び閉じられます。以降は前回の手順と同様に2枚開くパネルをプレイヤーに選択して貰います。

プレイヤー：新郎側 B チーム

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

新郎側 A チーム

0 points

新郎側 B チーム

0 points

新婦側 C チーム

0 points

新婦側 D チーム

0 points

3-4. パネルの選択(キーワード一致)

1. 2枚目の選択

プレイヤーが選択した2枚目のパネルのキーワードが一致した場合、任意のパネルを押下するとクイズ画面に遷移します。

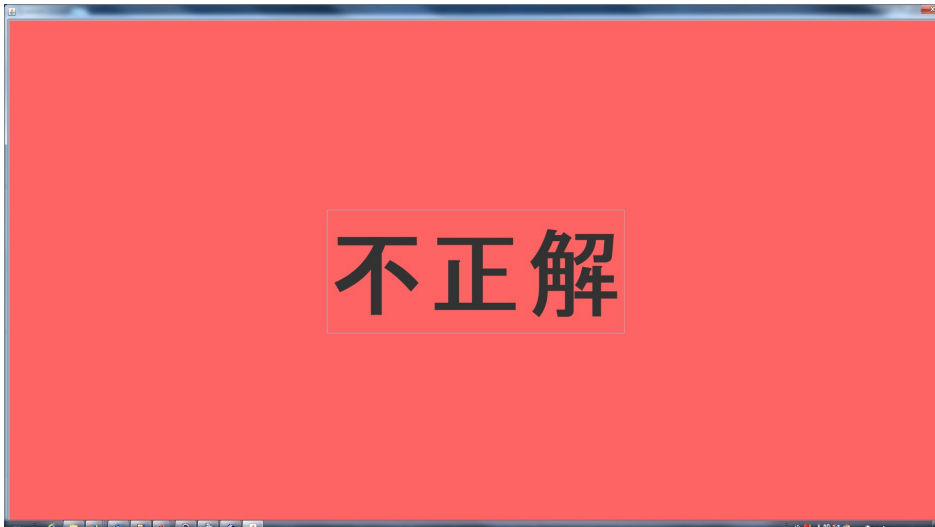


クイズ画面では新郎・新婦に関するクイズが選択式で出題されます。プレイヤーは正解だと思う答えを選択します。



2. クイズ不正解

選択した答えが間違っていると不正解の画面へと遷移します。



不正解を押下するとゲーム画面に戻る事ができます。続けて次のプレイヤーを選択してゲームを続けて下さい。

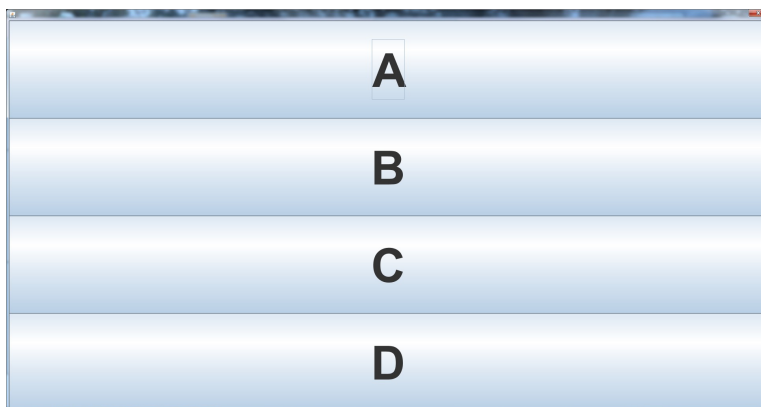


3. クイズ正解

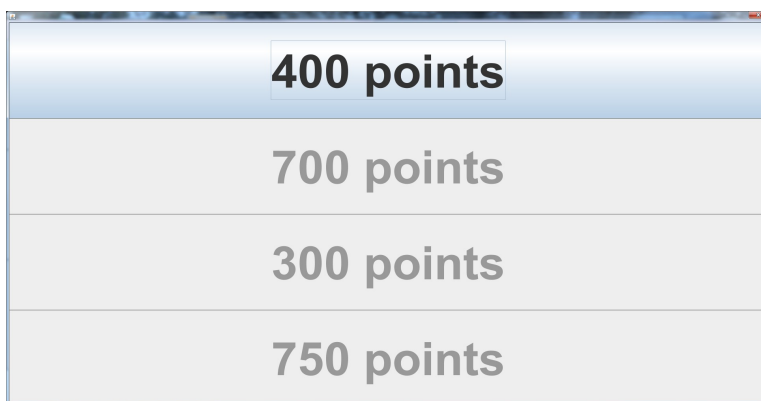
選択した答えが正しいと正解の画面へと遷移します。ここでは任意の画像を差し込む事ができるので、用意した画像に関する新郎・新婦のエピソードを紹介して下さい。



画面を押下するとポイント選択画面へ遷移します。本ゲームのポイントはA～Dを選択した結果、ランダムに1000点までのポイントが加算されます。



今回はAを選択した結果、400ポイントが加算されることになりました。



選択したポイントを押下すると、ゲーム画面へ遷移します。プレイヤーのチームにポイントが加算され、パネルが正解したチームのカラーとなり押下できなくなります。通常の神経衰弱では、正解すると同じプレイヤーがそのままゲームを続行しますが、本ゲームでは余興の制限時間などもあるので、同じプレイヤーが続けて続行する事も、次のプレイヤーに交代することも可能となっています。

同じプレイヤーで続ける場合は、そのまま次の番号を選択してもらいゲームを続行してください。次のプレイヤーに交代する場合は、画面下部の任意のプレイヤーボタンを押下して下さい。



3-5. パネルの選択(チャンスパネル)

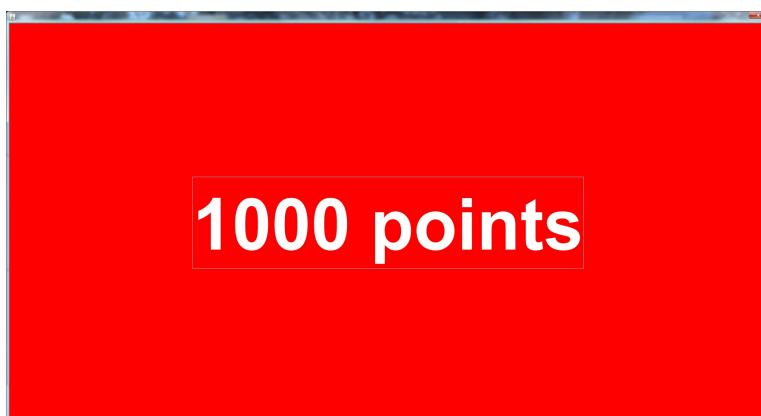
チャンスパネルは1枚開いただけでクイズ画面へ遷移できるパネルです。画面パネルの数が奇数となった場合などに設置して下さい。



チャンスパネルでは、プレイヤーにお祝いの言葉を頂くなど必ず正解できるようなものを設置して下さい。(チャンスパネルはどれを選択しても正解となります)

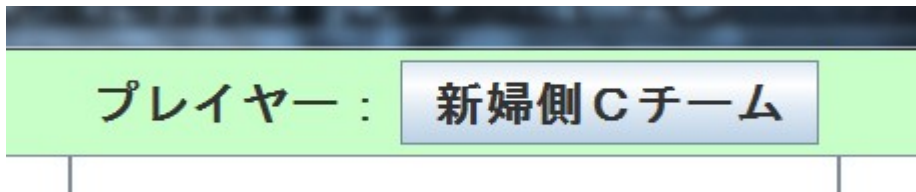


なお、チャンスパネルで正解すると必ず1000ポイントが加算されます。

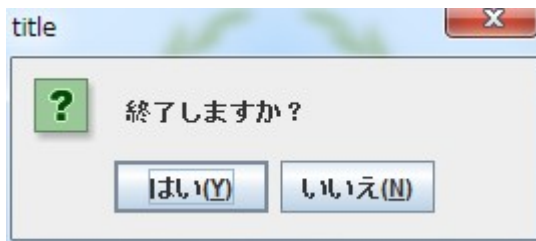


3-6. ゲームの終了

ゲームを終了する場合は、画面上部にあるプレイヤー名のボタンを押下して下さい。

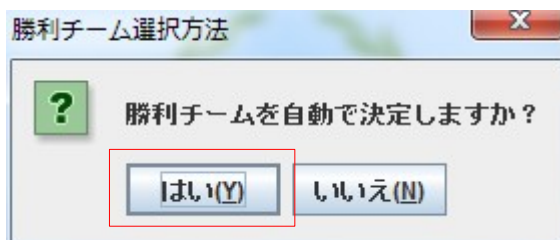


終了確認のダイアログが表示されるので、終了して良ければ「はい」を押下して下さい。

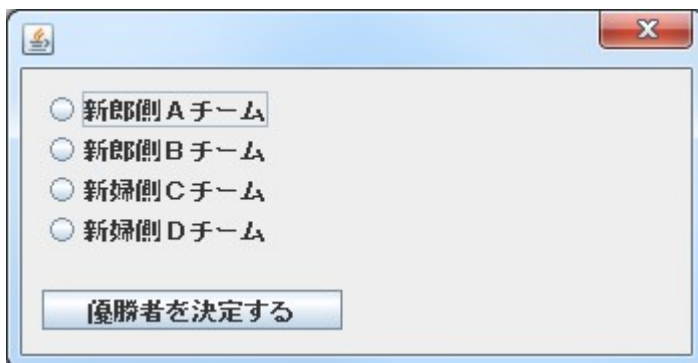


1. 勝利チームの自動決定

勝利チームを現在のポイントから自動で決定する場合は「はい」を押下して下さい。
賞品選択画面へ遷移します。

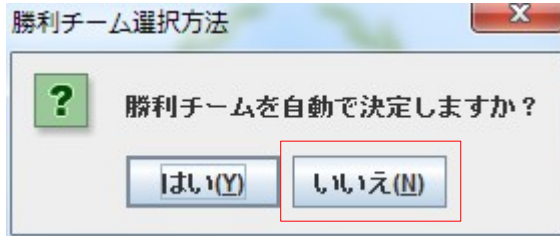


なお、優勝チームが複数存在する場合は、勝利チーム選択ダイアログが表示されます。
※ポイントが同点だった優勝チームから勝利チームを選択できます。

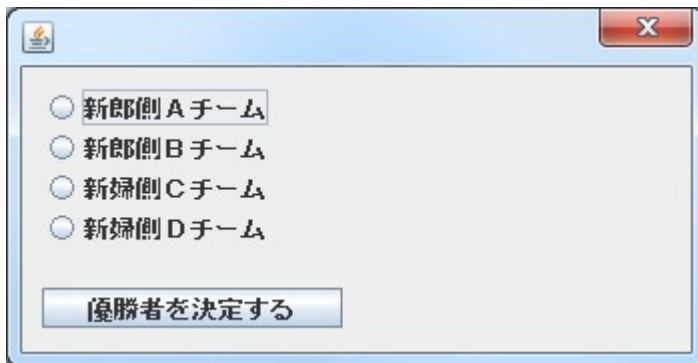


2. 勝利チームの手動決定

勝利チームを現在のポイントが無視して手動で決定する場合は「いいえ」を押下して下さい。
勝利チーム選択ダイアログが表示されます。



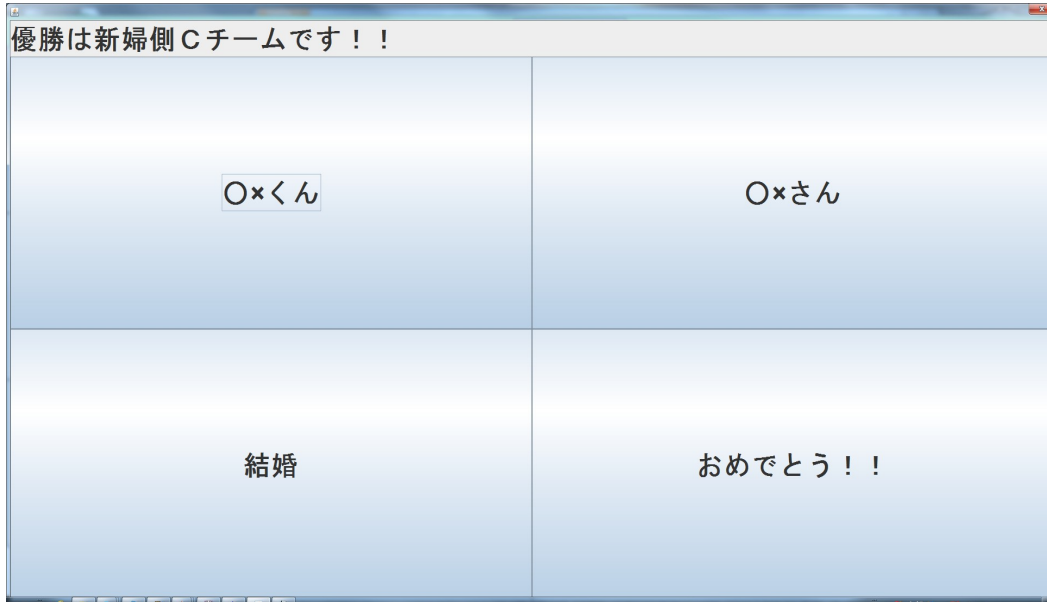
勝利チームを選択して「優勝者を決定する」ボタンを押下して下さい。
商品選択画面へ遷移します。



3. 賞品の選択

商品選択画面では、新郎新婦へのメッセージが4つのパネルで表示されます。勝利チームはこの4つのメッセージから1つを選択します。

なお、メッセージは任意のメッセージに変更できます。



選択したメッセージに隠れた賞品が表示されます。任意の画像を差し込むことができるので、実際に用意する賞品のイメージを表示して下さい。

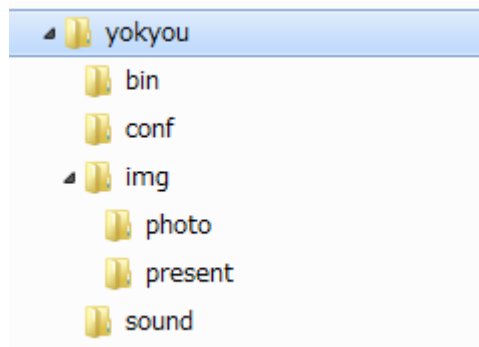
また、ここで決定された賞品は賞品選択画面でどのパネルを選んでも必ず同じ賞品となるので、用意する賞品を事前に決めておくことができます。



4. ゲームの設定

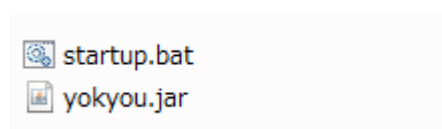
4-1. フォルダ構成について

本アプリのフォルダ構成は以下となります。



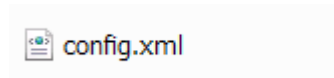
1. bin フォルダ

startup.bat を実行することで本アプリケーションが実行されます。



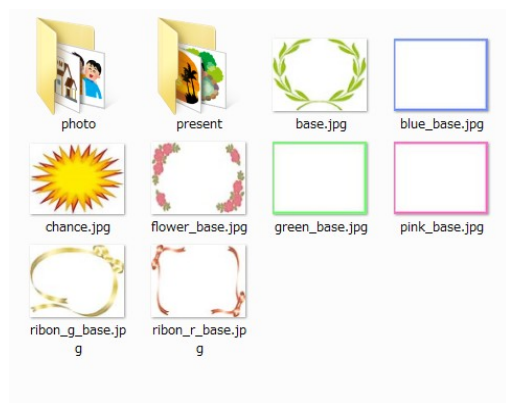
2. conf フォルダ

本アプリケーションの設定ファイルが格納されています。各種パネル文言や画像は本ファイルの設定を変更することで反映されます。



3. image フォルダ

各種パネルの画像が格納されています。オリジナルの画像を使用する場合は本画像と差し替えて下さい。



3. photo フォルダ

クイズ正解時の画像が格納されています。オリジナルの画像を使用する場合は本画像と差し替えて下さい。



4. present フォルダ

ゲーム終了時の賞品画像が格納されています。オリジナルの画像を使用する場合は本画像と差し替えて下さい。



5. sound フォルダ

ゲームの効果音が格納されています。オリジナルの効果音を使用する場合は本効果音と差し替えて下さい。



4-2. 設定ファイル(config.xml)について

本アプリは config フォルダにある config.xml にて設定が行えます。config.xml をテキストエディタで編集を行って下さい。

1. パネル数とパネル画像の設定

パネル数やパネル画像の設定を行います。

項目名	概要
row	ゲーム画面の行を指定します。
column	ゲーム画面の列を指定します。
baseimage	パネルを開く前の画像へのパスを指定します。

```
1 | <gamepanel>↓  
2 |   <row>3</row>↓  
3 |   <column>5</column>↓  
4 |   <baseimage>..¥img¥base.jpg</baseimage>↓  
5 |
```

2. パネル文言と選択時の画像の設定

選択前・選択後のパネルに表示する文字列や画像の設定を行います。

項目名	概要
text	パネルを開く前の文字列を指定します。
keyword	パネルを開いた後の文字列を選択します。
path	パネルを開いた後のパネルに表示する画像へのパスを指定します。

```
<baseimage>..¥img¥base.jpg</baseimage>↓  
<button>↓  
  <text>1</text>↓  
  <keyword>初デート</keyword>↓  
  <path>..¥img¥flower_base.jpg</path>↓  
</button>↓
```

3. クイズと正解時の画像の設定

クイズ内容や選択肢、クイズ正解時に表示する画像の設定を行います。

項目名	概要
image	クイズ画面にてキーワードの背景に使用する画像へのパスを指定します。
keyword	パネルのキーワードが揃った際にクイズが出題されますが、本項目に設定したキーワードが揃った場合に、本クイズが出題されます。 なお、キーワードに「チャンス！」を指定するとチャンスパネルとして扱われます。
photo	クイズに正解した場合に表示する画像へのパスを指定します。
question	クイズ内容を指定します。
answer	クイズの答えを指定します。本タグを複数設定することで2択問題や3択問題などにすることが可能です。
message	クイズに対する回答(選択肢)を指定します。
value	回答(選択肢)が正解の場合、「true」を指定します。 不正解の場合、「false」を指定して下さい。

```
<quizpanel>↓
  <quiz>↓
    <image>..¥img¥flower_base.jpg</image>↓
    <keyword>初デート</keyword>↓
    <photo>..¥img¥photo¥tokyo_skytree.png</photo>↓
    <question>二人の初デートの場所は？</question>↓
    <answer>↓
      <message>スカイツリー</message>↓
      <value>true</value>↓
    </answer>↓
    <answer>↓
      <message>東京タワー</message>↓
      <value>false</value>↓
    </answer>↓
    <answer>↓
      <message>通天閣</message>↓
      <value>false</value>↓
    </answer>↓
    <answer>↓
      <message>タワーレコード</message>↓
      <value>false</value>↓
    </answer>↓
  </quiz>↓
```

4. プレイヤーの名前と背景色の設定

ゲームに参加するプレイヤー名と背景色の設定を行います。player を複数記載することで、複数チームにてゲームを行えるようになります。

項目名	概要
player	ゲームに参加するプレイヤーを指定します。
name	ゲームのプレイヤー名称を指定します。
fontsize	本アプリで使用するフォントサイズを指定します。
red green blue	チームカラーを RGB で指定します。

```
<playerpanel>↓  
  <player>↓  
    <name>新郎側Aチーム</name>↓  
    <fontsize>24</fontsize>↓  
    <red>255</red>↓  
    <green>255</green>↓  
    <blue>200</blue>↓  
  </player>↓  
  <player>↓  
    <name>新郎側Bチーム</name>↓  
    <fontsize>24</fontsize>↓  
    <red>255</red>↓  
    <green>220</green>↓  
    <blue>220</blue>↓  
  </player>↓
```

5. 賞品の設定

ゲーム終了時に選択可能となる賞品選択パネルに表示する文字列と賞品イメージの設定を行います。商品選択パネルはどれを選択しても「image1」と「present1」に設定した内容が表示されます。

項目名	概要
image1～image4	賞品のイメージ画像パスを指定します。
select1～select4	賞品選択パネルに表示する文字列を指定します。
present1～present4	賞品のイメージに表示する文字列を指定します。

```
<winnerpanel>↓
  <image1>..¥img¥present¥onsen_man.png</image1>↓
  <image2>..¥img¥present¥car_sports.png</image2>↓
  <image3>..¥img¥present¥portable_game.png</image3>↓
  <image4>..¥img¥present¥vacation_sunset.png</image4>↓
  <select1>〇×くん</select1>↓
  <select2>〇×さん</select2>↓
  <select3>結婚</select3>↓
  <select4>おめでとう！！</select4>↓
  <present1>のんびり温泉気分</present1>↓
  <present2>スポーツカー</present2>↓
  <present3>最新ゲーム機</present3>↓
  <present4>海外旅行</present4>↓
</winnerpanel>↓
```

6. サウンドの設定

ゲーム中に使用する効果音の設定を行います。

項目名	概要
key	PANEL_OPEN : パネル選択時の効果音 PANEL_OK : パネル一致時の効果音 PANEL_NG : パネル不一致時の効果音 QUESTION_VIEW : クイズ画面表示時の効果音 QUESTION_OK : クイズ正解時の効果音 QUESTION_NG : クイズ不正解時の効果音 TOKUTEN_GET : ポイント選択時の効果音 TOKUTEN_HIGHT : ポイント(高得点)取得時の効果音 TOKUTEN_MID : ポイント(中程度)取得時の効果音 TOKUTEN_LOW : ポイント(低い)取得時の効果音 PLAYER_CHANGE : プレイヤー変更時の効果音 WINNER : 勝利者決定時の効果音 PRESENT_SELECT : 賞品選択時の効果音 PRESENT_OPEN : 賞品パネルオープン時の効果音
path	効果音ファイルのパスを指定して下さい。

```
<sound>↓  
  <effect>↓  
    <key>PANEL_OPEN</key>↓  
    <path>..¥sound¥PANEL_OPEN.wav</path>↓  
  </effect>↓  
  <effect>↓  
    <key>PANEL_OK</key>↓  
    <path>..¥sound¥PANEL_OK.wav</path>↓  
  </effect>↓  
  <effect>↓  
    <key>PANEL_NG</key>↓  
    <path>..¥sound¥PANEL_NG.wav</path>↓  
  </effect>↓
```

変更履歴

バージョン	日付	内容
1.0.0	2013/12/16	初版リリース。