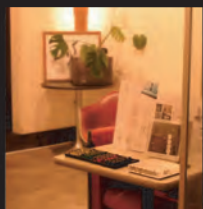
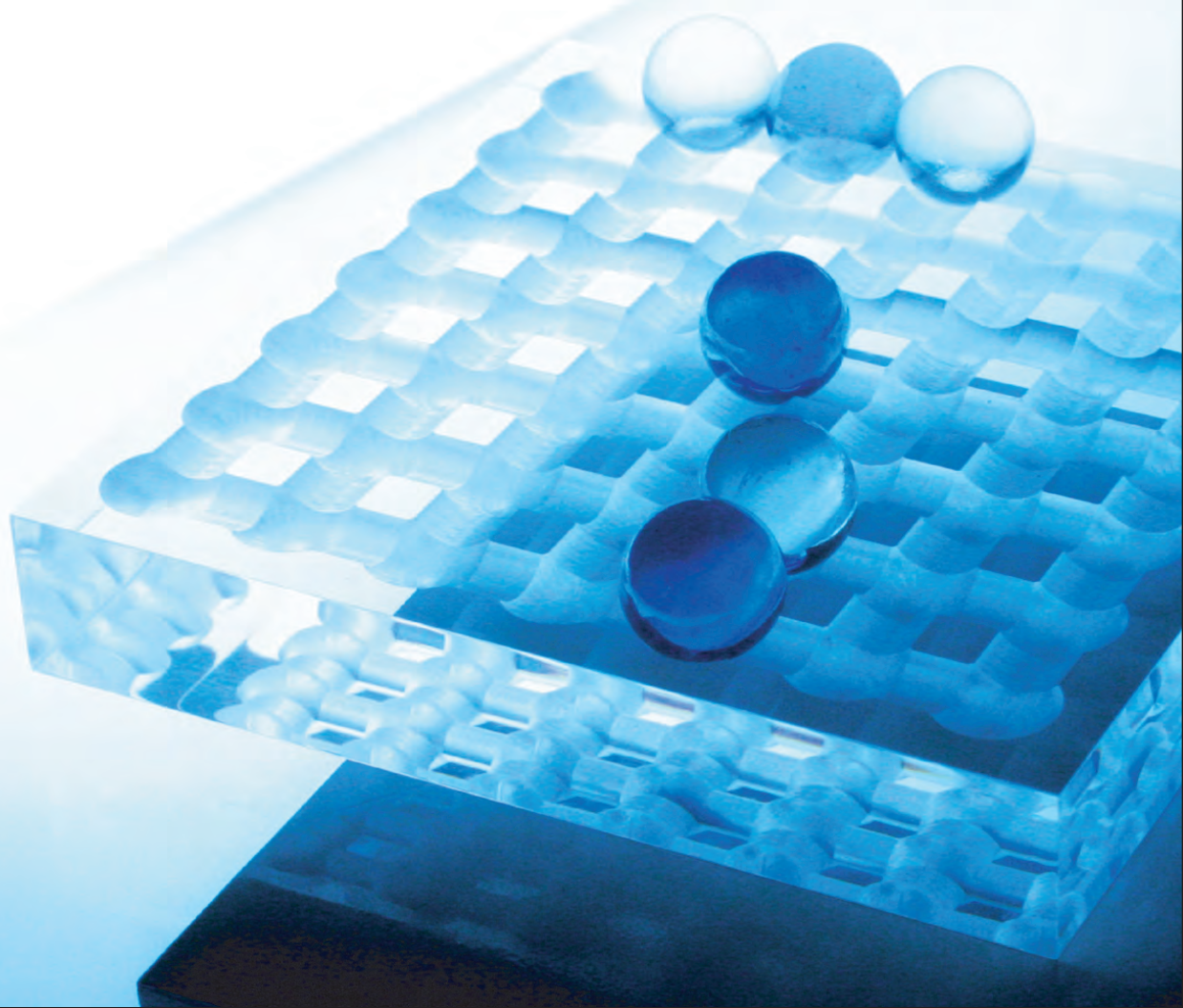


● ● ● ● ●
 ● ● ● ● ●
 ● ● ● ● ●
 ● ● ● ● ●
 C·R·U·Z·



あの時のように遊んでみようか
 音楽とお酒と昔話を連れて

時を味わうゲーム CRUZ



“CRUZ” = 交差する (スペイン語)

Concept

単純なルールながらも今までにない思考を必要とするものでありアナログゲーム世代のメインターゲットにおいて4並べ/ビー玉という親しんだルールと素材を用いながら現在のデザイン趣向に合わせ、インテリア性を組み込んであります

● Simple Rule

すぐ分かる簡単なルール (スライド式4並べ)

● Profound

側面から押しつけてずらす事により盤上の球の並びが変化し図形の変化を予測する思考を必要とします

● Interior

アクリルとガラス玉を使用したインテリア性

Rule

① 後攻の球を中央に置いた状態から開始します

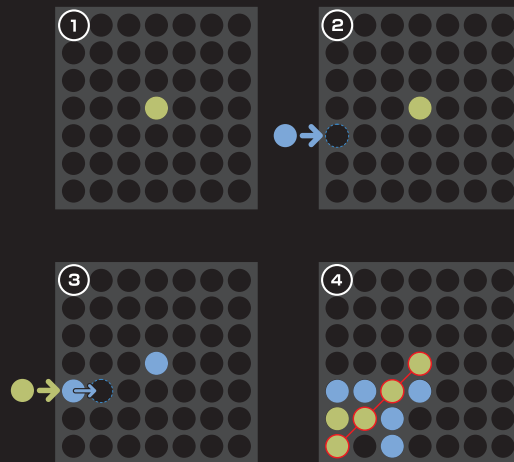
② 外枠から交互に球を入れて行きます

③ 球は押しつけてずらす事ができます

④ 一列に4個並べた方が勝利となります

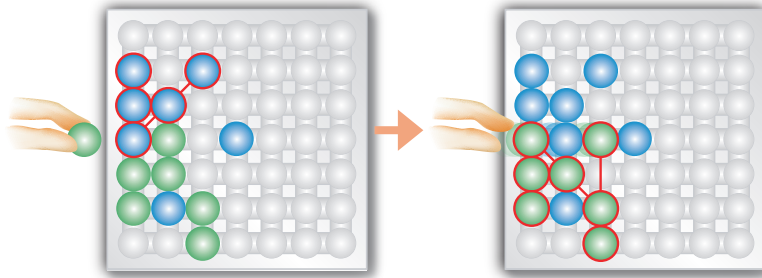
(一列全て詰まった球は押せません)

(4個並べた時に相手も並んだら、相手の勝利となります)

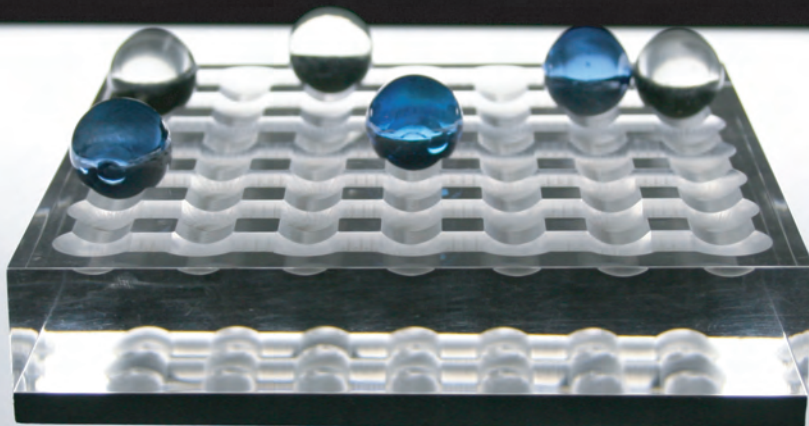


一手で図形の並びが変化し逆転の局面が展開して行きます
あらゆる動きの可能性を想像する事が勝敗のカギを握ります

○ ○ ○ リーチの状態

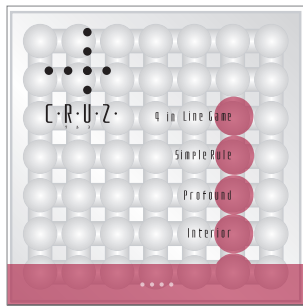


球の重さとスライドして落とし込む行為は一手の大切さを新しい感覚で伝えてくれます

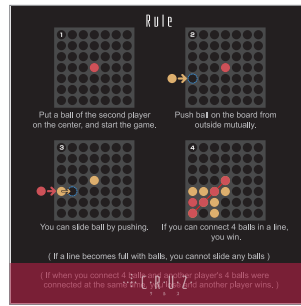


全てのパーツが正方形に収まるパッケージ

正面



背面



使用時



素材の持つ機能と美しさを効果的に活かしたデザイン



- 1 イラスト化した4項目のみのルール説明で誰でもすぐに楽しめます
- 2 材質の美しさを活かした中身の見えるクリアパッケージ
- 3 ゴム性のケースは、ボールを置いても弾きにくく、転がるのを防ぎます
- 4 ガラス性のボールは一手毎に「カチッ」と音を響かせます
- 5 アクリルボードの下に敷くホワイトのゴム版は傷を防ぐと共に盤面に光を与えます

カラーバリエーション



Tipe:Sun



Tipe:Sea





誠実さによるブレイクスルー ナショナル「NP-BM1」「NP-CM1」

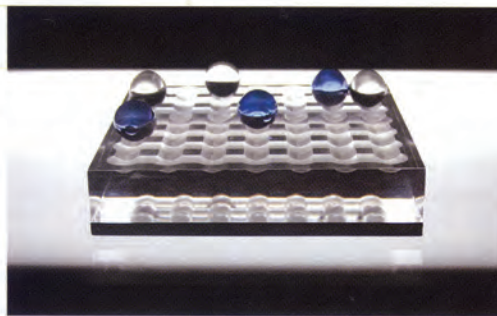
この新しい食器洗い乾燥機は、ヒットした斜めドラム洗濯乾燥機の続編ともいべきアプローチで、食器洗い機を使う際の手間を大きく軽減している。ポイントはアーチ型の本体上部。上扉がそれに沿って大きく開くことで、食器の出し入れの際に屈み込む必要がない。また、上の棚を引き出す必要がないため、下の棚を引き出すだけで、上下の棚に同時に食器をセット可能だ。機能から導かれた必然性のあるスタイリングがそのまま商品の個性となっている点にも好感が持てる。「誠実さによるブレイクスルー」が、同社デザインの代名詞となりつつあるようだ。(文/岡田栄造)

NP-BM1 and NP-CM1 reduce dishwashing machine hassles. What makes the difference is the arch on top. Opening the door along the arch lets you put in or take out dishes without having to lean into the machine—the styling derives inevitably from such functionality, and forms the product's character. It seems that "Making breakthroughs by being true to function" is becoming the company's trademark. (Text by Eizo Okada)

松下電器産業
Matsushita Electric Industrial
Tel: 0120-878-365
<http://national.jp>

パズル的な要素を持つ、対戦ゲーム 「CRUZ (クルス)」

福井県のふくい産業支援センターによる、県内デザイナーへの研修プログラム「ふくいデザインアカデミー」で完成した作品。地元眼鏡メーカーのデザイン部に籍を置く高橋浩主が考案、デザインした。名称は「交差する」というスペイン語から。アクリル製の台座に刻まれた7×7列の溝に、直径16mmのガラス玉を外枠から交互に入れていくのだが、玉を押し出してずらせるため、配置の予測が求められるのが特徴だ。縦横斜め、いずれか1列に4個並べると勝利となる。携帯ゲーム機のパズルゲームが人気を博す昨今、カチャン、カチャンと響く音や、素材の質感がもたらすリラックス効果を狙った。現在、生産・販売メーカーを募集中だ。



CRUZ, proposed and designed by Koshu Takahashi, a member of an eyewear manufacturer's design department, is a multi-player game with puzzle-like elements. The players take turns inserting from the outer frame 16-mm glass balls into 7 x 7 furrows carved into an acrylic pedestal. Takahashi aimed for a relaxing effect caused by the pleasing sound of the ball going in and the texture of the material. At present he's looking for a manufacturer to handle production and sales.

コーシュ デザイン
Coshu Design
E-mail: design@mx1.fctv.ne.jp
<http://coshudesign.com>

遠藤秀平と藤本壮介のふたり展 「ニュージオメトリーの建築～もうひとつのモダニズムをめざして～」展

ニュージオメトリーとは本展プロデューサーである五十嵐太郎による造語。その五十嵐が遠藤秀平と藤本壮介というふたりの建築家に注目し、建築の形式を根本から組み立て直すという意図で表現した言葉だ。波形の建築資材をリボンを巻くように連続させることで、床・壁・屋根をつくり出してきた逸藤。また広いワンルームならくびれを持った建築などで知られる藤本。彼らは発泡スチロールを用い、また映像を駆使するなどして、人々が体感できるインタレーションを展開する。7月15日から9月3日まで。

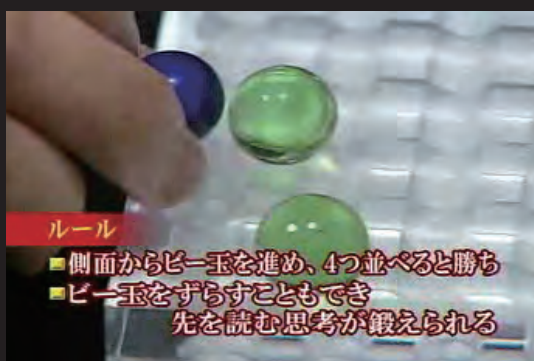
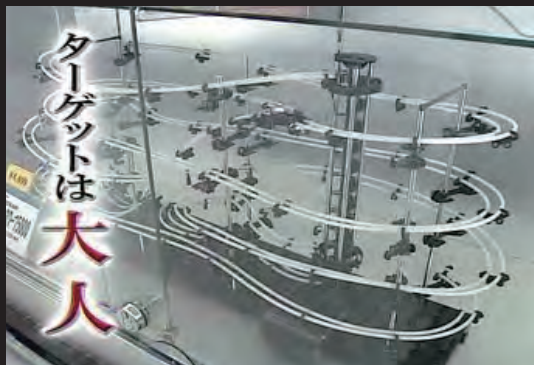
ARCHITECTURE OF NEW GEOMETRY/TOWARDS ALTERNATIVE MODERN puts the spotlight on Syuhei Endo and Sosuke Fujimoto, two of the most noteworthy architects today. "New Geometry" is a term coined by Taro Igarashi, the producer of exhibition. From July 15 to September 3.



KPO キリンプラザ大塚 6階
KPO Kirin Plaza Osaka
Tel: +81 (0)6-6212-6578
<http://www.kirin.co.jp/active/art/kpo/>

「安中環境アートフォーラム」(2003)
Environment Art Forum in ANNAKA, 2003 ©Sosuke Fujimoto

「SPRINGTECTURE びわ」(2002)
SPRINGTECTURE Biwa, 2002 ©Syuhei Endo



デザインの力

変わるモノづくり

眼鏡枠のデザイナー、高橋浩主さん(三宅)福井市は、学生時代から約十年間かけて、オリジナルゲームのアイデアを温めてきた。製品のデザインはもちろんモニター調査、パッケージ作成など、販売・流通までを見越し展開するプロモーション(販促活動)は、商品

高橋浩主さん(福井市)

オブジェにもなるゲーム



高橋浩主さんが考案したゲーム「クルス」。商品化を目指し、メーカーにアピールを続ける

着想温め独力プロモ

化を目指したデザインマネジメントの一つといえる。試作段階までたどりつ

このゲーム名は二人が対戦する「クルス」。交差するゲームはアクリル盤とビーズを使用。スライド式のルールは単純明快。アクリル盤には縦横七列ずつのくぼみが作られており、外枠から交互にビーズを入れ、先に置かれた玉を押しすらすらして縦横斜めに四角並べた方が勝ち。玉が動いた後の図形の変化を想像できないと難しい」と高橋さんは解説する。アナログ的なゲームに親しんだ二十歳代後半の世代をターゲットに、「懐かしい玩具の象徴」としてビーズを採用。その色合いなどにインテリア性を持たせ、ゲーム自体がおしゃれなオブジェにもなる。考案したとき、インテリアデザインを専攻する学生

玉を入れ、先に置かれた玉を押しすらすらして縦横斜めに四角並べた方が勝ち。玉が動いた後の図形の変化を想像できないと難しい」と高橋さんは解説する。アナログ的なゲームに親しんだ二十歳代後半の世代をターゲットに、「懐かしい玩具の象徴」としてビーズを採用。その色合いなどにインテリア性を持たせ、ゲーム自体がおしゃれなオブジェにもなる。考案したとき、インテリアデザインを専攻する学生

油所で相次ぎ着服が発覚したことを受けJA県中

社会変化による老年期の心的ストレスの問題などを、県内の事例を交えて考察。保健、医療、福祉分野での新たな制度の必要性などを提唱している。第三号「福井県にお

生きがいづくりに関する

命守るカーブミラー

国内カーブの70%を占める

イタリアの国際ゲームコンペにてファイナリストに選ばれました

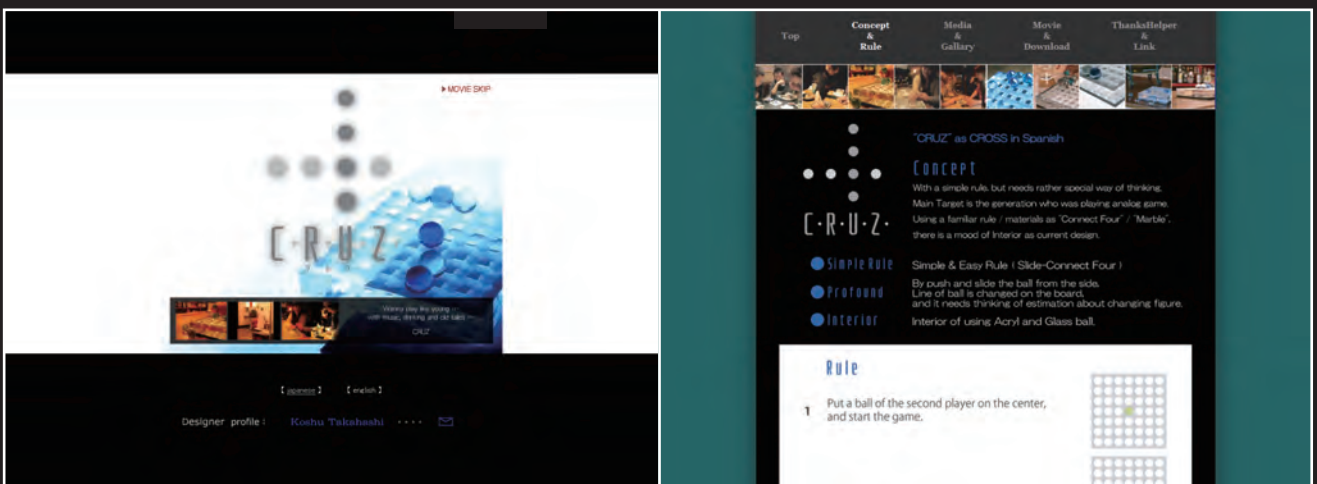




紹介動画： <https://www.youtube.com/watch?v=IOriBjfnTY0>



ウェブサイト： <http://hamon-design.sakura.ne.jp/cruz/>



 高橋 浩主
 福井県福井市福1-2808
 090-1317-4309
 koshutakahashi@gmail.com

