**基本設計タイピングゲーム**

**本書はタイピングゲームの基本設計について記載する。**

・本ゲームは１人用ゲームである。

※将来アップデートでオンライン対戦に対応

# **開発環境**

下記はタイピングゲームの開発環境を示す。

|  |
| --- |
| 開発環境 |
| Unity 2023.1.0a.16 |
| Microsoft Visual Studio Community 2022 |

開発言語はC#とする。

バージョン管理としてGitを使用する。

# 遊び方

下記に遊び方について記載する。

現れてくる敵の名前を入力し、敵を倒してスコアを稼ぎボスを攻略していくタイピングゲームである。

難易度は初級、中級、上級、超級と存在し、難易度によってタイピングする文字数が変わったり、ギミックが作動したりする。

# **画面構成図**

画面構成として下記に示す。

※画面内容についてはｘｘにて記載

タイトル画面

難易度選択画面

タイピングゲーム画面

リザルト画面

# **画面内容**

## タイトル画面

下記にタイトル画面の機能について記載する。

### 画面構成図

**タイピングゲーム**

Game Start

Exit

### 表示内容

下記に表示内容と表示動作ついて記載する。

|  |  |
| --- | --- |
| 表示内容 | 表示動作 |
| タイトル | タイトルにアニメーションを付け、１文字ずつ落ちていくように表示させる |
| Game Startボタン | 押下したらフェードアウトで次画面に移動する |
| Exitボタン | 押下したらゲームを終了させる |

## 難易度選択画面