タイピングゲーム企画書

開発メンバー

　生内恵、金澤和美、八重樫恵以、阿部智子、瀬川絵璃菜

**１．開発動機**

　一期の授業で開発が終了しなかったため、継続して取り組むことにした。

　また、既存のタイピングゲームはほとんどflashのため、CPUに負荷がかかってしまう。

　JavaScriptを使用して負荷の軽減を図りたい。

**２．コンセプト**

　・ゲームを通して素速いタイピングを習得する

　・様々な英単語を覚える

　・軽快な動作

**３．最終目標**

　・バグ無し

　・綺麗なUI

　・Web上で公開

**４．市場調査**

　代表的なタイピングゲームとして、以下が挙げられる。

　・寿司打 ( <http://typing.sakura.ne.jp/sushida/> )

　　flash使用。回ってくるネタ（単語）をタイピングするゲーム。

　　結果が食べた皿（円単位）で表示されるのが面白い。

　・皿打 ( <http://neutralx0.net/sarada/> )

　　flash使用。画面上に多数の単語が表示される。

　　可愛い小人さんをタイピングで撃退し、料理を死守するというシステム。

　・夜の森 ( <http://neutralx0.net/yorumori/> )

　　flash使用。ストーリーに沿って選択肢をタイピングで選ぶ。

　　単調にならないのでプレイが苦にならない。単語でなく文章を打ち込む。

　どのゲームも「タイピングする」だけでは終わらず、目標やストーリーがあり、プレイヤーはそれによって＋αの要素を楽しむことができる。継続的にプレイすることで成果が出るような新しい要素を組み込みたい。