

ゲーム概要

手を動かさなくても遊べる、音声で楽しめるウェブゲームを作りたい。

エアホッケールールをベースに、プレイヤー対 COM とし、左右対称とする。
プレイヤー側のパドルは音声認識をする。
音声認識ゲージがあり、音声の強弱に反応し、常時ゲージが動く。

パドルの仕様を次の通りです。

1. 円盤のキャッチ前
 - ・音声認識の無い時はパドルは消えます。
 - ・音声認識のある時は上下幅 Max に表示されます。
 - ・音声認識の持続ある時は上下幅が中央に向かって縮みます。
2. 円盤のキャッチ後
 - ・キャッチした位置で、通常のサイズとなり、キャッチを維持したまま、上下に動きます。
3. パドル率が 75%切るとパドルは消える。

溜めゲージについて

このゲージは、一旦、円盤を保持し円盤を放出する際に放出力に加算されるものである。

このゲージの増加は、円盤を打ち返した時に少しずつ加算される。

また、円盤がプレイヤー側のパドルに当たれば、一旦、円盤を保持し、短いパドルとなり、「んー」などの小さな声で「溜めゲージ」が徐々に加算される。

大きな声を出した段階の「溜めゲージ」が加算されたパワーで円盤が相手側に放出される。

放出されると一気に「溜めゲージ」はゼロになる。

技術的特徴

- TypeScript による型安全な実装
- モジュール化された構造（エンティティ、レンダラー、コントローラーの分離）
- Web Audio API を使った音声認識と音声効果
- Canvas API による描画と視覚効果
- アニメーションフレームを使用した滑らかなゲームループ