

提出日：2020 年 7 月 13 日

ソフトウェア設計開発演習Ⅰ企画提案書

T18CS029 田光 宏章

1. ゲーム概要

タイピングで文字列を入力して正しければキャラクターを動かして、ステージのゴール地点まで進めていくタイピングゲーム。キャラクターは進めるマスが 1～2 マスまであり、それぞれに対応した文字列が表示される。ステージにはところどころに穴が存在し、その穴に進んでしまうと戻されタイムロスしてしまう。また、タイマーイベントとして制限時間付き足場があるため、素早くタイピングする必要がある。さらに競技性を持たせるためにゴール到着までにかかったタイムを競う。これによって瞬時の判断もプレイヤーに求められる。

2. 実装内容

- ・ スタート画面、説明画面、ゲーム画面、クリア画面を用意する
- ・ スタート画面にはルール説明を見るかゲームをプレイするかの 2 つの選択肢を用意し、それぞれ説明画面、ゲーム画面に移動できるようにする。
- ・ スタート画面には上位 3 位の記録を表示できるようにする。
- ・ 説明画面では、ゲームのルールを確認できる
- ・ キャラクターの移動として 1 マスカ 2 マスタイピングで移動することができる
- ・ キャラクターの移動にはジャンプするようなモーションをつける
- ・ 移動するためには各マスに対応した文字列を入力する必要がある
- ・ 文字列は予め用意された文字列群からランダムに選出し表示する。
- ・ プレイヤーから正しい文字列の入力がされた場合、再度文字列をランダムに選出し表示する
- ・ ゲーム画面には入力した文字列、経過時間、ゴールまであと何マスかも表示する
- ・ 足場がない箇所（以下、穴）に進んでしまうと直前の通常の足場に戻され 1 秒前後文字の入力が不可能になる
- ・ 制限時間付き足場はその足場にキャラクターが移動した瞬間から一定時間経過した後に消失し、穴と同じ判定となる、そしてキャラクターが直前にある通常の足場に戻される際には制限時間付き足場が元に戻るようにする
- ・ 制限時間付き足場の制限時間は失敗するたびに長くなるようにする
- ・ ゴールに到着したらゲームクリアとし、クリア画面に移動する

- ・ クリア画面では, ゲームクリアまでにかかった時間を表示し, スタート画面の上位 3 位の記録より速い場合はランキングを更新する

- ・ ゲーム画面のイメージ図は以下のようになっている

