Type Adventure 企画・仕様書

1. タイトル
2. ジャンル
3. プラットフォーム
4. ターゲット
5. コンセプト
6. セールスポイント
7. 仕様
8. タイトル

Type Adventure

1. ジャンル

タイピングゲーム(7割)・RPG(3割)

1. プラットフォーム

Unity, PC

1. ターゲット

小学1年生〜中学1年生

特にタイピング初心者

1. コンセプト

* タイピングに慣れさせる
* RPG要素で子供の関心を引き、自らすすんでプレイさせる
* プレイヤは自キャラを操作し、敵を倒しながらフィールドを探索する
* タイピングで戦闘、フィールドの探索を行う

1. セールスポイント

* 子供のタイピング力向上につながる
* RPG要素によって子供の関心を惹く
* Pythonの構文を出題することで、Pythonでのコーディングに慣れる

1. 仕様
   1. 自キャラクタ
      1. 操作方法

移動モードとタイピングモードの2種類の操作モードがある。

移動モードで自キャラを操作し、タイピングモードではタイピングによって敵と戦闘を行う。

①移動モード

|  |  |
| --- | --- |
| 入力キー | 挙動 |
| shift | タイピングモードに切り替え |
| ↑ | 前進 |
| ↓ | 後退 |
| → | 右移動 |
| ← | 左移動 |
| A | 左回転 |
| S | 右回転 |
| D | ターゲットの変更 |

②タイピングモード

|  |  |
| --- | --- |
| 入力キー | 挙動 |
| shift | 移動モードに切り替え |
| それ以外 | タイピングの正誤判定を行う |

* + 1. 保有パラメータ

HPとアイテムの2つのパラメータを持つ

7.