

H2班

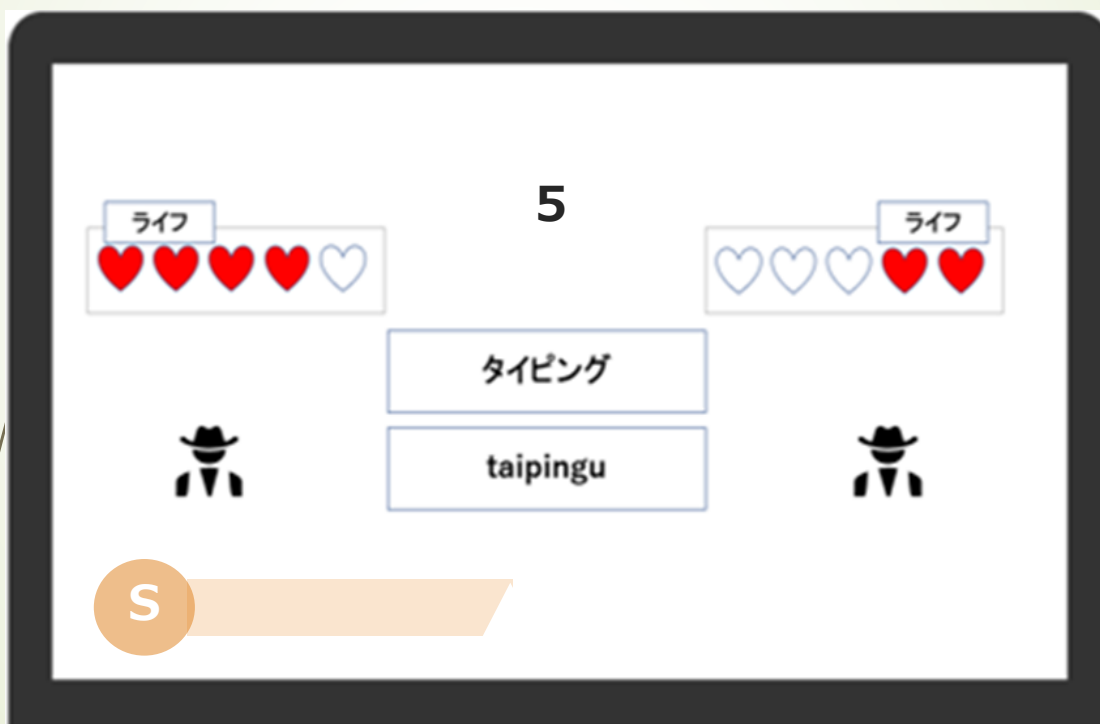
# —対戦型タイピングゲーム— 「勝負打」

60246276 實成 翔  
60246084 木谷高大  
60246269 松本隆誠

# 1. ゲーム概要

## 対戦型タイピングゲーム

対戦型なので飽きずに楽しめる  
新たな形態による新感覚のタイピング

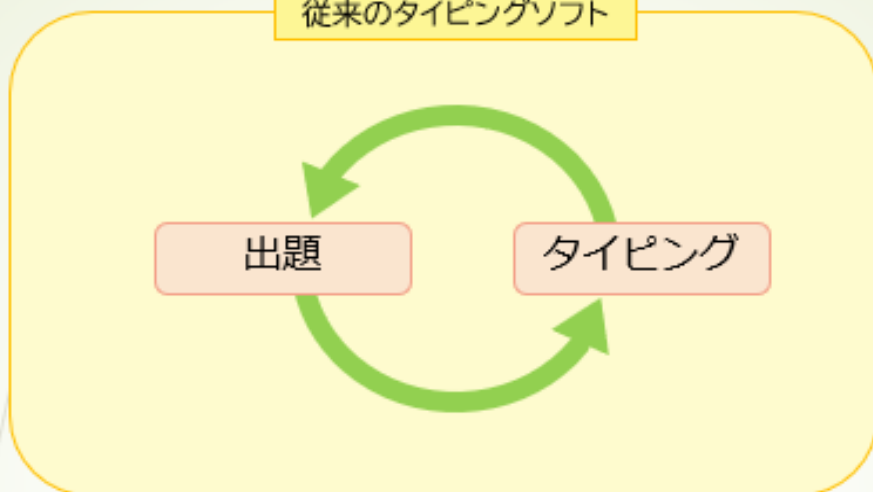


### <新感覚のタイピングゲーム>

- ・ カウントダウンによる運指確認の時間
- ・ お邪魔機能による一発逆転のチャンス

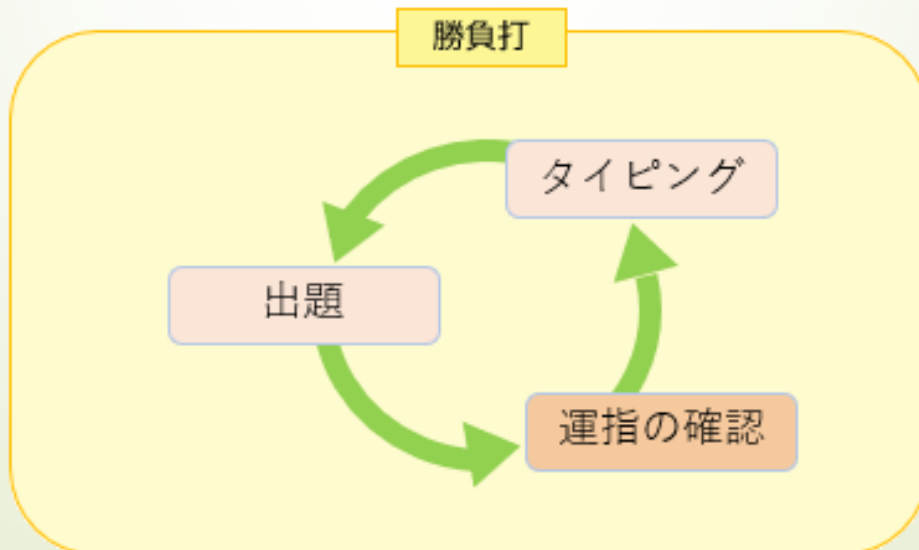
## 2. カウントダウンについて

従来のタイピングソフト



出題からタイピングまでの間に  
5秒間のカウントダウンを設けているので  
その間に**運指を確認**することができる

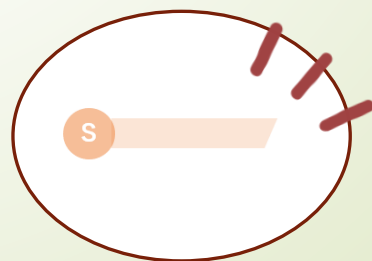
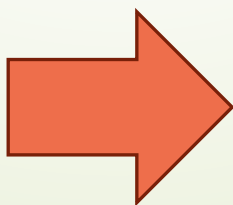
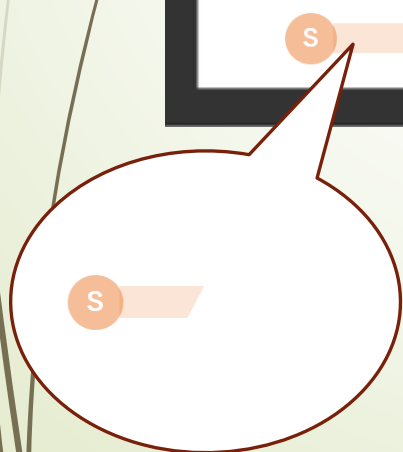
勝負打



この機能のおかげで、短文をより**効率的に**  
より**速く**打つ練習ができる

### 3. お邪魔スキルについて

ミスすること無くタイピングすることで  
スキルゲージを溜め、**お邪魔スキル**を発動する  
次のターン相手のお題の最後にお邪魔文字が  
1文字追加される

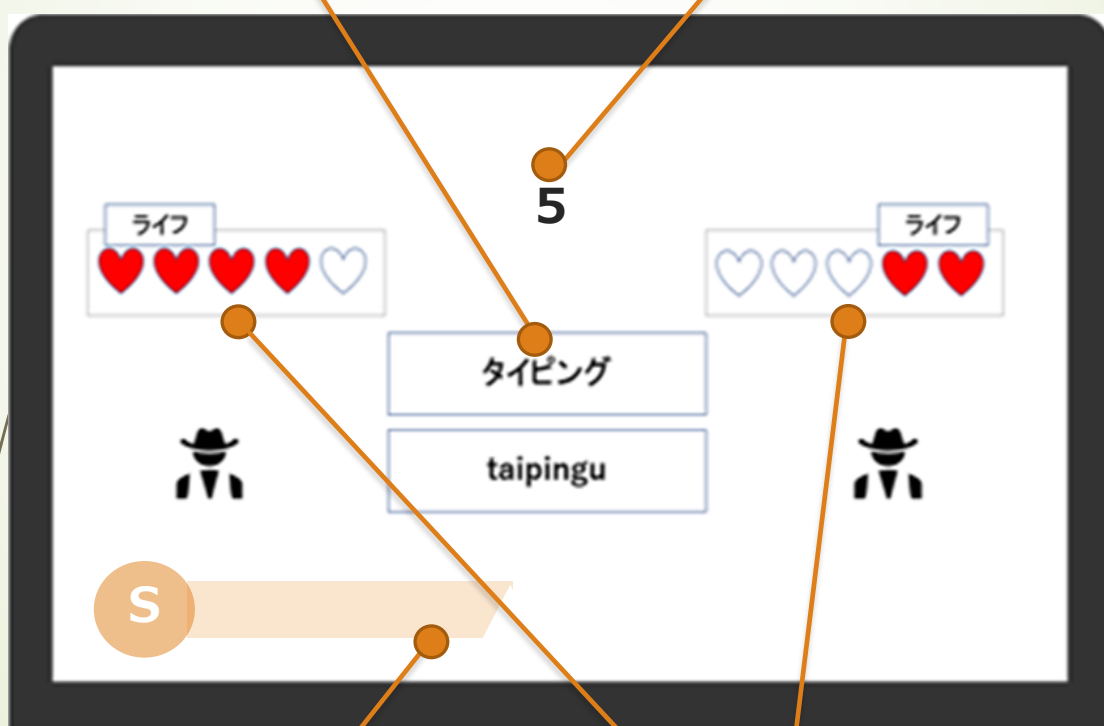


負けているほどスキルゲージが溜まりやすいので  
**逆転のキッカケ**にもなる

## 4. 対戦画面

入力文字の表示

5秒のカウントダウン  
の後打ち始める



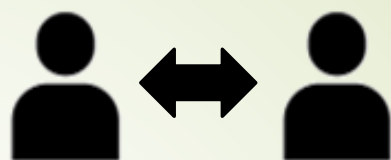
スキルメーター

プレイヤーの体力

## 5. 本ゲームの魅力

### ▶対戦型ゲーム

2人用対戦型ゲームなので、  
友達や知らない人と**競い合う**  
ことができる



### ▶対等な対戦

レベル等の概念がなく、  
**すぐに対等な対戦**が楽しめる

### ▶対戦形式

**カウントダウン**とお邪魔スキル  
により、従来のものとは違った  
感覚で対戦ができる



## 6. メニューの機能

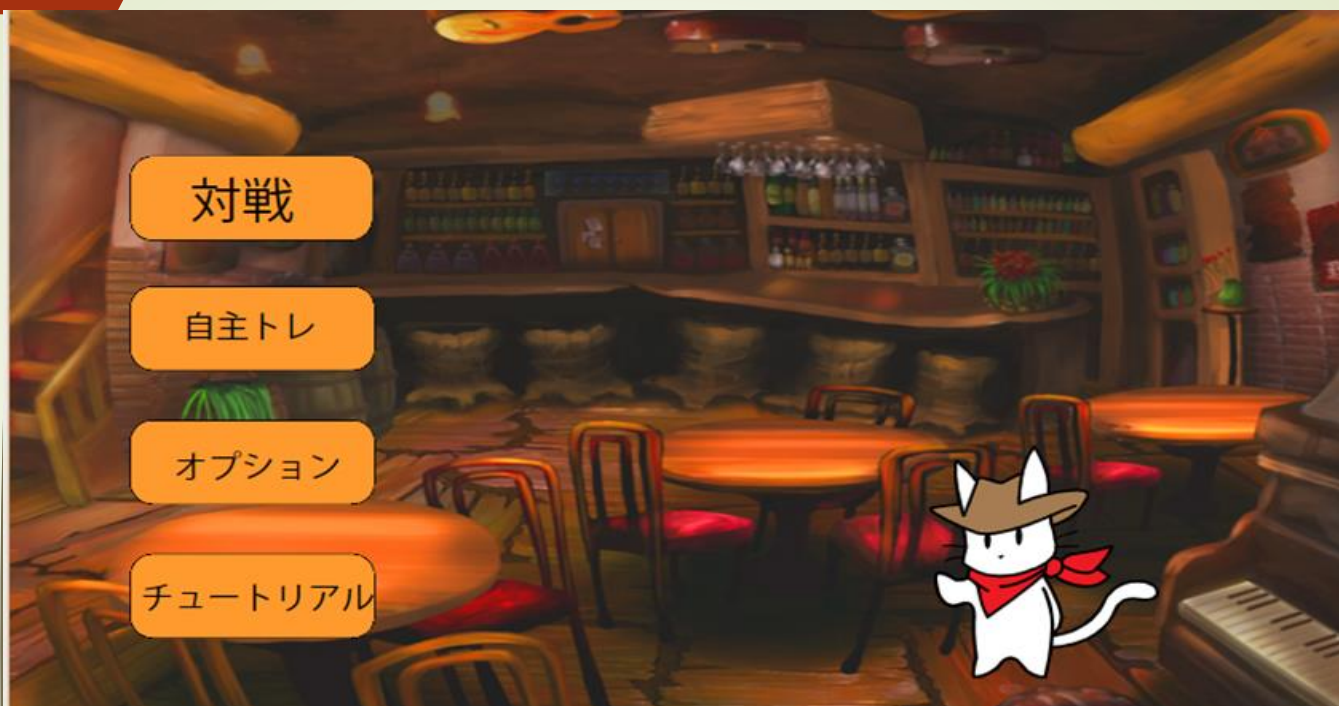


図.2 メインメニュー

### ▶ 対戦

オンライン対戦を行う

### ▶ 自主トレ

個人トレーニングとして、練習することができる

### ▶ オプション

様々な設定を行う

### ▶ チュートリアル

ゲームのルールなど、基本的なことを学ぶ



## 7. 対戦機能

### ▶ マッチング

それぞれのルームに分かれて対戦相手を決定する。友達と対戦したい場合は同じ部屋に入る。



上級

中級

初級

### ▶ ルームの難易度

対戦の部屋は難易度で大まかに分けられており、自分のレベルに合った対戦を可能にしている。



## 8. 目的

### ▶ タイピング速度の向上

キーボード入力は文書作成における基本動作であるため、**作業効率への影響**が大きい

### ▶ タイピング練習の継続

タイピングは**継続して**練習することができれば**誰でも**同じ程度上達する



**カウントダウン**による速度向上の特化、  
**新鮮**な対戦機能による練習の継続によって  
これらの目的を達成している

## 9. 作成する素材・実装方法

### ▶ 作成する素材

オリジナルキャラクター

・メインメニュー

掲示板 背景(酒場)

・マッチング画面

指名手配書

・対戦画面

背景(荒野)

自分のキャラクター

対戦相手のキャラクター

お邪魔スキルのゲージ

・決着

### ▶ 実装方法

開発環境 : Javascript・HTML・CSS

デザイン : illustrator



# 10. 作業手順・参考文献

## ▶ 作業手順

プログラマ(實成、松本)

1. ページの作成
2. 文字の入力を受けた際の処理
3. タイマーの実装
4. 対戦機能の実施
5. チュートリアル実装
6. マッチングシステム実装
7. 練習モードの作成
8. お邪魔機能の搭載

デザイナー(木谷)

1. タイトル画面の実装
2. メニュー画面の実装
3. 対戦画面の実装
4. 対戦結果表示

## ▶ 参考文献

閲覧日時:2021/6/2

1. タイピングのプログラム例

<https://novicengineering.com/javascript typinggame/>

閲覧日時:2021/6/2

2. Silhouette illust

<https://www.silhouette-illust.com/>