

「西打」作成について

日本大学文理学部情報科学科

チーム名：ommc

5419074 井上 晴

5419082 新井 透

5419072 西田大輝

5419012 高林聖也

2021年8月12日

1 作品の目的

基本年齢は問わないが、パソコン初心者～上級者までをターゲットユーザーとしたタイピング RPG ゲームを制作する。我々の実体験から既存のタイピングゲームでは、ゲームの仕組みやクリア方法などが単調であったため、達成感や気持ちの継続が望めずゲームそのものに飽きてしまう傾向があった。そのため継続して楽しんでプレイしてもらえるよう工夫することが第一の目的である。またタイピング練習そのものにも飽きず継続的に慣れてもらうことが第二の目的である。

2 作品構想

ただ文字を打つ作業になってしまわないように、問題を一問ずつ達成することで、アクションを起こし、プレイヤーのやる気を起こさせる。構想としては、毎回の問題ごとに敵を用意して、打てた単語、文章で敵を攻撃。クリアするごとにタイピングの難易度も徐々にあげていく。また一問ごとに制限時間（3～5秒が目安）を設けて打てなければその時点で終了。セーブポイントは無く、終了したらスタートは始めからとし、出題問題や順番も難易度に沿ってゲームを再開するごとにランダムとする。作品名は「西打」とする。

3 作品の独創的な点

「寿司打」、「サラダ」などの既存のタイピングゲームでは、出題された文字列に対して制限時間内に打ち込むというシンプルなものとなっている。これらのゲームから独創性を加えるため、テレビ番組「ネプリーグ」の『ファイブツアーズ』をオマージュし、問題を解くことに敵を倒したり、ステージが変化したりという RPG 要素を加えて飽きない仕組みを加える。



図 1 寿司打 [1]



図 2 皿打 [2]



図 3 フェイズツアーズ [3]

4 詳細

出題された文字を制限時間内に打ち込むゲーム。俗にいうタイピングゲームである。プレイヤーはスタート画面で Enter キーを押してゲームをスタート。出題された文字をキーボードで入力すると画面目の前の敵にその文字列を攻撃。プレイヤーは各問題ごとに設けられた時間内に文字を入力し、攻撃が成功したら次の問題が出題、同時に新たな敵が出現され、難易度も 3 問ずつで上がっていく。つまりここでは 3 問の問題をクリアすると目の前の敵に攻撃し敵は倒される仕様となっている。敵が倒されたら新たな敵が出現し、出題される文字の難易度も上がる。ただし、敵からプレイヤーへの攻撃はないため、時間内に入力できなかった場合にのみ

ゲームはその時点で終了する。RPG 要素とは、常に一人称視点で背景と敵、出題される文字、単語が出現。1問7秒の制限時間を設け、問題を3問解いていく度に新しい敵が出現。また、2体の敵を倒すと新しい背景が出てくるようとする。主に敵キャラや背景の移り変わりは手書きのものや著作権のないフリー画像を利用する。

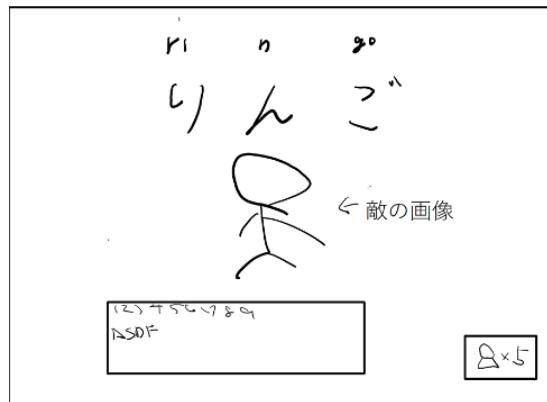


図4 プレイ中の画面

5 制作計画

基盤となるシンプルなタイピングゲームの作成。

背景のアニメーションを作成。

本チームは四人編成なので、それぞれが簡単なクラスの枠組みを作成し、統合することで仮のプレイができる状態を作る。仮のプレイの動作を基に本格的にクラス作成に取り掛かる。最後にそれぞれのクラスを統合し、プレイを通してデバッグを行う。最終的な統合作業はそれぞれのクラス作成が終了したものから開始する。

具体的な Game クラス設計

Start クラス: 関数内で、ゲームスタート画面の設定をする。(担当: 井上)

Clear クラス: クリア時の画面設定。(担当: 西田)

GameOver クラス: ゲームオーバー時の画面設定。(担当: 新井)

Play クラス: ゲームプレイ中(タイピング中)の各挙動。(担当: 高林聖也、井上)

参考文献

- [1] 「寿司打」 <http://typingx0.net/sushida/>
- [2] 「皿打」 <https://typing.twi1.me/game/48292>
- [3] 日本テレビ「ネプリーグ」より、ネオファイブツアーズ