環境情報学部１年　黒澤友貴

概要設計：タイピングゲーム

ゲームの説明

・画面下部にプレイヤーキャラクターと敵キャラクターを表示するようにします

・タイピングした文字列に応じて敵を攻撃したり、敵の攻撃を防御したりできるようにできるようにします

・攻撃や防御のエフェクトもドット絵を作成します

・規定回数攻撃することにより敵を倒し、攻略していくような形にします

・時間があればワールドマップや複数ステージ構成、会話なども実装します

・画面上部には現在のステージや倒した敵の数、コンフィグの表示方法などを表示します

・ゲーム画面とは別にコンフィグ画面を実装しこの画面においてタイピングする単語やゲームの終了方法などを表示します

スコアなど　　　　　　　　　　　　　　　敵

味方

設計方針

・味方や敵はオブジェクトで作ります

・ゲームの戦闘場面事態もオブジェクトで作り、ワールドマップからステージ選択をした際に起動するようにします

・タイピングをミスした際には攻撃や防御が失敗するようにします