

# 戦闘場面にタイピングを利用したRPGの作成

Development of a RPG type software with type training on battle mode

CS09 内田 博唯希  
指導教員 大島 真樹

## 1. はじめに

情報化社会へと進みつつある現在, 学校や会社などで, パソコンやワープロなどに触れる機会が多くなっている. タッチタイピングを楽しく身につけるためのゲームにするのが本研究の目的である.

## 2. 調査

タイピング練習を始めるにあたり「ローマ字入力」または「かな入力」か, 誰しも一度は迷われることと思う. 理想は, 「かな入力」だと思う. 殆どの日本人は日本語で思考するので, かな入力の方が, より感覚的に適しているといえるのではないのでしょうか. もちろん, アルファベットの配列も覚えなくてはならないので, マスターするには時間が掛かる.

	かな入力	ローマ字入力
覚えやすさ	50 文字	26 文字
入力速度	1 ストローク	母音以外 2 ストローク
疲労度	少ない	普通
汎用性	普通	多い

表 1. かな入力とローマ字入力の比較

覚えやすさについてはローマ字入力は, 構成するアルファベットは 26 文字, かなの 50 音の約2分の1, しかも, 打鍵範囲が狭いので覚えやすいといえる. 入力速度については, 同じ文章を入力する場合, ローマ字入力の方がより多く打鍵しなければならないが, 入力スピードは打鍵数の少なさに比例して, 速いわけではない. かな入力は, キーボード上でより広範囲に打鍵しなければならないが, その分1打当たりの平均速度はローマ字入力より遅いでしょう. 疲労度は, お仕事や学校で毎日, 日本語入力が多い方は, 入力に要する労力も考慮すべき. かな入力の最もよいところは, 労力がローマ字入力より少なくてすむ.

## 3. 実験結果



図 1. 戦闘画面

	従来の RPG	作成した RPG
ストーリーの長さ	1回のプレイに時間がかかることが多い	従来とは逆で時間があまりかからない
経験値の量	適正なレベルでも上がるのに 10 分はかかる	すぐにあがる仕組みになっている
入手する金銭	ゲームによって大きく異なる	比較的簡単に多くの金銭を入手できる
ダンジョン	前半は短いことが多く, 後半になると長い	前半も後半も変わらず短い
エンカウント	場所によって異なる	1歩につき 5%で統一されている
総合評価	ストーリーがよく練りこまれている. 初心者, 上級者ともに楽しめる.	初心者向けになっている. またプレイヤーの技量に依存している

表 2. RPG バランス表

作成したゲームは, 初めてゲームをしようとしている人にも簡単にクリアできるように作成されているので, 全体的に楽な部分が多い. 戦闘にいて作成した RPG ゲームは全体的に弱くなっており, レベルをあまり上げなくても先に進めるようになっていく. ダンジョンの長さもついては, 従来のものは後半になると複雑な形になっており, 簡単に進めないような仕組みになっている. 作成したものは, そのようなものがなく前に進めば, 基本的に前に進める形になっている.

## 4. おわりに

今回の作成した RPG ゲームは多少当初の予定よりストーリーが短くなってしまったり, キャラクターが減ったりしたが, 戦闘が上手く動いてくれたので目的は達成することができた. 今後の課題として, ストーリーをもっと長く作りたいと考えている. また戦闘のバリエーションも増やしていくことでもっと楽しめる上に飽きないゲームになっていくと思う.

## 参考文献

RPG ツクール XP, 2000, 2003

<http://www3.kannet.ne.jp/~jiyuhonpo/index2.html>

ドラクエ3攻略

<http://dqx.sub.jp/dq3.htm>