

1. 作品名

陣取りゲーム

2. ゲーム概要

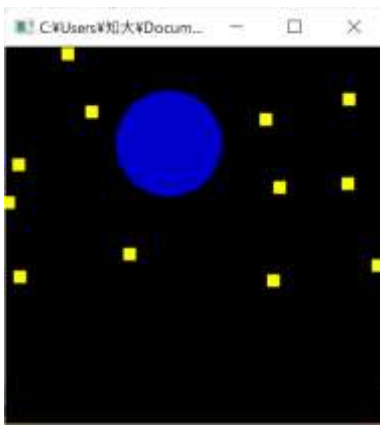
ウィンドウ内の任意の点をクリックしているあいだ、その点を中心にプレーヤーが選択した図形(円, 三角形, 四角形など)が拡大していき, 自分の陣地を広げていく. これを 1P と 2P で交互に繰り返す. ただし,すでにどちらかの陣地になっている点を図形の中心に選択することはできないが, 陣地外から拡大する図形が相手陣地へ侵入した場合は, 重複した個所を自分の陣地にできることとする. また, ウィンドウ内には12本のピンがたっている. ピンの座標はゲームスタート時にランダムで決まる. 拡大していく図形がピンに接触するとその拡大が停止するとともに, そのピンを中心に円状に相手の陣地となるペナルティを科すこととする. ウィンドウ内が全てどちらかの陣地となるとゲーム終了とし, 自分の陣地の面積が大きいプレーヤーを勝利とする. ただし現実的には, 目視で確認できない, もしくはピンポイントで選択できないほど微小などちらの陣地でもないエリアが生じる可能性が高いため, どちらの陣地でもないエリアが一定面積以下となったときにゲーム終了とする.

描画する図形は数字キーによる入力で指定する.

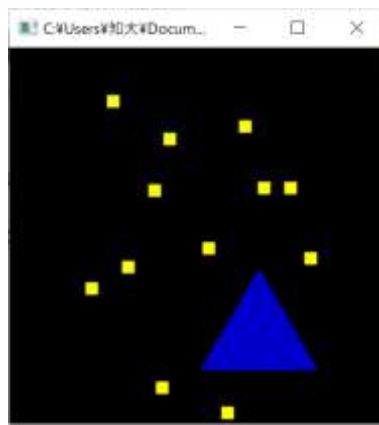
1…円, 2…正三角形, 3…逆正三角形, 4…正方形, 5…中心で 45 度回転させた正方形

3. 実行結果

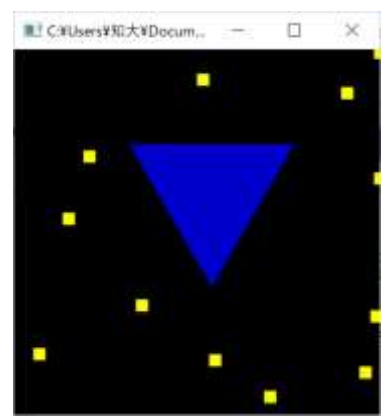
以下は, 1~5のキーに対応する図形の描画結果である.



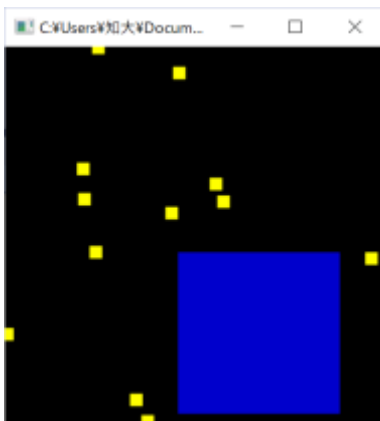
(図 1 : キー 1 の描画結果)



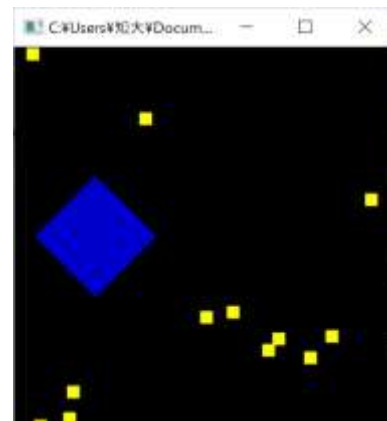
(図 2 : キー 2 の描画結果)



(図 3 : キー 3 の描画結果)



(図 4 : キー 4 の描画結果)



(図 5 : キー 5 の描画結果)

ゲームは図7のように進行した.

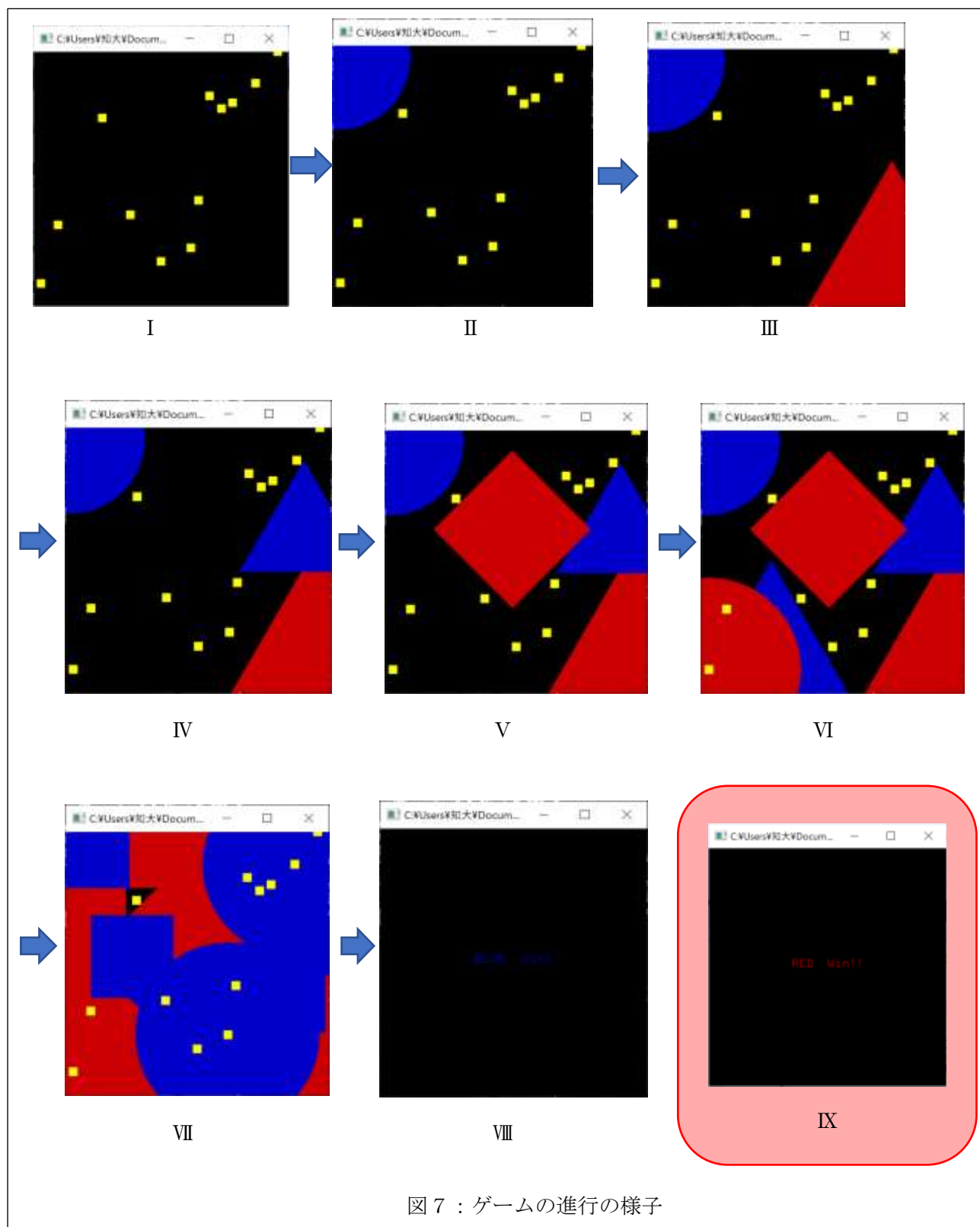


図7：ゲームの進行の様子

I～Vでは、プレーヤー交互に自分の領域を広げ、ゲームを進めている。VIでは青プレーヤーがピンに接触したため、そのピンを中心に円形の赤エリアが広がっている。その後もゲームを続けたところVIIの状態になった。その後VIIIの画面へ切り替わり、ゲームは終了した。今回は青が勝利したため、青字で「BLUE Win!!」と表示された。また、赤が勝利した場合IXの画面が表示された。