

エアー・ホッケー

とサンタさんの6人

徳島大学 工学部 知能情報工学科 27班

木村 薫・好川 汰一

近藤 彰人・長瀧谷 大輝

ゲームの概要

- ネットワーク対戦型のホッケーゲーム
 - 2人1組になり、「アタッカー」「サポーター」を選択する
 - 各チームには「ディフェンダー」というCPUプレイヤーが1人
 - CPUを含めた3人で得点を取り、一定の点数に達したチームが勝ち
 - 仲間との協力プレイと、必殺技などの戦略が勝利のカギを握る！
 - OpenGLを用いた3Dと、SDLを用いたBGM・効果音！
 - 目標は「総合優勝」
-
- ジャンル：スポーツゲーム
 - プレイ人数：4人
 - 使用デバイス：ジョイパッド

ゲームのコンセプト

コンセプトは

「新感覚アクションゲーム」

普通のホッケーゲームとの違いは

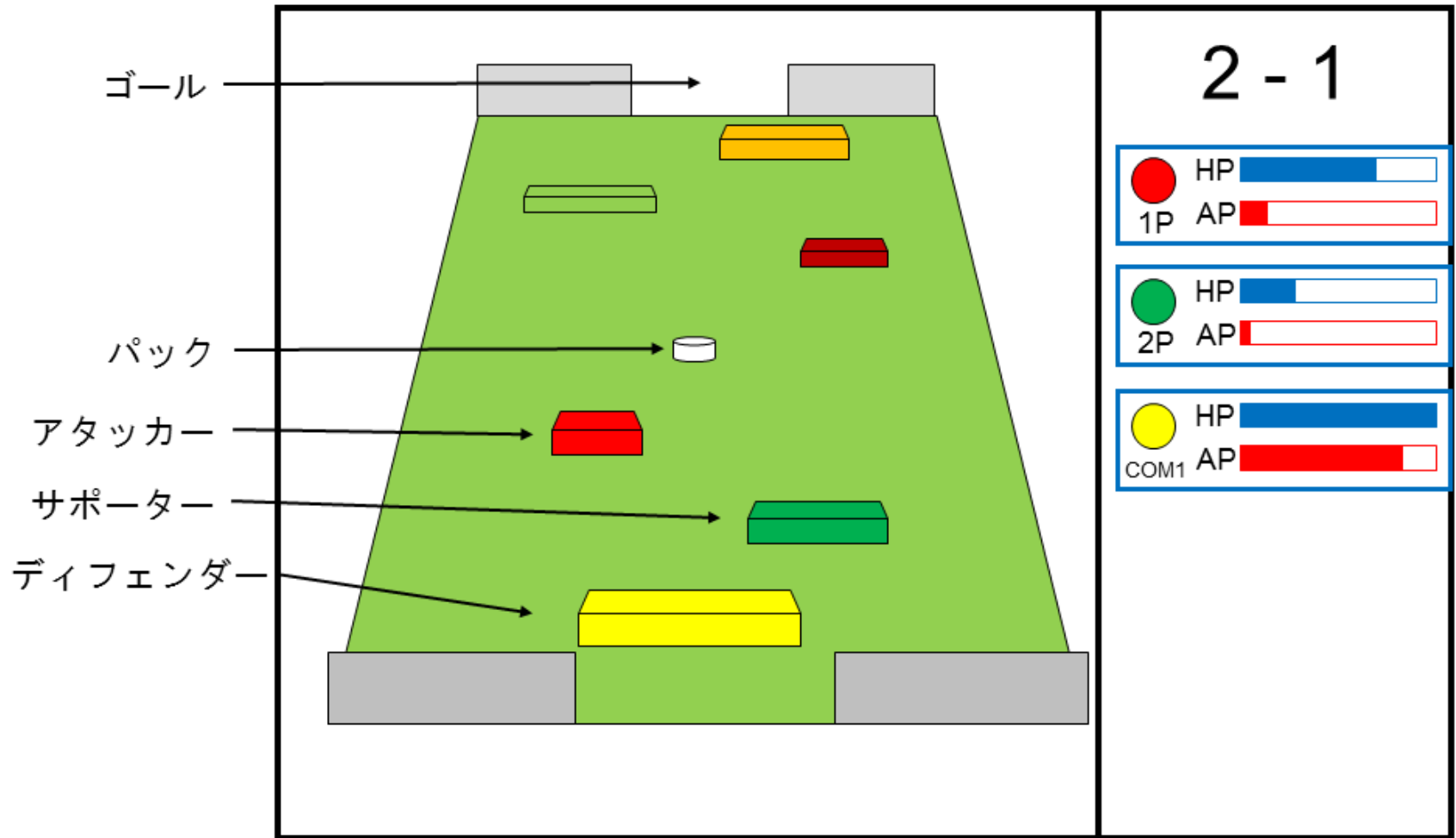
「各プレイヤーに設定された、基本能力や必殺技を駆使して戦う」
という点であり、「新感覚」である。

目標は

操作はわかりやすく

やっているうちに理解できるルール

ゲーム画面（イメージ図）



左：ゲーム画面

右：ステータス画面

プレイヤー紹介

• アタッカー **Attacker** (人間)

- 攻撃を得意とするプレイヤー
- アタッカーが打ったパックは速くなる

• ディフェンダー **Defender** (コンピュータ)

- ゴールを守るプレイヤー
- アタッカーとサポーターの体力が0になると身代わりになる
- ディフェンダーが打ったパックは遅くなる

• サポーター **Supporter** (人間)

- アタッカーとディフェンダーの体力回復をするプレイヤー
- ダメージを受けると、アタッカーとディフェンダーを回復する
- 自身の体力は自然回復する

ゲームの流れ①

- **サーバーに接続**
 - 接続順に「1P」「2P」「3P」「4P」となる
- 「1Pと2P」、「3Pと4P」でチームになる
- **各プレイヤーは、「アタッカー」「サポーター」を選択**
 - もし被った場合はランダムに選ばれる
- **1Pがゲームのルールを設定する**
 - 「何点先取で勝ち」など
- **ゲーム開始！**

ゲームの流れ②

- 各プレイヤーは左右に移動し、パックを跳ね返す
- 仲間との協力が重要！
 - とくにサポーターの役割が重要
- 必殺技ゲージが溜まると必殺技が使える
- 点数が入るごとに、体力と必殺技ゲージはリセットされる
- 最初に設定した点数を取ったほうが勝ち

世界観

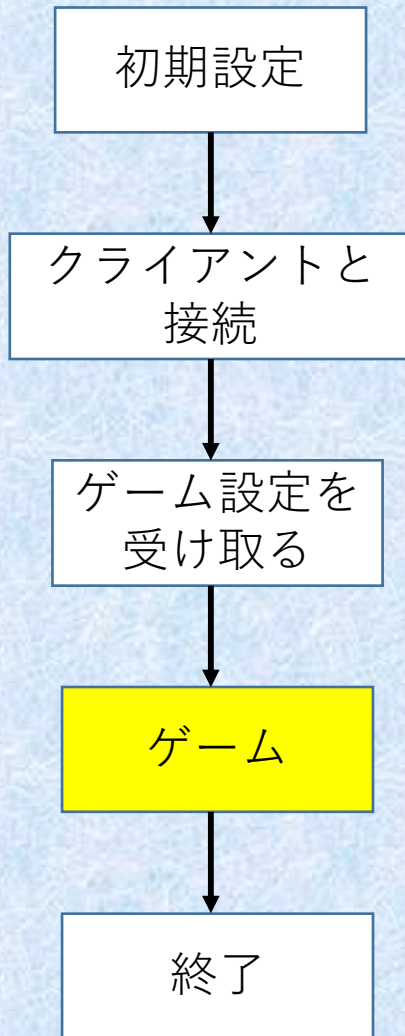
みなさんは、サンタさんがクリスマス以外は何をして過ごしていると思いますか？

長年にわたる調査の結果、僕たちはエアーホッケーをしていることを突き止めました。そのエアーホッケーは、普通の人間たちがプレイしているものとは全然違ったものでした。私達はサンタさんがプレイしている珍しいエアーホッケーをゲームで再現することにしました。

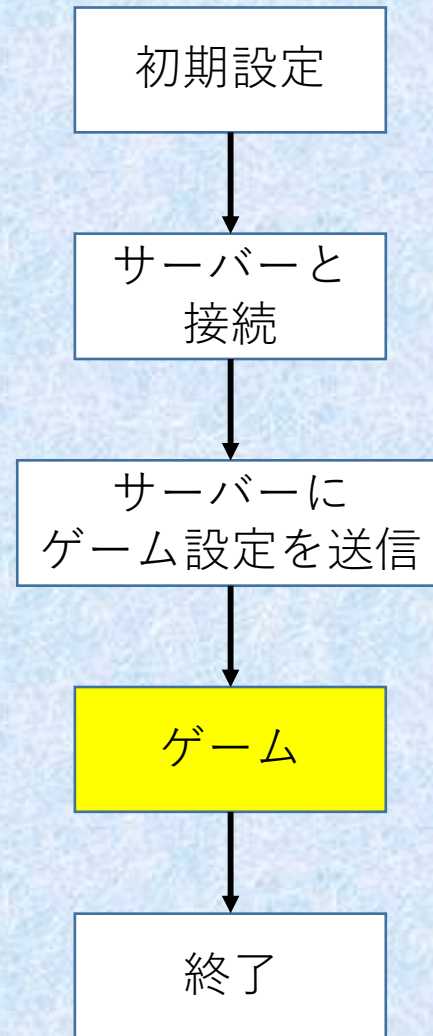
最後に、皆さんに忠告があります。このゲームをクリスマス日にプレイしないでください。エアーホッケーに熱中したサンタさんがプレゼントを届けることを忘れてしまいます。

プログラムの流れ①

サーバー

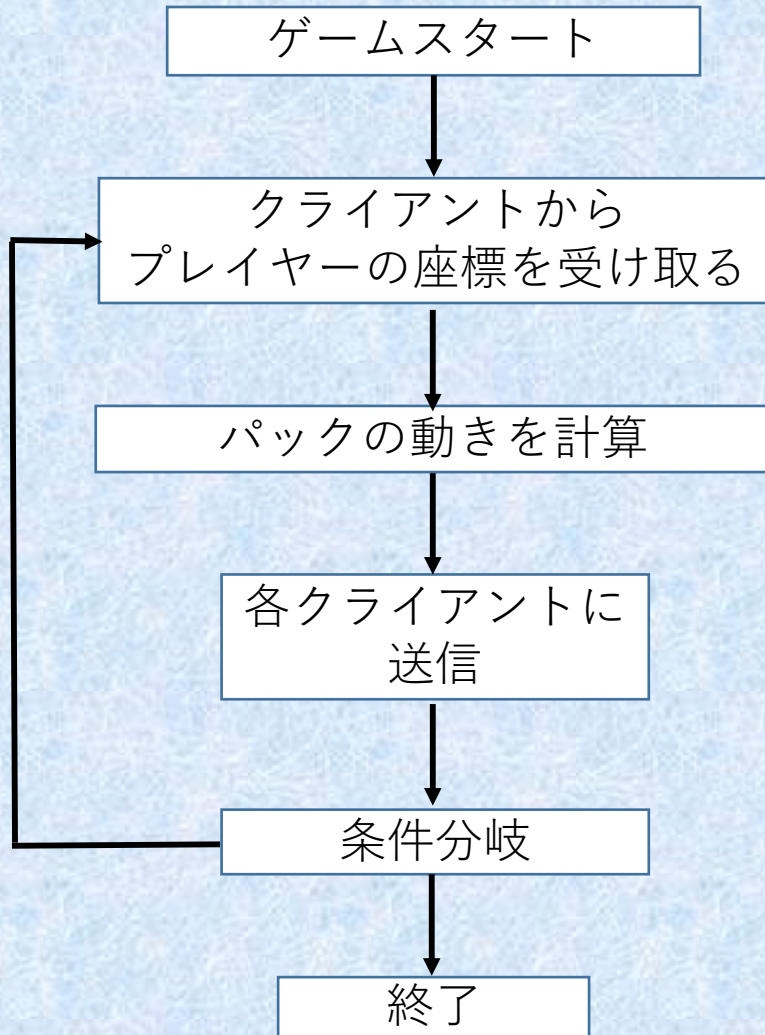


クライアント

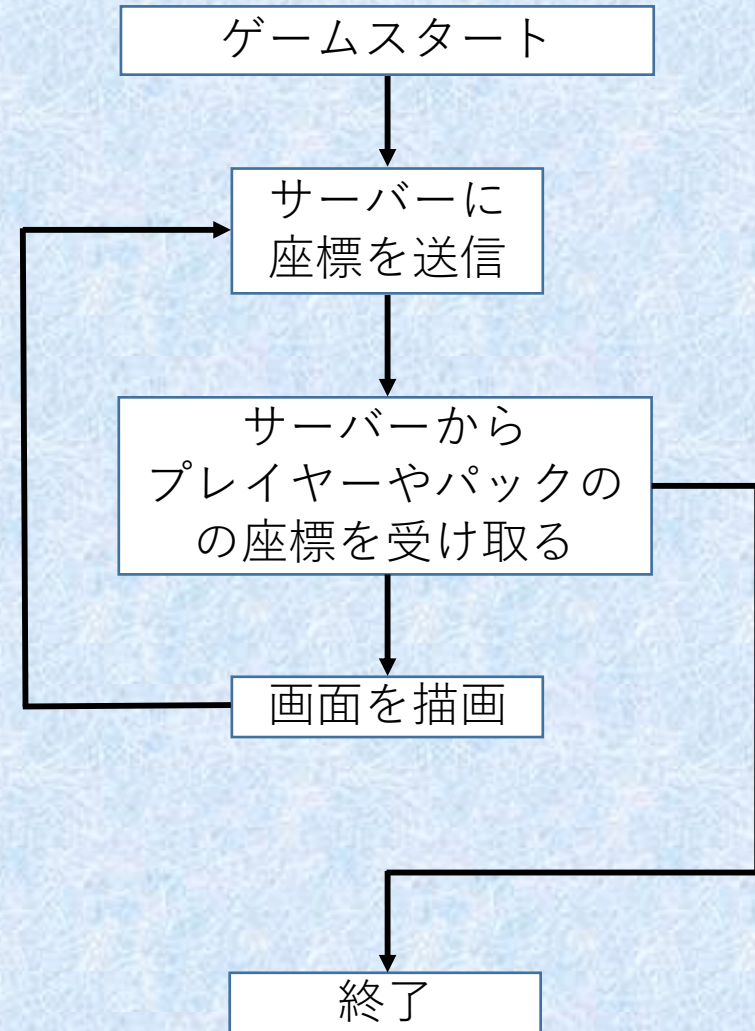


プログラムの流れ②

サーバー



クライアント



開発担当

- ネットワーク：木村
- グラフィック：好川
- ゲームシステム：長滝谷・近藤