



エア・ホリッカー

サンタさんの六人

徳島大学 工学部 知能情報工学科 27班

木村 薫

近藤 彰人

好川 汰一

長瀧谷 大輝

ゲームの概要

- ストーリー
 - サンタさんがオフシーズンに遊んでいるホッケーゲームを再現しました。みなさんもやってみましょう！
- ルール
 - パックを跳ね返し、相手のゴールに入れると点数が入る
 - ○点先取で勝ち！←試合開始前に決める
- 使用機器
 - ゲームパッド
- ジャンル
 - スポーツゲーム

目標は…

総合優勝

ゲームの面白さ

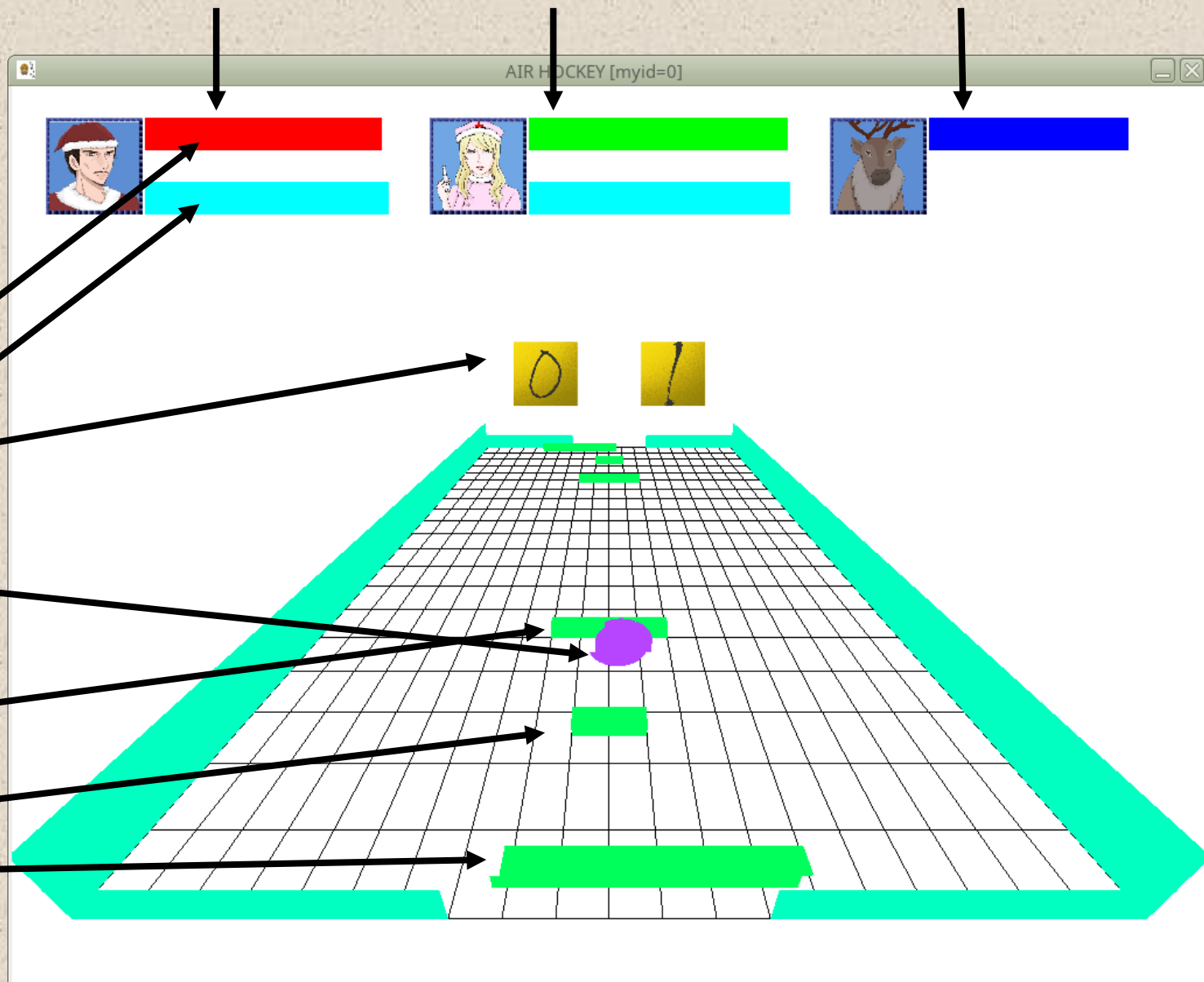
- OpenGLを使用した迫力ある(?) **3Dグラフィック**
 - 視点を回転させることもできます！
- SDLを使用した臨場感のある **サウンド**！
 - パッドが跳ね返るときに音になります！
- **CPUプレイヤー**によるアシスト！
 - ディフェンダーはコンピュータが操作します。
- 3人vs3人(CPU含む) なので、 **仲間との連携**が重要！

※画面は開発中のものです

アタッカー

サポーター

ディフェンダー



体力

必殺技ゲージ

点数

パック

アタッカー

サポーター

ディフェンダー

ゲームのオリジナリティ

- マレット(打ち返すやつ)は横方向にしか動かない点
 - 一般の人間がプレイしているエアホッケーとは違う
- 各プレイヤーには役割と必殺技がある点
 - アタッカー：攻撃役。打ち返すときにパッドを加速させます。
 - サポーター：回復役。ダメージを受けた分、他の2人を回復させる。自分は自然回復します。
 - ディフェンダー：防御役。他のプレイヤーが殺られたときには身代わりになります。

見て欲しい・楽しんで欲しい点

- 操作方法は簡単なので、気軽に遊んでください
 - 基本操作は左右の動きだけです。
- 必殺技はキャラクターによっても違います
 - ゲージが溜まっているときに②ボタンで発動！
- LRボタン(⑤・⑥)で視点を回転させることができる
 - OpenGLならではの機能です！

Attacker




Supporter

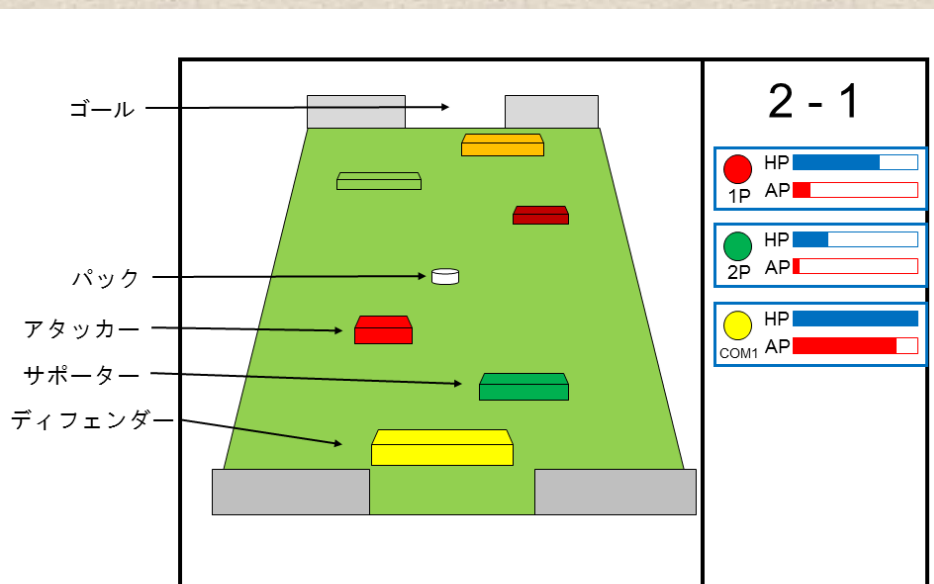


Defender



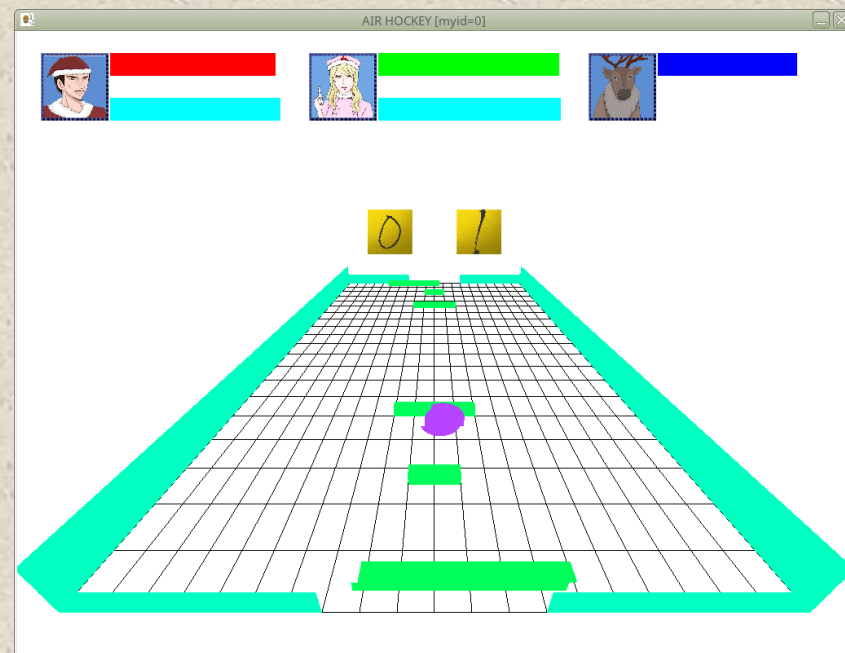
企画プレゼンからの変更点

-  **git** によるバージョン管理
 - gitの使い方を書いた資料を作成し、勉強会を実施した
- 画面配置の変更
 - 企画時はゲーム画面の右にステータス画面があった



左：ゲーム画面

右：ステータス画面



苦勞した点・頑張った点

- ネットワーク
 - バグが多かったが、修正することができた
- グラフィックス(OpenGL)
 - OpenGLの勉強を1から始めなければ行けなかったもので、苦勞した。
- ゲームシステム
 - ネットワークとグラフィックスの開発が遅れていたもので、なかなか作業が進まなかった。

ガントチャート

	11/4～10	11/11～17	11/18～24	11/25～12/1	12/2～8	12/9～15	12/16～22	1/6～12
木村	仕様策定	ネットワーク						
好川	仕様策定	グラフィック						
近藤	仕様策定	グラフィック						
			ゲームシステム(クライアント)					
長瀧谷	仕様策定	ゲームシステム(サーバー)						

	1/13～19	1/20～26	1/27～2/3	2/4～2/9
木村	ネットワーク			
		サウンド		最終調整
好川	グラフィック			
				最終調整
近藤	グラフィック			
	ゲームシステム(クライアント)			最終調整
長瀧谷	ゲームシステム(サーバー)			
				最終調整

知能情報工学科27班が制作した、100年に1度のゲーム

エアー・ホッケー と サンタさんの六人

Powered by 

必殺技と協力プレイが
勝利の鍵やで

プレイ人数：4人

ジャンル：スポーツゲーム



サンタさんが
オフシーズンの暇つぶしで
遊ぶホッケーゲームです！

やらなかったら
注射するゾ～

