

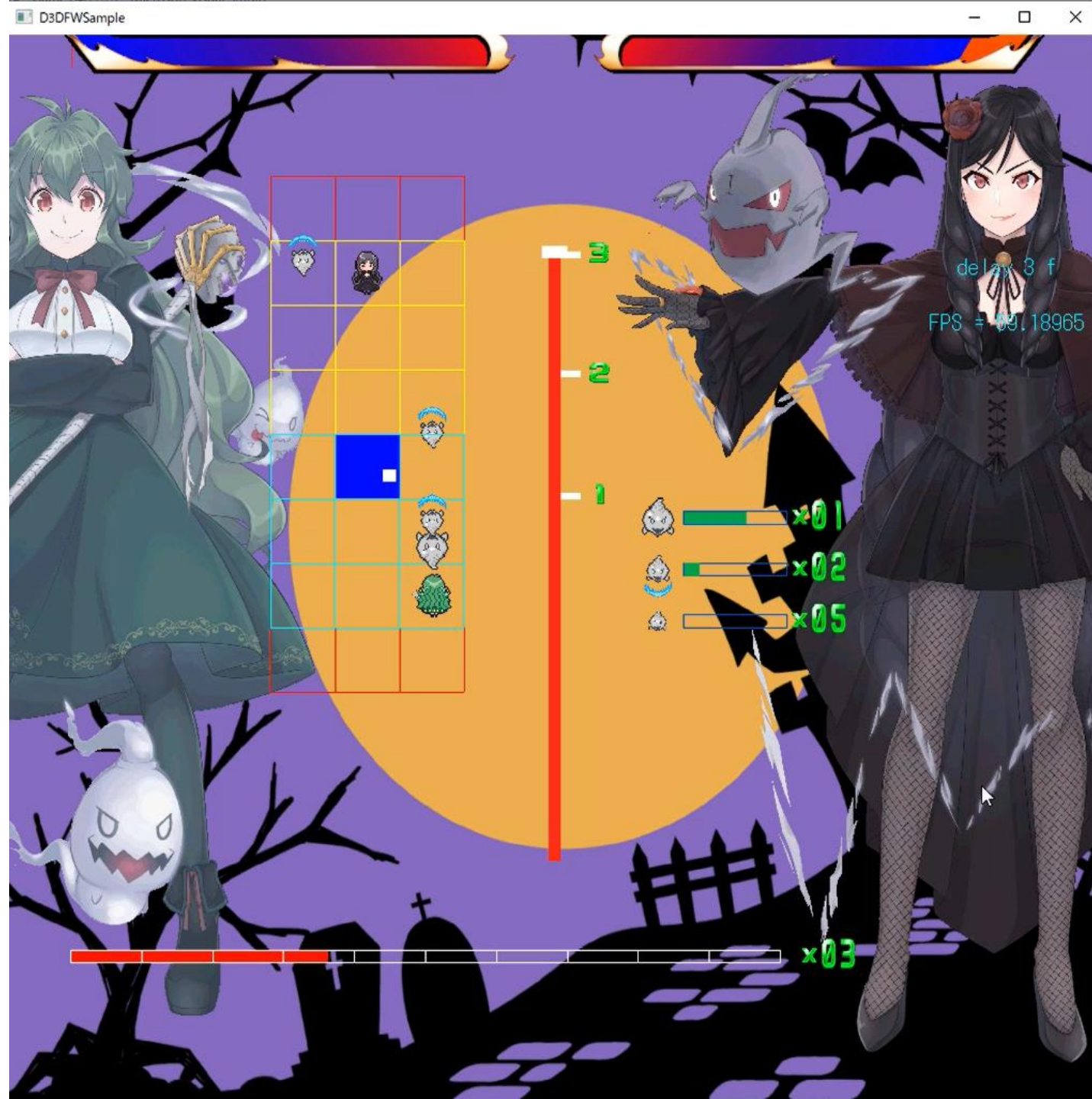
ネットワーク対戦機能を実装 した対戦型STGゲーム(仮題)

作品のプログラムurl:

https://github.com/puyopuyo01/Game_DirectX9.git

ゲームの概要

- ▶ ネットワーク対戦のできる対戦型STGゲーム。
- ▶ 目的は、幽霊を発射しダメージを与え、相手のHPを0にすること。
- ▶ すくみ関係を持つ3種類の幽霊(弾)を撃ちあい、相殺合戦するのが醍醐味。
- ▶ 試合を有利に進める必殺技を実装。



ゲームルール

HPバー

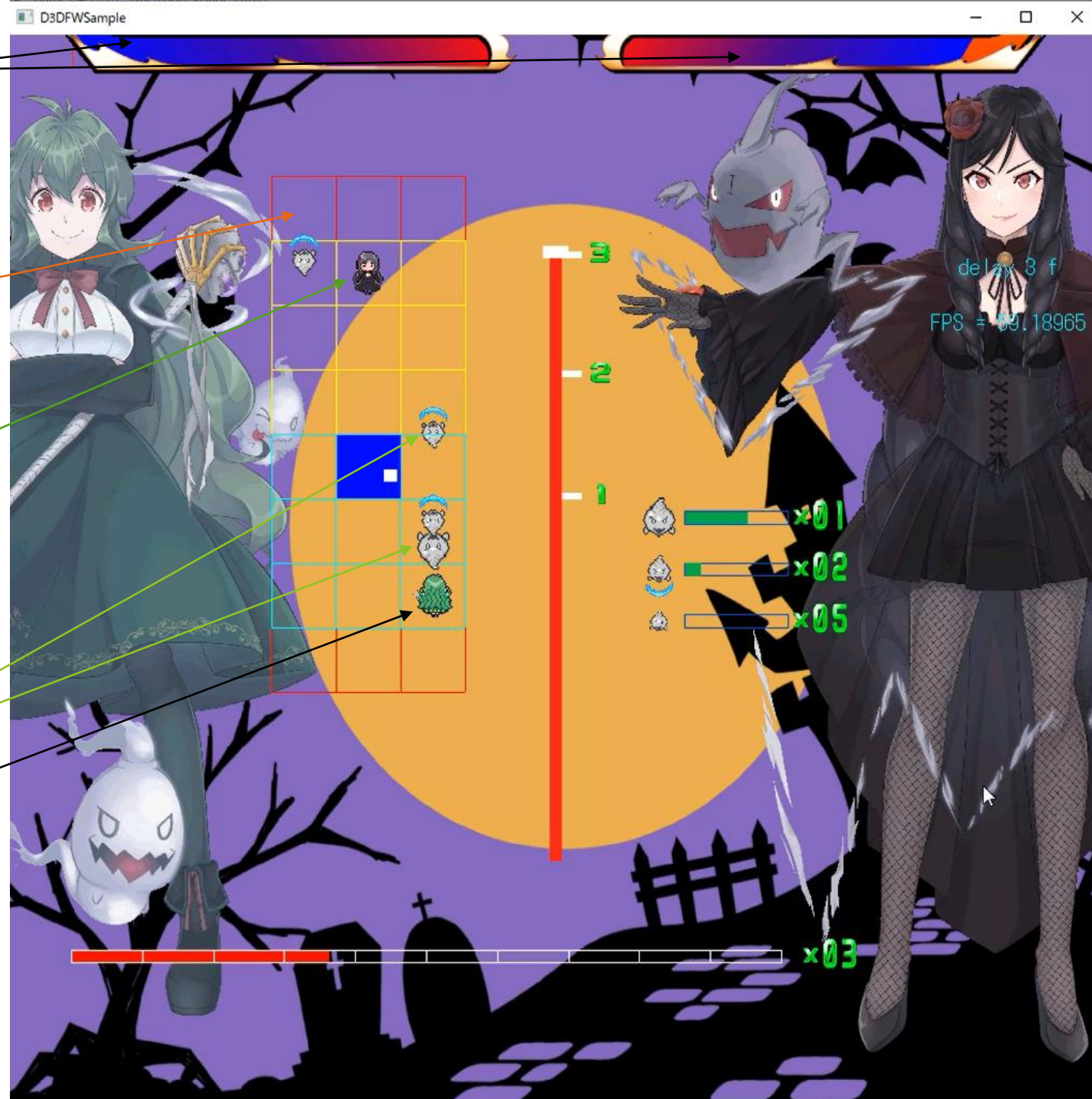
▶ 発射した幽霊を敵にダメージを与えるマスに入れ、敵のHPを0にする。

ダメージを与えるマス。
ここに発射した幽霊(弾)がたどり着くと相手にダメージを与えることができる。

リモートプレイヤー(通信相手
が操作するキャラ)

幽霊(弾)

□ーカルプレイヤー(自分の操作するキャラ)



フィールドマス

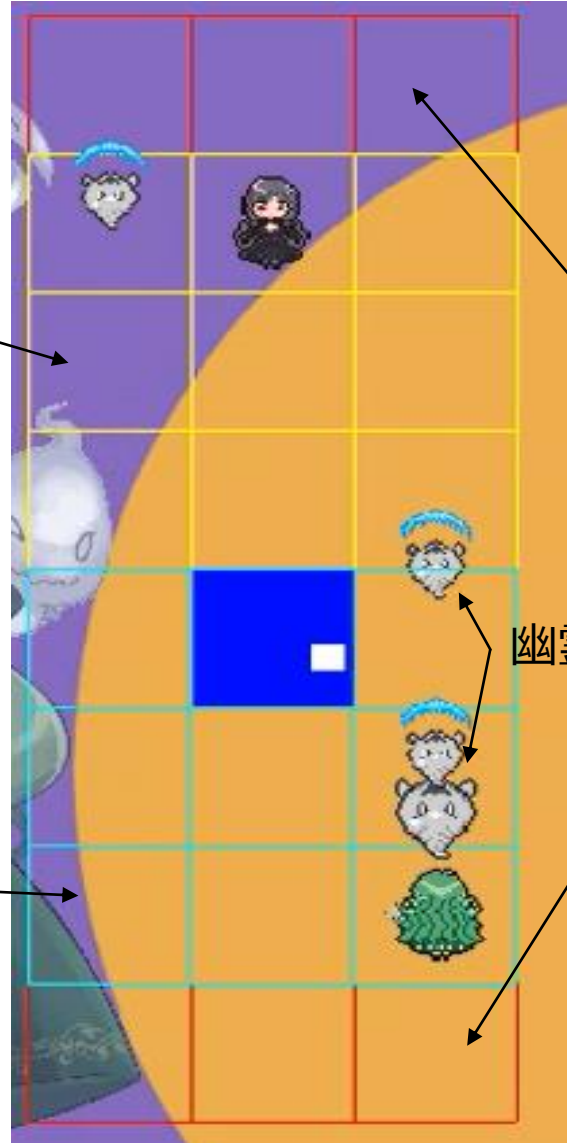
バトルフィールドは3×8マスのマス目単位で構成され、パネルは自機マス、敵機マス、ダメージマスの3種類ある。

敵機マス:
敵機(通信相手)が移動できる範囲。

自機マス:
自機(プレイヤー)が移動できる範囲。

ダメージマス:
自機、敵機の幽霊(弾)がこのマスに入ると自機、もしくは敵機にダメージが入る。

幽霊(弾)



幽霊(弾)について

- ・プレイヤーは、3種類の幽霊を発射でき、幽霊がダメージマスまでたどり着いたら相手に攻撃ができる。
- ・お互いの発射した幽霊が衝突した際、条件を満たすと消滅してしまう。
- ・幽霊は「強さ」と「速さ」の2つのステータスを持つ。

幽霊の消滅条件

- ・自身より「強さ」の大きい幽霊と衝突する。
- ・一定値以上の「速さ」を持つ幽霊と衝突する。

3種類の幽霊の特徴



...最も小さく、非常に速い(一定値以上)幽霊。
「強さ」のステータスは低い。

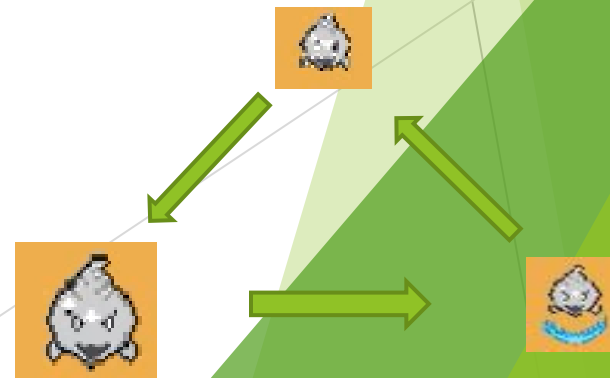


...速さによる消滅条件を持たない特殊な幽霊。



...最も大きく、「強さ」のステータスが高い
幽霊。非常に遅い。

幽霊同士のすくみ関係



優勢ゲージと必殺技

- ▶ プレイヤーが積極的に攻めることで優勢ゲージが増加し、一定値以上増えると優勢レベルが上がる。
- ▶ 必殺技ゲージを溜めて、必殺技を撃つことができ、必殺技の効果は優勢レベルに依存する。

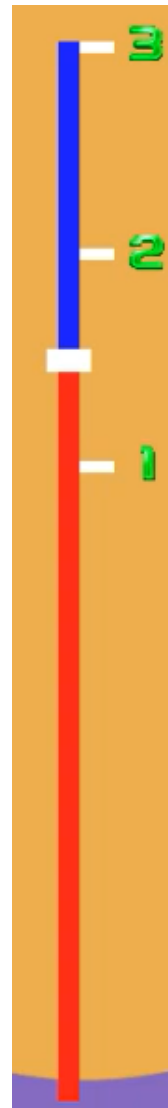
実装している必殺技:

使用ゲージ5:フィールドにいる幽霊の強さを向上させるが、優勢ゲージが下がる。

使用ゲージ3:フィールドにいる幽霊の速度を上げる。

必殺技ゲージ:

時間経過とともに増えてゆき、一定以上でゲージを消費し、幽霊をステータス強化する必殺技を出せる。



優勢ゲージ:

プレイヤーの発射した幽霊が自機マスから敵機マスへ移動すると優勢ゲージが1増加する。

優勢ゲージは相手プレイヤーとリンクしており、プレイヤーのゲージの増加分、相手のゲージが減少する。

優勢レベル:

優勢ゲージに応じて優勢レベルが上がる(最大レベル3)。

優勢レベルが高い程、必殺技のステータス強化の効果が高まる。

