

1. 研究の目的と概略

昨今の格闘ゲームは、アーケードのものだとオンライン対戦ができるものもあるが家庭用だとあまりない。あったとしても対戦だけで会話などのコミュニケーションをとることができないものが多い。

この研究では、ネットワーク対戦ができるいろいろな人とコミュニケーションをとることの出来る格闘ゲームを作成する。

これにより、ゲームセンターでの人との対戦の熱い興奮が家でも味わえるようにし、その後のチャットでも、友情を深めたりすることが出来るようにする。

2. 改良提案

2.1. オンライン対戦

対戦画面は動きや画像を単調にして、ラグなどが少なくなるようにした。

対戦形式は HP を削り合う方式で時間性に行っている。

時間は 99 カウントとして、1 カウントは 1.5 秒に設定している。

ロビーに入った人の中からランダムで対戦する。

対戦はエントリー形式で、エントリーされていない人は対戦の籤には参加しない。

CPU は実装する予定が無いいため、対戦相手がいない場合は待機状態となる。

2.2. チャット&ロビー

チャットは、コンピュータネットワーク上のコミュニケーション手段のひとつ。

複数の人がネットワーク上に用意された1箇所に参加し、テキストを入力してリアルタイムに会話をおこなうシステム。オンライン対戦時は、チャットを非表示にして画面を見やすくし、勝敗が決した後に再びチャット画面を表示するようにした。

非表示になっている間のロビーでの会話もチャットログに保存されるようになってる。

ロビーとは、ゲーム開始前の待ち合わせチャットルームのことである。そこで募った数名のメンバーとルーム(部屋)と呼ばれる独立したゲーム世界に接続する。

3. 評価

知らない者同士で対戦する際は、チャットでも十分だった満足できたが、友人同士で対戦する際チャット

ただだと物足りないとの意見があった。

対戦画面は、ゲームとして、面白みが全くなかった。

4. 結論

格闘ゲームのオンライン化と、チャットシステムの両立はできたが、対戦画面の方の出来が悪かった。

5. 今後の発展

友人同士が使っても、満足できるようにボイスチャットなどのシステムなどを実装していきたいとおもう。

対戦画面は、新しい対戦方式を作り、やる人が納得してもらえそうなものを作る。

そのほかに、ほかの人の対戦を見ることのできる観戦システムなどを実装していきたいと考えている。

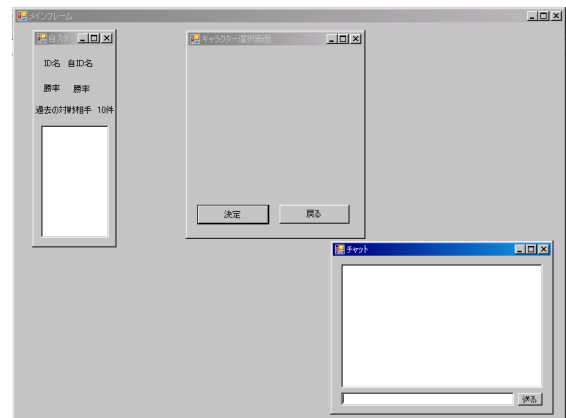


図1. ロビー画面

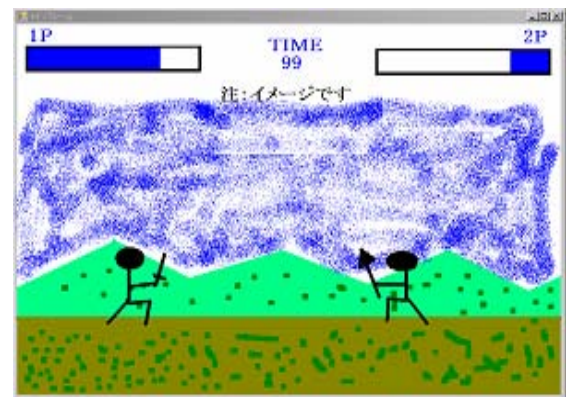


図2. ゲーム本体