

デジタルボードゲーム「我瓶引水」

関西学院大学大学院 理工学研究科 情報科専攻

高橋 良平



背景

iPhone の出現により、スマートフォンが急速に普及している。著者は、そういったハンディデバイスとテーブルトップインタフェースを利用し、ボードゲームやカードゲームのエンタテインメント性を考慮したシステムを作成した。本発表では、作成したシステム「我瓶引水」のデモを行う。

提案

隠した手札による
駆け引き

共有盤面による
駆け引き

自動進行管理、
デジタルエフェクト

カードゲーム

+

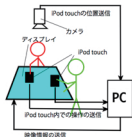
ボードゲーム

+

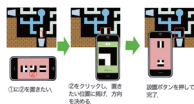
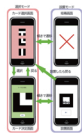
デジタルゲーム

対面して遊ぶ実空間の共有
駒や札などの道具を動かさず行

システム概要



加速度センサを利用した画面遷移



位置認識を利用した操作

ゲーム内容

- ・モチーフ：水道管ゲーム
- ・4人対戦ゲーム
- ・iPhone をコントローラ兼ディスプレイとして用いる
- ・iPhone に表示されるアイテムを利用してゲームを進める



今後の展望

- ・iPhone 内のアプリケーションを軸としたゲーム内容の実装例) 育成対戦ゲームの実装等
- ・オクルージョンの改善