

1. はじめに

近年、現在ゲームは娯楽の中の大きな分野となり、非常に高いシェアを獲得している。

そのなかで今回は比較的コアな層から人気のある SRPG を題材にとりあげた。

この SRPG は開発ツールが少なく、素人が SRPG ゲームを作ることは至難であるため、今回は SRPG 作成支援ツールを開発する。

2. 概要

本研究ではゲーム製作を経験したことのない人向けに開発を行なう。従って、直感で操作できるインターフェイスと、迷わないための案内が必要である。

また、今回開発するツールでは、自分の駒すべての駒を動かした後に相手に行動権が移る「ターン&フェイズ方式」、決められた規則に従って次に行動する駒を決める「アクティブターン方式」の双方に対応する。

3. システムの全体像

今回開発したシステムは大きく、辞書データの作成、イベントデータの作成、SRPG の実行の三つに分けることができる。全体の流れとして、まず辞書データ作成で SRPG の基本となる地形や持ち物のデータを定義する。そしてそのデータを利用してイベントデータを作成する。イベントデータでは SRPG の会話部分や、マップの駒の配置などのデータを作成する。この二つのデータは文字列で出力され、SRPG 実行プログラムに渡す。

受け取った SRPG 実行ソフトはこのデータを読み込み、読み込まれたデータに従って SRPG を実行する。

4. 実行画面

辞書作成ウィンドウではリストボックスを使い、辞書を新規作成、辞書をひとつ削除、辞書の追加登録を行なう。

イベントデータ作成ウィンドウは階層構造になっていて、メインとなるウィンドウから、データの入力が必要な部分を新しいウィンドウを開いて入力する。



図 1.辞書データ作成画面

5. 考察

既存の SRPG に存在する項目を、このツールで開発可能かどうかを表形式にまとめると

駒	マップ	戦闘	アニメ	音響
○	○	○	×	×

表 1.SRPG 作成ツールの機能比較

という結果になった。

ここから、現在の SRPG で使われている機能はすべて実現できるわけではない。アニメーションや音響効果については、改良の余地があると考えられる。

また、作成のわかりやすさを自己で採点し、5 段階で評価したところ

ヘルプ	明快さ	容易さ
1	4	3

表 2.自己評価

容易さについては、今回は辞書ファイルとイベントファイルの二つの開発をしなければならないため、開発が複雑化していると考えた。また、数値形式の入力が多く、何の数値の入力であるかわかりにくく感じた。今後、ヘルプファイルの充実を行なう必要がある。

6. まとめ

入力項目数が多いので全体の把握に難があった。

辞書ウィンドウとイベント作成ウィンドウに分けたことにより、作成中のデータの目的を明確にすることができた。

また、アクティブターン方式に対応した新しい試みに成功したので、これは成功したといえる。

文献

SRC <http://www.src.jp.org/>

既存の SRPG 作成ツールについて