

1. はじめに

この研究は題目にもあるとおり, AIアルゴリズムを使つてのSLGの開発です. 人とコンピュータ, 人と人とのコミュニケーションのきっかけになればいいと思いこの研究を始めました. この研究ではAIアルゴリズムを使用しますが, 実際には人工無能に近い形になります.

2. 調査



図1. 既存のゲーム(どこでもいっしょ)

既存の会話型シミュレーションの例: プレイステーションを使ったゲーム内のキャラクターとのコミュニケーションソフト. 分類的には人工無能系ゲームの一種といえる. 「ポケピ」(ポケットピープルの略)と会話を楽しんだり, 言葉を教えたりしてコミュニケーションをはかっていく.

3. システム

3. 1. 設計した利用者コミュニティーの仕組み

この研究での利用者コミュニティーとは, プレイヤ同士が情報を交換したり, 対戦したりする場所です. これはインターネット回線を使用してP2P方式を使って接続します. これによって家にいながら他の人とのコミュニケーションを取れるというものです. まず, 公式(仮)のHPにある掲示板またはチャットをつかって相手を探します. つぎに相手(親側)のIPを聞き, そこにアクセスして交換や対戦を行います. 名刺システム(仮)というものがあり, 一度アクセスした相手には両者の承認があれば情報を交換でき, 相手のキャラ名やIPなどが記録されます. これにより次回アクセス時からの手間が省けます. しかし固定IPでない場合, 接続できなくなるため, このほかにメールアドレス欄を用意し, 許可があれば相手にメールアドレスを教えられるようにしようと思います. サー

バを立てるという案もありましたが, 時間, 経費, 技術の面においてこの研究期限では実現不可能と見て, 現在の方式を取りました.

3. 2. 会話アルゴリズム

基本的な単語は初期データベースとして組み込んでおき, ユーザが入力した単語がデータベースになかった場合は単語の意味をユーザに聞き返しデータベースに組み込み, この繰り返しで知識を増やしていく.

4. 評価

オリジナルの要素としては, 利用者コミュニティーやタイピングを利用したゲーム性である. 今までの育成系ゲームは育てたステータスで全てが決まったりしていたが, この研究でのゲームはどんなに完璧なステータスを作ったとしても教え込んだ言葉や, タイピング能力, 状況判断能力などが必要とされ, 最強はありえない. これによりゲームのマンネリ化を防いだ.

表 1. 従来との違い

	既存のゲーム	研究結果
ステータス面	ある程度決まっている	自分のオリジナルを作れる
操作性	ジョイパッド(コントローラ)があるので使いやすい	PCなのである程度の技術がいる
コミュニティー性(通信対戦)	実際に人と会うなどしなければならぬ	ネットワーク回線を利用して, 全国の人々と通信できる
グラフィック	3D グラフィックで見やすい	2D かつ, 時間の関係で劣化

5. おわりに

今研究の目的でもある, 人と PC とのコミュニケーション, 人と人とのコミュニケーションは実現できたと思われる. しかし, 接続方法に若干の問題があり, 改善の余地があると見た. 研究期間が足りなく, データ量が少なくなった. 今後はサーバを立て, 誰もが気軽に通信をし, コミュニケーションできるようにしたい. 最後にこの研究を発展させて, 誰もが気軽に参加できるゲームを作りたい.

参考文献

[1]HP: 日本ゲーム大賞

URL: <http://awards.cesa.or.jp/1999/doko.html>