

## 1. はじめに

一般的な MMORPG では、サーバクライアントでの通信を行っている。しかし、現在 P2P を用いた MMORPG は存在していないため、これらを作成するにあたり、仕様を満たす設計を行う必要がある。

## 2. 研究内容

一般的な MMORPG では、基本的な動作や機能に加えてゲームを面白くするための特徴(入手確率の低いアイテムの実装や同じ目的を持った人が集まれるギルドシステムなど)を持たせている。

そのため、P2P を用いた MMORPG における仕様でもゲームの動作に必要な機能を搭載する。これらの内容をシステム化要件定義で作成し、外部設計、内部設計、プログラム設計を元に開発を行った。

## 3. 仕様

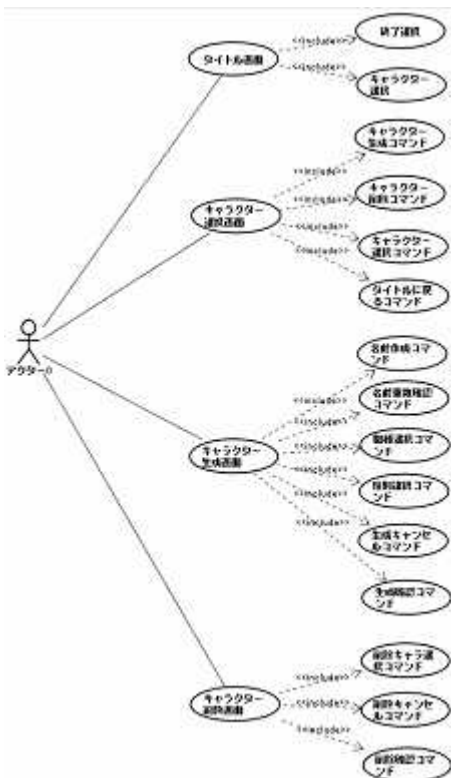


図 1. システム化要件定義

図 1 にあるシステム化要件定義書に加え、外部設計、内部設計、プログラム設計についても各々作成した。

ユーザインターフェース画像の表示による基本画面の設計も行った。キーボードの決められたボタンを押すことや、特定の画像をクリックすることで、自分が操作するキャラクターデータについての様々な情報を見ることができる。

## 4. 結論

MMORPG に必要なシナリオ作成、コマンド設計、ユーザインターフェース画像表示を行うことができた。



図 2. ユーザインターフェース画面

## 5. 今後の発展

ゲームシステムは完成したが、ゲームバランスの調整とプレイシナリオとプレイシナリオに付属した画像・アイテム等のデータ開発を行う必要がある。

## 文献

- [1] 永塚 正博, “P2P を用いた多人数参加型オンライン RPG(MMORPG)の実現”, 早稲田大学理工学部情報学科, 2005 年 2 月