

# WOLF RPG エディターを使用した RPG 製作における戦闘バランス生成アプリケーションの提案

研究系卒研

0923008 荒木地 良美

(指導教員 速水治夫 教授)

## 1. はじめに

RPG (ロールプレイングゲーム) において、敵の強さと味方の強さのバランスは、ゲームの面白さを語る上で非常に重要な要素である。しかし、RPG を製作する際に、そのバランスを上手く調整するのは難しく、確認作業にも非常に時間が掛かる。

そこで、本研究では、RPG 製作ツールである WOLF RPG エディターに使用されているステータスや戦闘計算式を検討し、戦闘バランスの良い敵のステータスを生成するアプリケーションを提案する。

## 2. 試作システムの概要

敵のステータス生成と、戦闘シミュレーションを行う。

### 2.1 敵のステータス生成

味方のステータスを入力 (1~4 人)、敵の強さを 5 段階 (強い、やや強い、互角、やや弱い、弱い) の中から選択する。これらの情報をもとに、味方のステータスに対応した敵のステータスを計算し、生成する。(図 1)

### 2.2 戦闘シミュレーション

入力した味方のステータスと、生成された敵のステータスをもとに実行される。(図 1)



図 1 敵のステータスと戦闘シミュレーション

## 3. 評価実験

ゲーム製作初心者 7 名を対象に、試作システムを使用した評価実験を行った。自力で戦闘バランスを作成した場合と、試作システムで戦闘バランスを作成した場合に掛かった時間をそれぞれ計測し、比較した結果を表 1 に示す。また、5 段階評価のアンケートを行った結果を表 2 に示す。

表 1 作成時間の比較結果 (分)

実験協力者	A	B	C	D	E	F	G	平均
評価項目								
オリジナル	41	38	30	25	22	20	20	28
試作システム	13	26	10	10	16	15	10	14

表 2 アンケート結果 (人)

評価項目	悪い ← → 良い					平均
	1	2	3	4	5	
バランス		1	1	3	2	3.8
使いやすさ			1	4	2	4.1
手軽さ				2	5	4.7

評価実験結果より、作業時間の削減を確認できた。また、次のような意見が得られた。

- 試作システムに入力した値をエディターに反映出来れば良い
- 攻撃のパターンを設定出来れば良い

## 4. おわりに

本研究で試作したシステムは有用であることがわかった。今後は、システムの改善と機能の充実を目指す。

### 参考文献

- [1] WOLF RPG エディター公式サイト,  
<http://www.silversecond.com/WolfRPGEditor/>