

WOLF RPG エディターを使用した RPG 制作における 街を自動でデザインするアプリケーションの提案

研究系卒研

0923103 塚田 麻美

(指導教員 速水 治夫 教授)

1. はじめに

RPG(Role Playing Game)を制作するにあたって、街やダンジョン、ワールドマップなど、いろいろとデザインすべきことがある。その中で、街をデザインするには街全体の大きさや、道幅、家や木などのオブジェクトの配置など、初心者がデザインをするのは難しく、時間がかかる。

現在、WOLF RPG エディター^[1]という RPG 制作ツールにはダンジョンのデザインを自動で行うシステムが組み込まれているが、それでは街のデザインをすることはできない。そこで、街のデザインを自動で行う RPG 制作初心者向けのアプリケーションを提案する。

2. 提案システム

本研究では街を自動でデザインし、RPG 制作を支援するアプリケーションを開発し、そのアプリケーションを使用して街を制作する。

2.1 街の基本情報

街をデザインするために必要な情報は以下のとおりである。

- 街の大きさ(縦, 横)
- 家の数(小, 大)
- 出入り口の方角
- 街全体を囲う壁の有無

これらの情報を基に街をデザインする。

2.2 街のデザインの表示

2.1 項での街の基本情報を基に、街をランダムにデザインし、テキストデータで表示する。ユーザの指示で再デザインも可能である。

2.3 画像表示

デザインされた街を WOLF RPG エディターに初めからあるマップチップで表示する。また、エディターに打ち込みやすいように 10 マスごとに区切り線を入れた。(図 1)

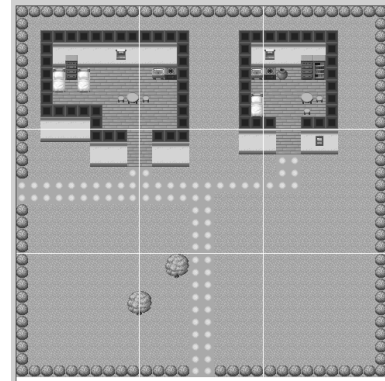


図 1 自動生成した街の画像表示

3. 結果

4 人の実験協力者に、試作システムを利用した場合と、利用しなかった場合それぞれの街の制作時間を計測、比較し、5 段階のアンケートを行った。

制作時間の結果を表 1 に、アンケート結果を表 2 に示す。

表 1 制作時間の比較結果(分)

	オリジナル	試作システム	短縮した時間
協力者 1	80	20	60
協力者 2	50	27	27
協力者 3	14	5	9
協力者 4	25	15	10

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	
使い心地			1	2	1	4
システムの見やすさ				2	2	4.5
容易に街を制作できたか				1	3	4.75

比較実験とアンケートの結果、試作システムを使用することで、街の制作時間を短縮することができた。

4. おわりに

結果から、試作システムは初心者による RPG 制作に有用であることが分かった。

今後は、より複雑な街の自動生成を行うことを目指す。

参考文献

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