

TRPG オンラインセッション用シナリオ進行支援ツールの製作

制作系卒研

1023110 曾谷 周平
(指導教員 速水 治夫 教授)

1. はじめに

TRPG (テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム) は、ゲームの管理者である GM と、その他のプレイヤーたちが会話によってシナリオを進めていく RPG である。この TRPG を、インターネットを介してプレイすることをオンラインセッションと呼ぶ。

本研究では、オンラインセッションのプレイ時間を短縮し、快適なプレイ環境を提供する情報管理システムを提案する。

ここでいう情報とは、シナリオ中に登場するキーワードとその内容を指す。

2. 基本原理

オンラインセッションのプレイ中は、チャットで意思疎通を行う。このとき、チャット用のツールにはサーバを介して利用者同士でチャットを行う IRC クライアントがよく利用される。そのうち、特にオンラインセッション用に製作された「たけとんぼ」は、プラグインによって機能を拡張できる特徴を持つ。

試作システムは、たけとんぼのチャットログを監視し、事前に登録された情報に関連する発言があったとき、その情報を自動的に閲覧可能にする。試作システムは情報登録用プラグイン「ワールドビルダー」と情報閲覧用プラグイン「冒険の書」の2つから構築され、プラグインはたけとんぼを介して起動する。

3. 試作システムの概要

試作システム利用の流れを図1に示す。ワールドビルダー、冒険の書について次項から説明する。

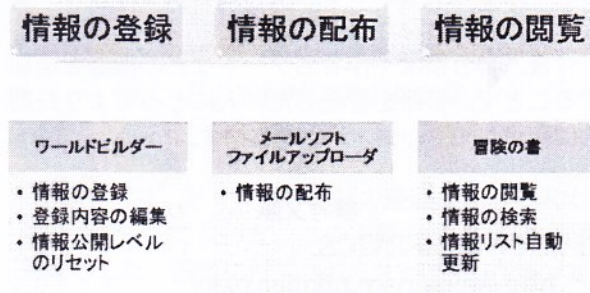


図1 試作システムの流れ図

3.1 ワールドビルダー

ワールドビルダーは、情報の内容を登録し、キーワードをファイル名とするテキストファイルとして出力する機能を持つ。

3.2 冒険の書

冒険の書は、指定したフォルダ内のテキストファイルを読み込み、利用者の要求に応じて内容を表示する機能を持つ。表示される内容は、情報公開レベルによって制限される。情報公開レベルは、登録内容の表示範囲を設定する数値である。

4. 結果

想定プレイ時間を4~5時間程度とする同一のシナリオで、試作システム使用時と未使用時のプレイ時間を表1に示す。また、プレイ時間短縮の実感、使用時のプレイの快適さ、今後も利用したいか、3点について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 プレイ時間

	プレイ時間
第1回 (システム使用)	4:00:16
第2回	4:32:24
第3回 (システム使用)	3:49:36

表2 アンケートの結果

	時間短縮	快適さ	今後の利用	平均点
第1回	3.8	4	4	3.93
第3回	4	4.6	4.2	4.27

5. おわりに

事前にGM側の準備が必要となるが、結果から、試作システムはプレイ時間の短縮と快適なプレイに貢献するものであると言える。

今後の課題として、UIデザインの洗練や、更なる情報管理機能の追加を目標としている。

参考文献

- [1] 夢幻機構,
http://www.interq.or.jp/earth/geo-ark/yume/out_system/outsys_003.html
- [2] 菊池たけし/F.E.A.R.,
アリアンロッドRPG 2E ルールブック 1・2