

1. 目的

近年では情報社会化が進み、また、新型コロナウイルスの影響もあり人同士が同じ場所に集まることがとても少なくなっている。TRPG はその中でも影響を受けやすいものの1つだ。TRPG は本来、対面行うものであるためにオンラインで行うには難しい部分が存在する。現代の社会様式に合わせ、オンラインであっても対面で行うのと変わらない遊び心地を提供するためのツールが必要だと考え開発を行うこととなった。

2. アプリケーションの機能

本アプリケーションではTRPGのシステムの中でもソードワールド 2.5 というシステムに特化したものとなっている。TRPG をオンラインで遊ぶ上でプレイヤーの負担となる部分をシステム側で管理し、自動化を行うことで遊びやすいものとなるよう開発を行った。

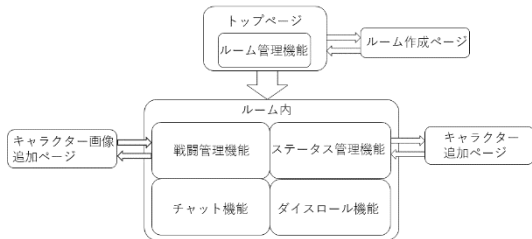


図1 アプリケーション構造

トップページでは TRPG を行うための「ルーム」の作成や入室、削除ができる。

- ・ルーム管理機能…ルーム一覧の表示やルームへの入室・削除に加えてルームの作成ができる。ルーム作成時に選択された戦闘ルールによって戦闘管理機能で表示されるフィールド画像が変化する。

ルーム内では実際に TRPG を遊ぶ際に使用する機能が複数存在している。



図2 ルーム内の例

- ・戦闘管理機能(図2左上)…ここでは戦闘中に移動するキャラクターを画像で表示し動かすことができる。これによりプレイヤー全員がそれぞれのキャラクターの位置関係を把握することができるようになる。

- ・ステータス管理機能(図2右上)…ステータス管理機能はキャラクターごとに変動が起こるステータスの数値を管理することができる。HP、MPの変動を管理し各キャラクターの状態を共有する。

- ・チャット機能(図2左下)…チャット機能では発言を行うキャラクターを選択後、発言の内容を入力し、送信ボタンを押すことで発言を行うことができる。すべての発言は共有され、円滑なゲームの進行やロールプレイを助ける。

- ・ダイスロール機能(図2右下)…ダイスロール機能ではダイスロールを行うことができる。ダイスロールを行うキャラクターの選択、判定パッケージの選択後、選択した判定パッケージによって変化する詳細な判定内容を選択、ダイスロール実行のボタンを押すことで結果を得ることができる。

3. 感想

自身の技能の問題もあり改善可能な点も多々あるが、一通り遊ぶ上では十分な機能を持たせることができ、満足できる結果となった。今後追加されていく要素への対応を行っていく。また、チャットなどの基本的な機能は他のTRPGシステムでも同様に使用するので、ソードワールド 2.5 以外のシステムに向けたアプリケーションの作成も行いたい

4. 課題

機能実装での躓きが多く、見た目にはほとんど手を加えることができず、デフォルトのテーブルを使用していたりするため、見た目に手を加え、より見やすいものへとしていく必要がある。また、チャット機能や戦闘管理機能で使用した ajax を利用することでステータス管理機能、ダイスロール機能をより使いやすく見やすいものにできることが考えられるため、利便性向上のために改善に取り組みたい。