

ネットワーク対戦型ゲームシステムに関するヒアリング 議事録

日時： 2025年4月8日（火）

参加者： 西村岬, 大久保徹朗, Muhammad Azri Shah Bin Azian, 辻 一希, 谷 陸央 **議事録作成者：** 西村岬

1. クライアントの接続状態の確認について

- クライアントがサーバーとの接続を30秒以上切断した場合は、そのプレイヤーは切断とみなし、ゲームを終了する仕様とする。

2. 盤面情報の管理について

- 盤面情報はクライアント側で保持し、サーバー側では保持しない方針とする。

3. 通信方式について

- 通信方式はTCPでもUDPでも構わない。グループで選択して実装する。

4. ゲームスタートメニューの実装

- ゲーム開始前にスタートメニューを表示し、ユーザーが操作できるようにする。

5. ゲーム終了時の表示情報

- 勝敗または引き分けの情報を表示する。
- さらに、各プレイヤーが取得したマス目数を表示する機能も必要。

6. ユーザーログインについて

- ログイン時はユーザー名のみを入力する。
- 同じユーザー名の重複は許容する仕様とする。

7. サーバー接続グループ数の上限

- サーバーに接続できるグループ数の上限は、可能な限り多い方が望ましい。

8. CPU対戦の難易度設定

- CPUには難易度設定の機能を設ける。複数段階の難易度選択が可能となるように設計する。
-