

FPSにおけるネットワーク遅延と当たり判定場所が ゲームの勝率に与える影響

岩崎 裕介^{1,a)} 上熊須 匠^{1,b)} 川崎 慈英^{1,c)} 栗原 佳輝^{1,d)} 猿渡 俊介^{1,e)}

概要：

YUSUKE IWASAKI^{1,a)} TAKUMI UEKUMASU^{1,b)} JIEI KAWASAKI^{1,c)} YOSHIKI KURIHARA^{1,d)}
SHUNSUKE SARUWATARI^{1,e)}

1. はじめに

e-Sports という流れがある．

e-Sports において RTS がメインである理由は，遅延が勝敗に与える影響が対戦格闘技ゲームや FPS・TPS に比べて少ないからだと考えられる．遅延がゲームに与える影響に関しては 2 節で詳細に議論する．

本稿では，FPS や TPS において遅延が勝敗に与える影響について計算機シミュレーションと解析によって検証する．FPS や TPS では，遅延が存在すると自分の狙いと実際の敵の位置が一致しないことによって命中率が低下することが予想される．また，当たり判定をサーバで行うか，自分で行うかによって命中率が異なることも予想される．

2. 関連研究

3. 計算機シミュレーション

4. 解析

5. 検証結果

5.1

6. おわりに

¹ 大阪大学大学院情報科学研究科
Graduate School of Information Science and Technology, Osaka University

a) iwasaki.yusuke@ist.osaka-u.ac.jp

b) uekumasu.takumi@ist.osaka-u.ac.jp

c) j-kawasaki@ist.osaka-u.ac.jp

d) y-kurihara@ist.osaka-u.ac.jp

e) saru@ist.osaka-u.ac.jp