

データを持つべきか、持たざるべきか

ゲームのデータはどこにあるのか

今日は悩ましい表情ですね。どうしましたか。



スマホの機種変を考えているんですけど、機種変するときは、ゲームのデータのバックアップをとらないとダメみたいなんです。

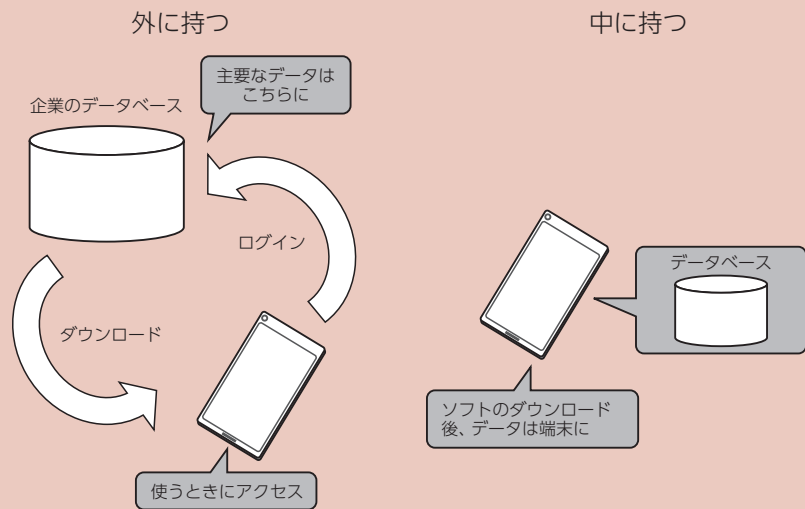
スマホ端末の機種変更（機種変）とゲームのデータの関係ですね。最近のゲームでは、端末を変えても、これまで遊んだデータを引き継いで遊べるものが多いようです。育てたキャラクターは手放したくないですからね。



ゲームによってバックアップのやり方が違うみたいなんです。なんで違うんですか？

おおまかにいうと、主要なデータが格納されているデータベースが、端末の中にあるか、外にあるかという違いです。

データベースの置き方のイメージ



データベースにゲームのデータが入っているんですね。どういう仕組みなんだろう？

本章では、データベースの仕組みや特徴を解説します。

実際のスマホゲームでは、さきほどのイメージのいいとこ取り、つまり、端末と外部とに分けてデータを持つことも多いようです。端末にはキャラクターやマップといった、ログインごとにダウンロードすることが難しいデータを、外部にはキャラクターのレベルや所持しているアイテム数といった、更新されやすいものを置く、という分け方もあるようですね。



仲間になるキャラクターは最大100人まで、なんて決まっているゲームもあります。データベースには上限があるんですか？

データベースの容量を無制限にすると、膨大なデータ量を管理しなければなりません。ゲームを提供する側としては、できるかぎり容量を節約したいのでしょう。ところで、そのようなゲームでは、残す仲間と、分かれる仲間はどうやって分けますか？



そりゃあ、お気に入りに残して、あとは、レベル順とか、強い必殺技を持っているとか……

キャラクターを選ぶ

名前	職業	レベル	レアリティ	必殺技
アスティア	魔法使い	35	SR	時間差攻撃
バロッテス	戦士	27	R	8回攻撃
メイラン	踊り子	45	R	攻撃力増加
クリッツ	戦士	18	SR	状態異常
メリッサ	魔法使い	76	R	時間停止
ヤマダオルタ	忍者	33	N	分身

※このキャラクターデータは架空のもので

では、この中からレベル30以上のキャラクターを選ぶとすると、実際のデータベースではどのような処理が行われるのでしょうか。本章ではこのようなことも見ていきます。



この表にマーカーで線引いてもダメですね。どうやって選ぶんだろう？