چکیده:
این مقاله یک معماری توزیع شدهٔ کامل را برای پشتیبانی از بازی‌های چند بازیکنهٔ عظیم (MMGS) بر پایهٔ شبکه جایگذاشت نقطه به نقطه (P۲P) را پیشنهاد می‌کند.
شبکه‌ای نقطه به نقطه یک راه حل مقیاس‌پذیر و قوی را برای MMGs ها ارایه می‌دهد. بعلاوه مشابه فعل و انفعالات دنیای واقعی، بازیکنان MMGs با احاطه‌کنندگان خود، به طور مثال با بازیکنانی که قابل دیدن باشد و با اشیایی که در دنیای مجازی باشند، فعل و انفعالی دارند. بنابراین خود سازماندهی نقطه‌ها بر اساس خاصیت قابل دیدن آنها برای کارآمدی شبکه‌ای جایگذاشت که MMGs را پشتیبانی می‌کنند ضروری است. همچنین شبکه‌ای جایگذاشت می‌بایست در مواجهه با تغییر مکانی بازیکنان، به طور پیوسته دوباره سازماندهی شوند. در این مقاله، ما به طراحی شبکه‌های جایگذاشت نقطه به نقطه مبتنی بر دیاگرام Voronoi به این اهداف می‌رسیم که هر بازیکن یک حوزهٔ مسئولیتی دارد که شامل، اشیاء نزدیک می‌شود و مسئول به هنگام‌سازی پاشیدگی است که در این حوزه رخ می‌دهد تا پیوستگی شرایط بازی را بین بازیکنانی که نگران به‌هنگام‌سازی هستند را مهیا کند. برای اثبات این مفهوم، با یک برنامهٔ بازی ساده را شبیه‌سازی کردیم تا انعطاف‌پذیری معماری خود را نشان بدهیم.