

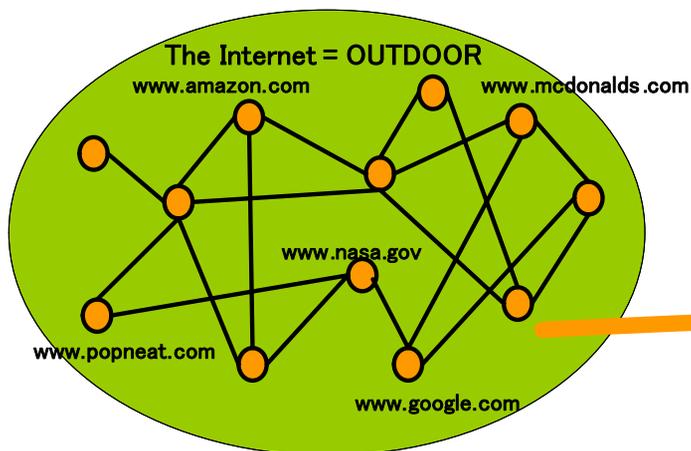


ハイパーリンク空間からの ネットゲームコンテンツ生成支援 - SILHOUET シルエット -

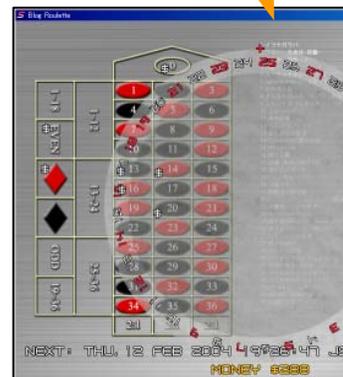
ポップニート

園田 修司

sonoda@popneat.com



- ネット上のWebページとハイパーリンクを、ゲーム素材として、独自のタグ解釈とレンダリング、テキストチャマッピングを行い、ゲーム素材として活用する。
- ネットの多様性、流動性を、動的に変化し続けるコンテンツソースであると位置づける。
- バックエンドとユーザインタラクションを分離し、バックエンドとして共通的に使用できる“SILHOUET”（シルエット）と、複数の SILHOUET 対応デモンストラレーションゲームを製作。
- コンセプトのデモと今後の応用への基盤を実現。

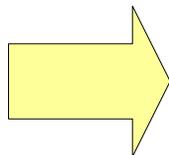




SILHOUET サンプルミニゲーム

WebDungeon (ウェブ・ダンジョン)

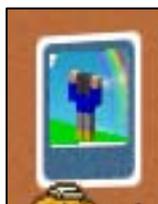
■ 普通のblogから始まるWeb空間を、アイテムやキャラクタのメッセージに利用



■ 任意に選択したリンクをたどっていくことで、動的にダンジョン構造を生成



キャラクタに話しかけると、情報(p, dt タグ)を教えてくれるぞ!



まずは、カード(imgタグ)をたくさん集めよう!
カードはスイッチを動かすのに必要だ。



スイッチで、通路がどこに通じるか(aタグ)を切り替えよう!
どこを通るか決めることで、ダンジョン構造が決まっていくぞ。

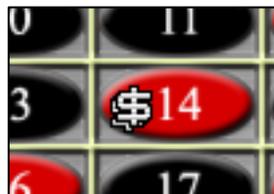


SILHOUET サンプルミニゲーム blog Roulette (ブログ・ルーレット)

■blogの更新状況(we blogs形式)を、予想ゲームに利用



■ネットのリアルタイムな要素を活用。
GeoTagに対応することにより、更新時間だけでなく更新地域でも予想が可能(現在のUI実装は時間のみ)



次に更新されるサイトを予想して、BETしよう！



さて、ルーレットはどこで止まるのか？！



SILHOUET サンプルゲーム

Ghost in the Web (ゴースト・イン・ザ・ウェブ)

■ 普通のWebページから始まるWeb空間を、敵や攻撃パターン、アイテムなどに利用

■ おばけがネット空間を戦いながら進む、新感覚ネットゲーム



ゲート(aタグ)をくぐると、次のステージにワープ開始だ！
どのゲートをくぐるべきか？
一瞬の判断が重要だ。



ワープ中(次ページ情報取得中)にボスが出てくることもあるぞ。
どんなときにも気を抜くな！



ステージによって背景も大きく変化するぞ！
サイケな色のページは危険度も高い！？