

2005年度 未踏ソフトウェア創造事業(未踏ユース)

個人・少人数による開発向けの、ネットワーク利用型 ゲームフレームワークの開発

代表者:藤井大輔

共同開発者:澤口徹

オンラインゲームベンチャー文化を創生する!

「草の根」ゲーム制作がブームになりつつある今だが、個人または少人数によるオンラインゲーム開発はとても少ない。この由々しき問題に対し我々は**技術**、**資金**、**時間**という3つの壁が立ち塞がっているのではないかと考えた。

そこでこれら3つの壁を解決し、草の根制作者に配慮したオンラインゲーム共通のフレームワーク(クライアント側フレームワーク、サーバ側フレームワーク、サーバ管理機能)の開発を目標とした。

開発成果概要

クライアント側
フレームワーク機能

サーバ側
フレームワーク機能

サーバ管理機能

クライアント側フレームワーク機能を用いて簡単なゲームを作成することが可能。

今後の予定としては引き続き開発を行いフレームワークを抽出していく。

特にサーバ側フレームワーク、サーバ管理に重点を置いて機能強化、追加を行う予定だ。