

動的仮想世界でのコミュニティ形成を軸とするネットゲーム

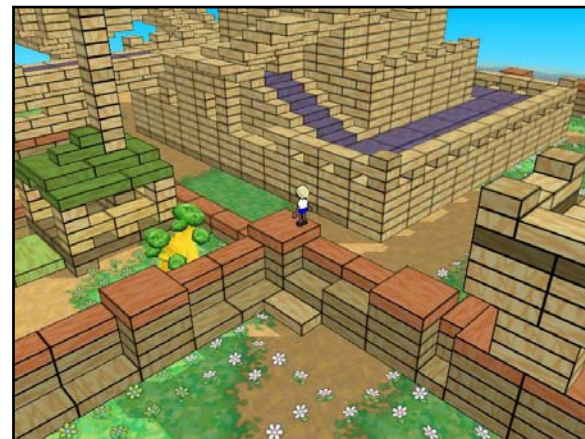
開発者：佐々英浩

みんなで仮想世界を作って楽しむソフトウェアです

◆簡単なルールで複雑な物を作成！

多くのプレイヤーが楽しめるように、基本のルールは簡単に、「ブロックを運んで積むだけ」です。

ただし、工夫次第で巨大で複雑なものも作成できます。



◆ネットワークで協力して世界を作る

ゲームの仮想世界はプレイヤー全員で共有します。

みんなで協力して重い物を運んだり、チャットを楽しんだり、他のプレイヤーが作った物を見物したり…。

様々な楽しみ方ができます。

◆専用コミュニティサイトで情報発信

専用のコミュニティWebサイトも用意しました。

自分のプロフィールの紹介から、ブログを書く、コミュニティを作る、など他のプレイヤーと情報交換ができます。

コミュニティサイトはゲーム本体と連携して動作し、出会ったプレイヤーのプロフィールをWebですぐに確認、スクリーンショットを撮ってすぐにブログを書いたりできます。ブログの記事からゲーム内の「その場所」に移動もできます。



動的仮想世界でのコミュニティ形成を軸とするネットゲーム

背景と目的

現在人気のネットワークゲームのジャンルとして、MMORPG(多人数接続型ネットワークRPG)があります。ゲームとしてとても面白い物ですが、キャラクターが「時間を消費して強くなっていく」「利用料金を払って強くなっていく」という「時間」や「お金」を消費していくシステムのものが多いです。また、新規プレイヤーと熟練プレイヤーと一緒に遊ぶことが難しいシステムになっています。

「時間」「お金」を個人(キャラクター)へ蓄積していくのではなく、仮想世界という共有財産への蓄積へとシフトすることによって、ネットワークゲーム本来の面白さである、「協力する楽しさ」にフォーカスできないか、と考えました。

また、ユーザーが世界を構築していくというシステムによって、開発者も予想しないような楽しみを、ユーザー自身が創造しているのではないかと考え、本ソフトウェアを開発しました。

開発者のサイトにてクライアント一般配布・
テスト運営を行っています

<http://rob2.jp/sb/>

