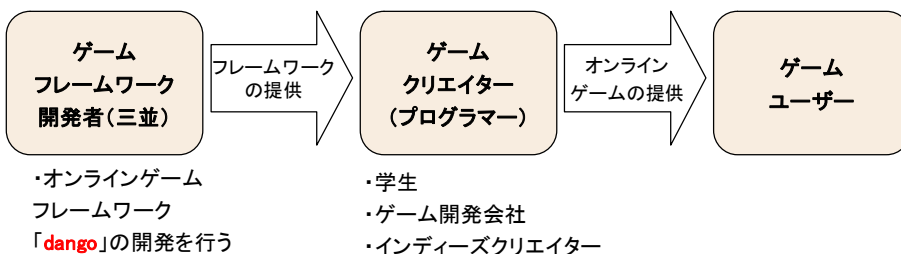


キャッチコピー

dangoはリアルタイム通信を手軽に行うためのプログラミングフレームワークです。Flashによるブラウザ上の動作とRuby on Railsの柔軟で簡単なサーバー記述が繋がることで、簡単に高度なオンラインゲームが作れます。

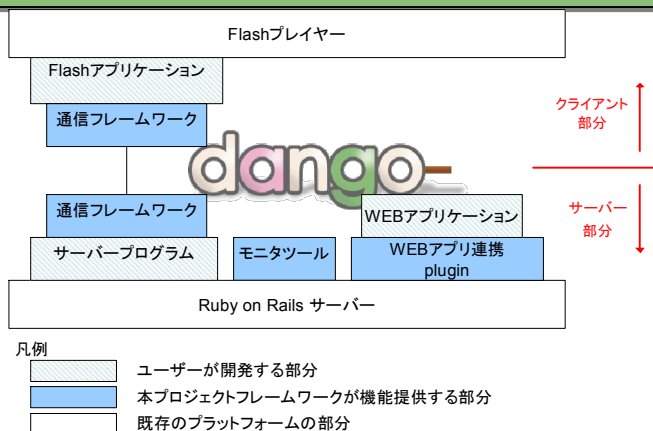
開発の背景、目的



「オンラインゲームの開発の敷居を下げ、学生や個人の開発者でもオンラインゲームの開発を出来るようにする。」
これが、本プロジェクトの目的でした。

ゲームクリエイターは
簡単にオンラインゲームを
作れるようになる

実現した主要な機能、特徴



プロジェクトの成果物として、上記のようなプログラムライブラリ群及びツールの開発を行いました。

- ・Flashと連動するためのクライアントライブラリ
- ・Ruby on Railsと連動するためのプラグイン及びサーバーライブラリ
- ・開発を支援する各種ツール及びモニタ機能
- ・上記を説明した説明書及びホームページ

すべての成果物は以下のURLにてオープンソースとして配布されています。

<http://www.dango-net.org>

市場にもたらす効果

プロジェクト開始までオープンソースとして利用可能なオンラインゲーム用の通信フレームワークは存在しませんでした。本プロジェクトの成果「dango」の公開を経たことで、オンラインゲームの開発の敷居を下げることができました。

市場に向けたメッセージ

学生やインディーズクリエイター、また開発会社などがオンラインゲームを開発する際に「dango」を使うことで、今までよりも低コストでオンラインゲームを開発できると考えています。多くの人や会社が「dango」を使ってオンラインゲームを作り、小粒でも面白いゲームが登場することで日本のオンラインゲーム業界を盛り上げたいです。