

Interactive企画

ハッシュタグをつけてツイートするまでを、実写でかつこよく作る。映像班に任せたいほうが良さげ。また本番ではtweetするサクラを仕込む必要あり。

#構成 (1+5)分×2回

- 最初の1分は導入の映像を流す？
- 5分間は観客のつぶやきによって変化する演出

twitter streaming APIから特定のハッシュタグのツイートを取得し、そのツイートなどから動的なビジュアライズを行う。詳細は次ページ。

Interactive企画

貢献度の高いユーザは
spyとして相手のbaseを
中から壊せるみたいな
やつ欲しいね

#5分間の演出(twitterで陣取り(イングレス))

streaming APIでハッシュタグでつぶやいたユーザのtweet取得
(さくちゃん、あっきー)

JSONからデータ引き出して、userAgentインスタンス作成&描画(大きさと属性をなんか
ターでセット)
(よし)

tweetの内容より、attack base だったら、相手のbase攻撃するとか??
->Actionの種類は要検討
(よし、ぬま、がーすー)

どんどんつぶやかないAgentは小さくなっていく(よし、ぬま)

Agent同士の関係性(属性が同じで近い位置など)からユーザ同士を繋いでいく
->よく呟いているほどつながれるように
(よし、ぬま)

何かルールを決めて陣地の点数化
->勝者、MVPなどを出す
(よし、ぬま)

右側にofxSupeLogで作ったコン
ソール画面っぽいのを用意して、
エントリーとかを確認できるよ
うに、かつgeekっぽく。
(ぬま)

