

△+黒崎組△

独創性	テーマ性	楽しさ	完成度	コメント
★★	★★★	★★★	★★★	

1年生 ブロックを引くのが、色ごとで分かれていて良かった

カメラ回転(自)

とても素晴らしかった

ゲームアイデア自体はまあ良かったが完成があまり見えてなかった

ブロックを引き出すことは斬新だと感じた

おさ

ちゃんと動いててすごい

ギミックが少し少ないなと思いました

N/A

類似のゲームの差別化が必要だと感じた

完成が楽しみ

他のゲームと似ていた

ゲームとしてできていた

とても可愛いゲームでした

今後に期待

ギミックが良かった

何かピノキオ隊長とかそれに似た物があるから楽しそう

2年生 ヒクダスです

独自性が今の所少ないがテーマ貫しているのでそこは良かった

まだバグも多いのですが、世界観としては、女性も遊べそうなキャラクターでの3Dアクションパズルというところ、今後に期待です。

見たことあるゲーム

プレイしてみてテーマや目的が分かりやすくて良かった。

引っ張れないブロックなどの要素を追加してみるともっと良くなると思う。

先生 引き出すという発想が良いと思いました。

頭を捻る内容なのでゲーム性は良いと思うが、未完成感が強いため評価が難しかった。雰囲気自体はプロジェクト全体で統一されていた。

ゲーム性としてはレベルデザインしやすそうでいいと思います。ゲームとしての質感などにもこだわっていけばいいと思います。

機能	プログラムの工夫	バグの少なさ	見た目・操作性
★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★

1年生 キャラクターや操作性がわかりやすかった

とても素晴らしかった

バグは多く見られた、見た目デザインは少し凝っているように見えた

シンプルな操作のため分かりやすい

面白そう

キャラクターが可愛かった、ちゃんとゲームが動いてて良かったと思う

バグが多数存在しているので修正が必要かと思いました。

N/A

バグによりスムーズにプレイできなかった

完成が楽しみ

操作やルールがシンプルでいい

直感的操作がしにくかった

プログラムを工夫しているところがよかったです

シンプルすぎた

ユーザーにやさしくない

分かりやすい説明だった

以下同文

2年生 プレイヤーの操作性に問題があるが、そこを改善すればよい

操作の不慣れさやゲームプレイに致命的なバグが多かった印象

見た目はシンプルで分かりやすいUIで分かりやすかったです。ゲーム内容も似たコンセプトのものがあるよう

ですが、今後は独自性を出して面白いステージを作つていければ良いかなと

システムはよくできていた

操作が分かりやすく、見た目もとても可愛かった。

先生 影を含む3Dがスムーズに動いて感動しました。
何がおきているのかが分かりづらく説明不足を感じた。
コードは専門外のため評価不能です

トーク プレゼン資料の明確

★★★★★ ★★★★★
プレゼンの見やすさが良かった

1年生 とてもわかりやすい説明でした

文字を重ねて配置し、影を表現しようとする点はいいと思ったが、配色等が良くなく見づらいという
点が多々見受けられた

聞こえやすかった

面白そう

良かったと思う

スライドは分かりやすかった。また発表も良かった

N/A

資料などが少なく感じた

完成が楽しみ

説明が聞きやすかった

声が聞きやすかった

しっかり分かりやすかったです

どういうゲームなのかわかりにくい

分かりやすい説明だった

チーム名からは想像できないほどの可愛い資料だった

2年生 チーム内で打ち合わせが必要
説明のテンポが遅いので、説明を忘れる。
プレゼント資料はゲーム内容もシンプルなので分かりやすくて良い出来でした。
わかりやすかった
プレゼン資料で絵などを使って操作方法が分かりやすかった。

先生 明るいプレゼンでした、聴衆にアピールしたい気持ちがあると更に良くなつたと思います。

発表が終始ヘラヘラしていたり、発表内容と資料の内容が違ったり、クソなど言葉使いが不適
切な点が散見された。

事前に話す内容を整理したり、リハーサルをすることで改善されそうな余地が多くありました。ス
ライドは1枚に対してほどよい情報量で悪くないと思いました。

1年生 印象・良かった点・今後の課題など

キャラクターへのこだわりが伝わってきた

ステージ数を増やしたら楽しそう

とても素晴らしい作品今後も期待

面白そう

プログラミングできる人がそんなにいない状態でちゃんと動かせるのがすごいと思った

タイトル画面をしっかり作っていて凄いなと思った。ゲーム性を壊しかねないバグが存在している
のでそこを修正したら更に良くなると思います。

完成が楽しみ

もうすこし印象的なキャラ設定にするといいと思った

2年生 どれだけパズルを思い付けるか。ヒクダスとの差別化を行えるか
もうちょっとパズル要素を入れればいいと思いました。今だとアスレチック感が強いので

先ほど記載したようにどのように独自性を出していけるかというところが1番知恵を出さなくてはいけないところなので今後に期待しています。

独自性があればもっとよかったです
たくさんテストプレイしてバグ修正すると面白いゲームになると思った。

先生 利用者も、ブロックパターンを造れるようにすると、更に面白いかもしされません。

未完成感が目立った内容だった。ゲームの方向性は悪くないため勿体なく感じた。授業中の態度、ゲーム制作への意識、発表に対する態度など今一度目直してほしい。

もう少しこのゲームへの理解を深めたほうがいいと思いました。何をどうしたらどうなって、だからこんな風に面白いんだ！というのを探してみるべきです。そのうえでステージなどを増やしていくつたり、ゲームの質感などをこだわっていくといいと思います。