

宮本家

独創性	テーマ性	楽しさ	完成度
★★★★	★★★★	★★★★	★★★★

1年生

やっててとても楽しかったです
マスを掴んでギミック攻略するって要素は面白そうだった
UIやキャラクターなど見た目の完成度は高いと感じた
面白そう
まだまだ改善点があるなと思いました
N/A
やってないから分かんないけど面白そうだった！
ステージ数がもっと多くなるともっと楽しい
完成が楽しみ
アイデアが凄いと思った
見たときのゲームの完成度が高く面白かった
面白そうでした。
ゲームが本格的で凄かった
とても完成度が高かった
似たゲームがあるから、独創性は低いです。
動きがしっかりしててキャラ可愛い
おもしろそう
とてもいいデザインでした
俺もやりたい
楽しそう

2年生

ゲーム全体の完成度が高く、マルチプレイで遊ぶ楽しみがあって良い
ぱっと見の印象で、興味を惹くものがある。
クオリティがとても高かった、ゲーム性もシンプルで分かりやすく、楽しめた
テーマ性や完成度が良く、プレイしていて楽しいと感じました。

先生

2人で操作するというアイデアが素晴らしい、二人羽織のような面白さがあり、とても良かった。

ビジュアルは凝っていて良かったが、ゲームとして面白いレベルデザインまでは作り込めていなかった
印象、ギミックを教え込む段取りやエネルギーのバランスをもう少し作り込めると良い。ギミックも視覚
的にどう言う効果なのか分かり辛いものもあったため、説明がマストになっている点はチュートリアルを
出すなど最低限のケアは欲しい。

全体的にはレベルと高いことをやっているというよりは今まで教わったことをきちんと活かしている印
象。

コンセプトが明確で見た目も面白そうで、将来性を感じます。

アクション×パズルでゲームを構築されているのがシンプルに伝わります。全体を通してまとまりがあり、
今後の展開も期待させる内容は評価できるポイントです。複数人プレイも可能なようですので、その
要素もゲームとしての広がりを感じさせます。もう少し詰めた後は、量産フェーズに入って問題ないクオ
リティになっていると思います。

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

とてもプレイしやすかったです
全体的にまあまあ良かった
UIやキャラクターの見た目の完成度は高いと感じた
面白そう
プログラムは効率化が測れていないのでこれから改善します。デザインはいいと思うけど、わかりやすさで
言うなら分かりにくい方だと思うので改善したいです

N/A
たこが可愛い！
シンプルで面白い
完成が楽しみ
デザインがいい
画面デザインが完成されていた
見た目が可愛く楽しそうでした
プログラムにこだわりがあってよかったと思う
とてもゲームとして成り立っていた
おもしろそう
大きな不具合は見つからなかった。見た目は海のような雰囲気が良かった。
みやすい
スムーズにしっかり動いてて完成度が高かった
以下同文
ドットの雰囲気が好きです
UIなどが見やすかった

2年生

マウスカーソルとクリエイターカーソルの位置がずれており、気になる。
また、クリエイターが左クリックしていないとカーソルに追従しないので、そこがわかりづらい
見栄えは良いと思ったが中身はバグなどや物など分かりやすさがどうかと思った
ちゃんと最後まで遊ぶことができた、UIも分かりやすい
見た目や操作性のクオリティが高かった。

先生

しっかりと動くゲームが出来ていることが素晴らしい。

感想は前述のとおり。ワープの実現のために設定をinspector上でいじれるようにしている点は良かった。

コードのことはあまりよくわからないのですが、比較的安定して動いていると思います
ここはよくわからないので私の評価精度は低いです。

トーク プレゼン資料の明確
★★★★ ★★★★★

1年生 わかりやすい説明でした
 スライドも見やすかったが、統一性が少し欲しかった
 ハキハキして聞きやすかった
 面白そう
 世界線、ストーリーなどはまだ決めれていないけど、ゲーム性は大方決めれているのでこれから頑張る
 N/A
 宮本くんがはっきり喋っていてとてもスラスラと内容が入ってきた
 見る人に向けた資料でわかりやすかった
 完成が楽しみ
 説明がうまかった
 何をさせたいのかめいかくになっていた
 とてもわかりやすく面白そうでした
 トーク力があってききとりやすかった
 細かくて分かりやすかった
 たのしそう
 仕掛けや操作方法を細かく紹介していてわかりやすかった。
 スライドがめっちゃ良かった
 分かりやすい説明だった
 分かりやすかった
 伝わりやすいプレゼンだった

2年生 スライドがまとまっており、わかりやすかった
 分かりやすく一貫していたので、飲み込みやすかった
 プレゼンで実際のゲーム画面が見れるのが分かりやすかった
 説明がスムーズに出ていたり、プレゼン資料で実装しているキャラクターを使っているのが分かりやすかった。

先生 前を向いて、ゆっくり話すと、もっと良かったと思います。
 トークは明瞭だったが、プレゼン資料の未完成感がいなめなかった。特にビジュアルを凝っている資料だったため勿体無い印象。
 画面が多く分かりやすい資料でした
 説明の順番や話の入ってきやすさという部分の改善の余地は多分にあります。

印象・良かった点・今後の課題など

1年生 とても素晴らしかった作品でした
 面白そう
 プレイ画面をみてUIの分かりにくさ、オブジェクトの配置関係、バグの修正など多くありましたので、今後修正していきたいと思います
 ドット絵が可愛いから今後も続けて欲しい
 完成が楽しみ
 キーボードとマウスを2人で分けてすると面白そう
 発表が元氣よく聴きたくするような発表でした
 グラフィックが素敵でした
 制作してるときからみてとても楽しそうだった。実際遊んでたのしかった
 UIの見た目がよかった。
 パズルゲームが好きなので、今後さらに素晴らしいゲームになることが楽しみです
 良かった

2年生 細かいバグや調整を行い、テストプレイをたくさん行えば、良いものになると思う

ゲームとしての完成度が高かった、カーソルの操作で引っかかる場所があったので、操作性の部分を改善すればもっと良くなると思った
今後の課題としては、たくさんテストプレイしてバグを取り除いてほしい。

先生 パズル要素を活かしたハマリ系のゲームになりそうで、完成が楽しみです。
 全体的に未完成感が否めなかったため、最終のボリューム感と期日までに完成させる進行を心がけてほしい。また、ビジュアルを凝るのは良いがそれが本当に視覚的に分かりやすいものになっているか、ユーザビリティ的に要件を満たしているかを加味できるようになるとより良くなると思った。
 全体的に完成度が高く、今後に期待できるかと感じました。
 ギミックの案とその組み合わせで知恵を使ってみてください

ゲームとして全体的にクオリティは高かったと思います。このままの路線で突き詰めていって問題ない印象です。どこで完成かわかりませんが、完全に仕上がった状態が楽しみです。