



「だべり場」をつくる。

Lobiは、日本最大級のゲームコミュニティです。
2019年現在、アクティブグループ数は16万を超えていました。

肌の合うコミュニティが見つかり、
共通の話題で盛り上がる「だべり場」を目指して
サービスの運用・新規開発を行っていました。

他にも Lobi Tournament(後述)との連携や
ゲームデベロッパー公認のオフ会の開催を通じて、
ゲームの新たな楽しみ方をユーザーに提供しています。



チャット & ゲームコミュニティ

全面リニューアル

課題

- ・広告の差し替えといった保守運用がメイン
- ・アプリと機能の乖離が発生
- ・長年の運用により、過去の経緯を調べるのにも時間がかかる状況だった

対応

- AngularJSとCoffeeScriptで書かれていたものを、Nuxt.js + TypeScriptで置換え
- ・負債となっていたバグの解消
- ・パフォーマンス向上し、インデックス数がUP

生配信機能

WebRTC (Agora.io SDK)を用いて、Web, Android, iOSのマルチプラットフォームで配信や視聴が可能な、生配信機能の実装を行いました。

Web 3名, Android 3名, iOS 3名, デザイナー 2名, ディレクター 2名のチームで、要件定義や設計の段階から携わりました。アプリとWebでは仕様が異なることが多々あり、その把握や調整に苦労しました。

Lobiちゃん

Lobiに興味を持ってもらい、使い始める人を増やすことを目的として、擬人化キャラクター「Lobiちゃん」をMTGで提案し、Twitterアカウントを運用していました。

左のスタンプイラストは私が作成し、Lobiグループ内では好評でした。

