

## Alan Smithee

独創性	テーマ性	楽しさ	完成度
★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★

### 1年生

キャラクターの見た目が良かった  
発表時にゲームのサンプル動画があって良かった  
とても素晴らしかった  
スキルツリー強化でステージを進めることが出来る点が良かった  
面白そう  
最初見た時は、凄いなと思った  
アクションの爽快感がすごいなと思いました。  
この先どうなるのかが楽しみです！  
やってないから分かんないけど3Dは面白そうだった  
武器種が増えたりしたバージョンが楽しみ  
完成が楽しみ  
ブレンダーで作ったキャラクターの完成度がすごかった  
とても独創性があって良かったです

このゲームの独創性は、ほかのゲームに似たようなものがあつたから、低めの評価になっています。プレイはしていないが、紹介を見て楽しそうと思いました。  
既存の要素が多かったから、独創性は低いです。  
blenderで作ってるのすごい  
おもしろいとおもいます  
完成度がとにかく高かった  
自画自賛  
3Dモデルの動きがいいと思った  
面白そうだった

### 2年生

他のゲームにある要素を合わせたように見え、独自性という点では厳しい  
ゲームとしての完成度は高かった。

キーボードとマウスでのアクションゲームということで、最初慣れるまで時間がかかったのですが、ゲームのコアとなる面白さが表現できていたと思います

独創性があつた  
プレイしてみてプレイヤーの動作がカクつくけど完成度が高いと思った。

### 先生

キャラクターがきめ細かく動いて素晴らしいと思いました。

完成しているのかもしれないが操作感到難があるように感じた。また滑っているような動きになっていた  
り、レベルデザインが荒かったりなどディレクション不足な点が目立った。

大きな設計ミスをしないう限り面白くならないことはないという印象です。スキルが今後どのようにゲームデザインに影響を与えてくるのか気になります。

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

今後追加するコマンド要素が気になる  
普通にゲームとして面白そう  
とてもプレイしやすかったです

キャラクターの操作性はよく大きなバグは見受けられなかったが、銃のエフェクトがなく、攻撃当たっているかどうか分かりづらかった

面白そう  
コマンドを打つと少しラグがあつて操作が若干しにくかった

デザインに関してはもう少し迫力があつてもいいかなと思いました。ですがエフェクトに関しては凄く良いと思います

ビジュアル面の進化を期待してます。  
コマンド入力が遅いと聞いたのでこの評価  
デザイン面がシンプルで見やすい  
完成が楽しみ

キャラクターのデザインが素敵でした  
プログラムが凝って面白かった

きれいに動作していて、特に大きなバグも見つかりませんでした。見た目は海のような雰囲気良かったです。  
見た目は、全体的に機械で一貫していてよかった。

よく分からない  
操作しやすかった  
以下同文  
プレイヤーの見た目割と好き

モデルがちゃんとしてた

**2年生** バグが少なく、スキルツリー機能も正常に機能しており、繰り返しプレイする楽しみがあるゲームとしてバグなどは少なかった印象がある。  
私はプログラマーでないので評価が難しいのですが、完成した物での評価となりますが、3Dでのアクションと  
いうことでまだまだ軽めのバグは見受けられますが、ゲームの面白さは感じ取れました  
プレイできなかったため分からない  
ダッシュで壁にめり込んで挙動が分からなくなる。

**先生** 今後の発展を見越したコードになっており、素晴らしいと思います。  
説明テキストがあった点はゲームプレイがしやすくなっており良かった。授業でやったことをきちんと活か  
してゲーム開発している様子が伺えたので好印象だった。  
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  
★★★★                    ★★★★★

**1年生** プレゼンで言葉を多く使ってなくてわかりやすかった  
動画があって分かりやすかった  
とてもわかりやすい説明でした  
スライドはすごく分かりやすかった、動画等も入れられており理解しやすかった  
面白そう  
スライドが見やすかった  
スライドも見やすかったです  
プレゼンテーションがすごく綺麗でした。  
おもしろかった！  
プレゼンの構成が上手かった  
完成が楽しみ  
パワーポイントのまとめ方よかったです  
とても見やすかったです  
とてもよかったですから  
仕掛けの機能やゲーム概要を詳しく紹介していたから、実際のプレイ画面で不思議に思うところはなかった。  
ゲームの概要がわかった。  
動画作ってて凄かった  
わかりやすかった  
分かりやすい説明だった  
以下同文  
見やすかった

**2年生** スムーズに発表できていた  
説明も画像を用意して一目でわかるようにしていたのが良かったなと思います。  
アクションゲームの企画書として画像が多く分かりやすかったです。  
説明がわかりやすかった  
発表を聞いてどのようなゲームかが分かりやすかった。

**先生** 資料に動画が入っていて、分かりやすく良かった。  
説明内容も明瞭で、資料にも動画が入っているなどスムーズに視聴することができた。リーダーが遅刻し  
た点のみ減点。  
ゲームシステムがシンプル(もしくは伝える情報を絞っている?)なことに加えて、動画を使って説明して  
いたのでわかりやすかったです。今後の努力目標として、このゲームの魅力をさらに伝えるための工夫  
「こんなところが独創的」「面白いポイントはここ！」みたいなのがぱっと伝わるようになるといいと思いま  
す。

#### 印象・良かった点・今後の課題など

**1年生** 今後の改善点が具体的に挙げられていて良かった  
いいと思いました  
とても素晴らしい作品でした  
面白そう  
3Dのコマンドアクションは相当難しいと思うけど、よくできてるなと思ったコマンド入力に少しラグがあった  
この先更に改善してより良いゲームが出来ると思います。  
頑張ってください  
3Dは素晴らしいので続けて欲しい  
完成が楽しみ  
キャラクターの動きがカッコよかったです  
効果音がたのしそうだっ。みてて敵を倒す場面がたのしそうだっ

UIがおしゃれでした。  
目立った問題点もなく良作だと思います  
頑張ってください

**2年生**    モーションがぎこちない

今後詰めていけば面白くなる感触です。  
アクションゲームなので、対象が地形ギミックか敵か、攻撃した感(射程、弾表示、SEなどで)、当たった感、倒した感が、より分かりやすく、面白く感じるができると思います。  
個人的にコントローラ対応を希望します

ゲーム性が面白い  
今後の課題として敵やエフェクトの見た目などを追加していったらもっと面白いゲームになると思う。

**先生**    チュートリアルが難しすぎ！最初は初心者フレンドリーにすると、更に面白くなると思います。

全体を通して真摯に制作に向き合っている様子を感じた。ゲームとしてプレイできるものになっていたの  
で、あとの課題はゲームのクオリティを上げるレベルデザインや手触りの部分。そこまで持っていける  
チームは少ない印象だったので、好印象だった。

今後の課題や目標なども洗い出されているところは特に評価されるべき点だと思います。自チームの作  
品を客観的に評価しさらに良くしていくための何が必要かを分析できているからだと思います。さらに良く  
するために、チーム外の評価を取り入れ一考してみるといいと思います。