議事録（第三回）

書記文責：森　尋美

1.日時　5月3日（火）　22時00分〜23時30分

2.出席　Skype会議：小林　大河　・高橋　裕太　・森　尋美

3.テーマ

　次回リーダー会議前準備／総括から出た企画書と製作における指摘点の相談

4．会議内容

・ゲーム「タイトル」について

パリピのままじゃない

4人そろって正式名称を決めよう⇒GooglePlayにアップするときの「商品名」

　　になることを念頭にきめよう

・デモ版試作の方向性について

方向性は「スタイリッシュ」

第一作はSTAR WARSのパロディ仕様にする

⇒「社長の好み」を押えて企画提案を通す手段として考えてみた(もりひろ)

第二作はかわいいキャラでいこう

⇒リーダーの嗜好にそうモノもぜひつくりたいと思う(もりひろ)

ポップな動作を考える(たかはし)

・ゲーム設定の検討

人数設定と回数設定は・・・・・えいちゃんがいるときに話そうねｗ

・GitHub構築のスケジュール

えいちゃん・・・・がいるときにね

・画面の構成と遷移について

ゲームのスピード感の考慮

　　　　　　　⇒・「インカメ起動→写真→ＳＮＳにのせる」というゲーム性を考えると

　　　　　　　　　そこまでスピード感を重視しなくてもよいと考える。(たいが)

　　　　　　　　・また、「ゲームルール」を説明する欄やボタンは欠かせないと考える。

　　　　　　　⇒・ルール説明はゲーム画面に置くほうが良いのではないか(もりひろ)

ゲームのスピード感の考えには同意するが、ホーム画面に戻るという

ロードを経ると、お酒の場においては操作が億劫な気がする。

・同じ理由からＳＮＳ投稿のあとホームに戻らず常にゲーム画面に戻る

　ようにしたらどうか＝提案

⇒・ルール説明はみやすいところがいい　　　　　　　　　　(たかはし)

スピード重視ではないと思う、という点はたいがさんに同意する

？ボタンやポップアップを導入するといいのではないか＝提案

⇒？ボタンとポップアップ、それからホーム画面の３つを設置して、

　テスト動作で取捨選択をしよう。ただし、えいちゃんのタスクがふえる

　のは必然だから、出来る手伝いはしていこう

・ホーム画面について

ホーム画面はつくりたい！(もりひろ)

⇒ＯＰＬＡＮのロゴ入れたい

・・・せっかくだからチームの名前も入れたいもーん(もりひろ)

やりたいならやればいいよね♪(たいが)

ｗｗｗ(たかはし)

・基本設計と詳細設計の違いとは

たいがが定義して資料作りをします

・デザイン設計とＢＧＭ調達について

画面デザインはもりひろが行い、たかはしがデータにおこす

ＢＧＭ調達は次回会議までたかはしが収集する

6.次回日程＆内容

　日程　5月14日(土)の夕方　時間未定

内容 リーダー会議の採決事項の連絡

実機開発の開始

デザイン策定して素材をそろえる

ＢＧＭの選定