議事録（第四回）

書記文責：森　尋美

1.日時　5月14日（土）　19時00分〜22時40分

　場所　秋葉原ポータルカフェ

2.出席　集合会議：小林　大河　・森　叡太郎　・高橋　裕太　・森　尋美

3.テーマ：目標

　Ⅰ：ゲームタイトルの決定

　Ⅱ：設計書のプロセス検討

　Ⅲ：ゲームデザイン会議

　Ⅳ：画面デザイン会議

4．会議内容

・リーダー会議の報告（大河）

　・必要書類の補足・作成のマネージメント（大河・叡太郎）

　・ゲームデザイン会議（大河・尋美）

①プロジェクトタイトル決定

②ゲームのプレイルールの検討

③開発アクティビティ書の分担決定

④デジタル化の期限

⑤アクティビティ書の期限

重要決定の確認

　・次回リーダー会議用提出書類について（大河）

4．会議内容（詳細）

・リーダー会議の報告…大河

①4書類が必要

機能設計書／画面遷移図／デとりあえずザイン／アクティビティ設計

②ゲームプレイ中のシェイクボタン回数制限について検討せよ

　　→飲み会アプリなので一回目で爆発もありだとおもう

　　→ゲームが単純だからこそ作為が必要なのでは？

　　→参加人数によって回数をかえるならシェイク／ストップ

　　　ボタンを採用し、「個人に3回まで」としばりを与えるのはどうか

　　→自爆も楽しいのではないか。ルールが多いと飲み会を盛り下げると思う

⇒まとめ：Ａ：1回からでタップ上限もなし

Ｂ：人数制限・特定なし

Ｃ：任意の回数ランダムで設定する（1から30のあいだ？）

・必要書類の補足・作成ＭＧ（叡太郎・大河）

①ドキュメント管理はTrelloで尋美が行う。

みにくくなってきたので、16日～18日にかけて改修・再配置する

②コード管理、アクティビティ開発管理はGithubで叡太郎が行う。

③GitやTrelloの各情報を大河が管理し、尋美・叡太郎に都度指示する。

　リーダー会議自体に出す資料、大河が作成する。

・ゲームでデザイン会議（尋美・大河）

①ゲームタイトル決定

　　　　　「 きみのみ ～キミ、飲みたりてなくない？～」

by　Team PRP「きみのみ」Project

②ゲームのプレイルールの検討

　プレイルールを明示することは決定→ホームとゲーム画面に設置

③開発アクティビティ書の分担決定

　画面デザインとキャラクタ案の策定済み

→尋美がアクティビティ書の基本を記入→火曜に大河・叡太郎になげる

→尋美が水曜日までに画面構成の絵を完成→高橋に順次データ化頼む

④デジタル化の期限

　　とりあえず21日夜・・・部品作成はこのまま順次取り掛かる

⑤アクティビティ書の期限

　大河が22日にチェックするのでそれに間に合うように

　　　　 重要決定事項

重要１、OPLANのロゴ画面を採用、自動遷移でホーム画面に移行する

重要２、ゲーム画面とHitGet画面の遷移をとりやめる

重要３、ゲームプレイのデザイン「スマート」と「キュート」2案を

平行できたらしよう案を廃止→「まったりかわいい」を採用

　　　　　　重要４、キャラをつくったのだから、LINEスタンプもつくれるはず

　　　　　→LINEスタンプの申請方法検討

　　　　　→LINEスタンプのデザインも平行して行う→尋美に依頼

　　　　　　重要５、ゲームサウンドの定義オワリ→導入のための案調達は高橋

以上。