

You Die

独創性	テーマ性	楽しさ	完成度
★★★★	★★★★★	★★★	★★★★

1年生 ホラーゲームの中にいろんな要素があるのが良かった
急に敵出てきて面白かったです
ホラーゲームというジャンルにチャレンジするのは良かった
シュールで面白いと感じた
面白そう
特になし
ホラーゲームの核となるゲーム全体の雰囲気がとても丁寧に作られていたと思います。
N/A
急に死んだからびっくりした
完成が楽しみ
雰囲気がよかった
テーマが一貫していた
デザインがよかった
まあまあ怖い雰囲気でした。
ちゃんとしたホラゲーができていて驚きました。
おもしろそう
デザインがとても良かった
ごめん覚えてないチーム名じゃなくてゲームだったら変わるんやがわからない
全体の雰囲気が一貫していてよかった
良かった

2年生 コンセプトを実現するシステムがないタイトルは良いと思った
ゲームの目的などが分かりづらかった
ゲームの雰囲気がよかった
プレイしてみてアイテムと偽アイテムの区別が分からない。

先生 世界観やBGMがとても良いです、イブを思い出しますね。

2Dゲームなのでやることは歩く・探索、ホラーゲームなので逃げる・避けるなどやることは明確ではあるが、説明がなくゲームオーバーになったりと出来が荒い部分が目立った。また、未完成感も否めない。よくある2Dドットのホラーゲームのプロットという感じが否めません。もう少しオリジナリティな部分がほしいです。

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 アイテムをタグでまとめてしているのが良かった
ゲームの完成度高かったです
部屋と部屋を繋ぐ通路が少し見づらいと思った
分かりやすいゲームだと感じた
面白そう
ゲームオーバーの時はGame overとか、diedとかじゃなくて、ストーリーにあった死に方、表示の仕方がいいなと思った

プレイヤーのデザインや家具のデザインなどーから作っていて、ゲームへの熱を感じました。またバグが少ないという印象を受けました。

N/A
キャラも手書きでおもしろそう
完成が楽しみ
ゲームオーバーの画面がよかった
入力が分かりやすかった
ちゃんと動いていた
操作性はまだこれからだけど
実際にプレイしていないから、操作性とバグの有無はわかりません。
すごく良かった
よくできてた
きちんと動いていた
以下同文
ドット絵がいいと思う
良かった

2年生 完成度は低いですが、バグはなかったのが良いと思う
雰囲気などはある操作はちゃんとしている
デザインがいい

部屋の扉の位置が分からなく困った。

先生 スムーズに動いていて素晴らしい。
全てに置いて起こることが唐突なので予感などをゲーム内に仕込まないとゲームとしては成立しない。また、2Dゲームを生成できるアセットを使用しているため実装的な汎用性も低い。もう少し授業中に真面目に取り組むと完成度も違ってきたと思う。
コードは評価できません

トーク プレゼン資料の明確

1年生 ★★★ ★★★
プレゼン資料がわかりやすかった
プレゼンも良かったです
スライド自体は良かった
よくできたプレゼンだと感心した
面白そう
特になし
発表もスムーズに行われていたと思います。またスライドも全体が統一されたデザインでとても見やすかった。
N/A
特になし
完成が楽しみ
見やすかった
スライドデザインがテーマとそれている気がした
スライドがまとめられていて見やすかったです
もたついたのは申し訳なかった
襲われたら終わりだということがわかった。
声は後ろら変で少し聞こえなかったですがスライドはみやすかったです
わかりやすい
分かりやすい説明だった
以下同文
良かった

2年生 プレゼンがスムーズで、頭に入ってきてやすい
ゲームの内容はわかったがゲームの目標に向かう手順などがわからなかった
ゲーム性がシンプルでわかりやすかった
プレゼン資料がしっかり出来ていて分かりやすかった。

先生 資料がとても美しく、資料を見た時点でゲームが楽しみになりました。
ビジュアルなど企画書として不要な点も散見されたが、内容自体は要件を満たされていた。画像を増やすなどもう少し工夫がほしい。また、フォントもバラバラなページがあったりインデントが揃ってなかったりと見ていて気になるミスが散見された。
ゲーム性がシンプルなのでスライドの内容もすっきりまとめられてた点は評価できます。スライドの雰囲気もゲームに合わせられてたのが良かったです。

印象・良かった点・今後の課題など

1年生 今後、追加したいことが決められていて良かった
面白かったです
面白そう
ストーリーがしっかりしていた実際にゲームをプレイした時にUIが見えなかった
頑張ってください！
感性が楽しみです
完成が楽しみ
グラフィックが素敵でした
展望のとおりがんばります
聞こえてくる笑い声を、定期的にではなく不定期に聞こえるようにすると不気味さが増すと思います。
全体の雰囲気かまとまっていたいいと思った
良かった

2年生 プレイヤーの目標をつくること
もうちょっと同線をしっかりした方がいいと思った。目的をもうちょっとゲーム内で分かりやすくした方がいい
ホラーゲームはアイデア勝負なところがあるので頑張ってください。

先生 完成版をプレイしてみたい。

ゲームの出来の未完成さ、出来の荒さが目立った。もう少し授業中にチームメンバー全員が真摯に取り組む姿勢がほしかった。(リーダーがほとんど授業中に寝ていた、提出が遅れるなど)

ホラーゲームにチャレンジしたことはいいと思います。ただしホラーゲームはセンスか物量かを必要とされることが往々にして起こります。まずは、ホラーゲームで何がドキドキさせるのか、何がモチベーションとなるのかなど研究するところからスタートする方がいいと思います。