7月15日(水)

午後組レセプションメモ

一組目

チーム名：SKUTYY

役割：1.リーダー・プロダクトマネージャー

2.レベルデザイン・ランキングスコア実装

3.サウンド・リズム要素（リズムゲーム要素）実装

4.雑用・スクリプト

5.UI・資料作成

6.AI

7.世界観・ステージ

制作期間：1か月弱

大変だったこと：1.統合するとき他の人が変なところいじってないか管理したりが大変。

2.マルチタップ実装したが領域が難しかった。

3.使用したソフトをアップデートしたらオーディオメソッドが使えなかったのが大変だった。

4.unity動かすのが難しかった。

5.ファンタジー脳からFPSのようなゲームを作るのが大変だった。

6.（聞きそびれ）

7.世界観のステージを最初は大きく作ったし、迷路部分も細かくしたりいろいろやりたいことがあったがゲームの容量とか動作が重くなったりして断念した。

使用言語:C#のみ

あたり判定:スタート関数でonエンド関数でoff

ポイントライトが致命的に重かった。

二組目

チーム名：Julymber

ゲームジャンル：タワークライムパズルアクション

内容：まっすぐ進むキャラの先にブロックを配置しゴールへ導く

制作工程：アジャイル方式で進める

役割

1.プロダクトオーナー・メインデザイン・PG・コンセプト制作

2.メインPG

3.PG・ステージ・スクリプト

4.PG・3DCGデザイン

5.PG・プランナー・UIデザイン

6.PG・XUI・資料制作

ターゲット：

WHO：中高生男子

WHEN：通学時間

WHY：暇つぶし

HOW：スマートフォン

キーワードを設定しやることやらないことを明確にする

マネタイズ：高校収入

バックログの活用：プロダクトバックログ：普選にやること必要なことを張り付ける。

→Trelioというスマホアプリを活用

Gitでバージョン管理

使用ツール：unity・C#・フリーのアセット・PhotoShop・FmxEditer・blender

Blender→キャラデザイン・エフェクト・オブジェクト作成に使用

キャラ動作→アセットからモーションを持ってきてキャラにつなげる

mBaas：ネット連動

HOUTECOUTURE(オートクチュール)

なかむらさん

バンナム・セガと仲が良い

・青い髪の毛の女の子が踊るゲーム

・大きいロボットが闘うゲーム

・ポケモンみたいなデジタルのやつ

とか作った

シンガポール

タイ

上海

台湾

松山

恵比寿

に会社がある

ゲーム業界参入してはじめて作ったのがベネッセのチャレンジタッチ

二本のゲーム会社の8割と取引がある

四年間で80本くらい

今後のオートクチュール

・タワーディフェンスゲーム

・レース＋シューティング

・レース（マリカー）オンライン六人同時対戦

プランナーも募集

3Dエンジニア

アニメーション少ない

Unityエンジニア

とか特にunity募集してる

縁があっても2日間体験入社(賃金なし)してもらってから本採用

ジュライに後日会社資料が届きそこから応募する形

過去3人応募し一人働いている。