

# Dream makes 運営方針

これらの運営方針はゲーム制作をより円滑かつトラブルなく進めるためのものである。メンバー全員が従うことを必要とし、新規加入時にはこれに必ず同意することとする。

## 1. メンバーについて

### 《メンバーの位置づけ》

Dream makes では、メンバーを以下のように種類分け、識別する。

#### ○メインメンバー

グループ内に常駐するメンバー。基本的にすべてのゲームを担当する。

グループ内における代表的存在(代表、プロジェクトリーダー等)はメインメンバーより選出する。

#### ○サポートメンバー

グループ内に常駐、または特定期間・特定のゲームのみ担当する。

### 《各役職》

下記の役職をメインメンバーより選出しなければならない。その際、立候補者・推薦者が多数の場合、投票を行い、最も多く票を獲得したものが着任するものとする。なお、兼任しても構わないものとする。

- ・代表
- ・プロジェクトリーダー
- ・経理
- ・経理監査

## 2. 金銭について

### 《収入》

活動で利益を得た場合には、かならず1か月に1度以上報告しなければならない。また、所定の口座にて管理しなければならない。なお、その企画においての支出額を回収後はメインメンバー内で分配することができる。その際は以下のパターンに従うこと。

#### ・パターン①

\*音楽と絵に商業使用可能のフリーの素材を使ったとき

(ア) 企画・シナリオ	40%
(イ) プログラム	40%
(ウ) 組織	10%
(エ) 経理	5%
(オ) 法務	5%

#### ・パターン②

\*音楽に商業使用可能のフリーの素材を使ったとき

(ア) 企画・シナリオ	26%
(イ) プログラム	26%

(ウ) 絵（ドット絵・立ち絵など）	26%
(エ) 組織	12%
(オ) 経理	5%
(カ) 法務	5%

・パターン③

\*絵（ドット絵・立ち絵）に商業使用可能のフリーの素材を使ったとき

(ア) 企画・シナリオ	26%
(イ) プログラム	26%
(ウ) 音楽	26%
(エ) 組織	12%
(オ) 経理	5%
(カ) 法務	5%

パターン④

\*絵（ドット絵・立ち絵）と音楽を商業使用可能のフリーの素材を使わないときに考えられる。

(ア) 企画・シナリオ	20%
(イ) プログラム	20%
(ウ) 絵（ドット絵・立ち絵など）	20%
(エ) 音楽	20%
(オ) 組織	10%
(カ) 経理	5%
(キ) 法務	5%

なお、これらのパターンは必要に応じて追加することができる。その際はメインメンバー会議にて1/2上の同意が必要である。

《支出》

○ゲーム制作に対する支出

素材購入や委託等で支出が発生する場合、見積もりを立て、予想外の支出がないようにする。また、支出が事前に予定されている企画では、予算を決定しなければならない。なお、開発途中で予算を大幅に超える支出が発生した場合は、企画の打ち切り、または予算の増額を行う。サポートメンバーをはじめとした外部に依頼を行う場合、開発開始の前に単価を決め、契約を結ばなければならない。

○運営に対する支出

上記分配パターンにおける組織とはグループのことを示す。組織に分配された金銭はグループの運営、維持のために使用する。その他、ツールや素材等の購入に使用してもいいものとする。また、今後の事業拡大に向けての資本金として貯蓄してもいいものとする。

《経理と監査》

メインメンバー内より経理担当者と監査担当者を選出することとする。

○経理

経理担当者にはそれにふさわしい経理能力が求められる。収入と支出を管理し、所定の銀行に収める。

必要があれば支払い等も行う。収支報告は月に1度以上行わなければならない。

#### ○監査

監査担当者は経理がきちんに行われているかなどの透明性を維持するために監査を行う。

どちらも半年に一度交代するものとする。

#### 《法務》

訴訟などのための弁護士・税理士などの費用は組織から出ることとする。(組織内の経理や法務では賄えない専門性がある場合などである) その際の対応は、専門性があるために経理担当者を窓口とする。

### 3. 著作権について

著作権は原則、その素材やプログラムを制作した者に属するものとする。ただし、グループにも同じく属するものとする。そのためグループも自由にデータを使用することができる。

(例) 立ち絵を書いた場合

- ・自分の立ち絵は自由に使用することができる
- ・ゲームデータは自由に使用することは出来ない(他の著作権者のデータも含まれるため)
- ・グループも同じように権利を持つため、グループとして立ち絵をそのゲーム以外にも使用することができる。

### 4. 連絡について

必ず週に1度進捗状況の報告を行う。また、1～2週間に一度、定例会議を行う。定例会議では進捗状況報告及び企画内容等についての話し合いを行い、かならず2名以上が議事録をとる。

### 5. ゲームの配信について

開発したゲームは、ウェブページおよび8.外部サイトの仕様についてにて定められたサイトでのみ公開することが可能である。また、会議にて半数以上の同意が得られた場合のみ、ゲームを有償にて販売、もしくは寄付募集をすることができる。ゲームは1～3か月に一度新作を公開するようにする。

### 6. 開発における注意事項について

《企画書と仕様書の定義》

#### ○企画書

ゲームの内容をおおまかに伝えるためのものである。

#### ○仕様書

ゲーム内容を詳細に定めたもので、音楽・グラフィック等に分けて管理する。

《デバッグ》

デバッグとはバグを取り除くための行為を言い、ゲームに対して意見を言うのみのものはテストプレイヤーと呼び、この項には当てはまらない。

デバッガーは、ゲーム内のバグを発見するためにさまざまなスタイルでゲームをプレイしなければならない。バグ発見時にはバージョンも添えて報告しなければならない。

## 7. ウェブページについて

Dream makes では、宣伝等を目的としたホームページを所持する。

HP の管理は代表または代表によって委託されたものが行い、パスワード保管等には細心の注意を払う。例外として、ブログのみ、メンバー全員の管理が許可される。(代表が一般アカウントを発行すること) なお、使用するサーバー・ドメイン等については、会議にて半数以上の同意が得られた場合のみ変更することができる。

また、必要に応じ、メンバーのメールアドレスを発行することもできる。

## 8. 外部サイトの利用について

以下に定められたウェブサイトは特定の目的でのみ、グループとして使用しても構わないこととする。ただし、パスワード等の保管には細心の注意を払うこと。なお、メインメンバーにおける会議で1/2以上の同意が得られた場合、項目を追加してもいいこととする。

・ふりーむ

ゲームの配信、メンバーの募集

・Vector

ゲームの配信、販売

・Dropbox

データの共有、ゲームの配信

## 9. 本書の改定について

本書はメインメンバーにおける会議で2/3以上の同意が得られた場合、自由に変更することができる。

《改定記録》

2015年11月25日 初版