

# 杏仁の集い

Unityユースクリエイターカップ2024

# メンバー

2-D 齊藤乙羽(リーダー)

2-D 北坂拓実

2-A 河田竜ノ輔

2-B 本田智之

2-B 向山海音

# 概要

芝生祭またはUnityユースクリエイターカップでの作品提出のために  
「だいずストーリー」を制作する企画

2022年で独立した企画となる

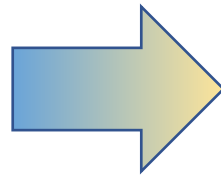
※前回同様、Unityユースクリエイターカップがあるか未定のため、  
主に芝生祭に向けて制作。

もし行われた場合は、そちらに方針を変える

# 反省点・改善点・対処法

## 反省点・改善点

- ・バグが多い
- ・バランスが悪いところがある
- ・追加で楽しめる要素が少ない
- ・操作がしづらい



## 対処法

- ・バグが多い  
→デバッグ担当をつくる
- ・バランスの悪さ  
→データベースをしっかりと作り、試す回数を増やす
- ・追加で楽しめる要素  
→サブストーリーの追加

# 役割

Unity ゲーム制作  
北坂

キャラクターデザイン  
齊藤

ミュージック  
河田  
齊藤  
向山

データベース  
河田  
本田  
向山

デバッグ  
本田  
向山

# 進行状況

Unity ゲーム制作  
マップ部  
ストーリー部完成

キャラクターデザイン  
主人公と仲間完成  
ボスキャラ完成

ミュージック  
曲は10曲ほど完成  
効果音は制作していない

データベース  
・ステータスの制作(途中)

デバッグ  
特に仕事なし

# スケジュール

	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月
北坂	マップ制作	マップ制作	バトルシステム	バトルシステム	セーブ・ロード等	会話等	バトルシステム	音楽配置	オープニング・エンディング
河田	ストーリー制作	ステータス等	サブストーリー	サブストーリー	データベース	ゲーム資料制作	バトルシステム	ミュージック	確認
齊藤	イラスト	イラスト	イラスト	ミュージック	ミュージック	ミュージック	ミュージック	ミュージック	確認
本田	データベース	データベース	データベース	データベース	イラスト	イラスト	イラスト	データベース	デバッグ
向山	イラスト	イラスト	イラスト	イラスト	イラスト	イラスト	ミュージック	確認	デバッグ

# 今後の方針

優先度をつけ、優先度が高いものからこなしていく。

優先度

高

マップの完成  
ストーリー制作

中

バトルシステム  
デザイン

低

ミュージック  
デバッグ



# 最後に

募集に関して  
募集は  
予定していません

案  
世に出したいとも  
考えている

**ご清聴ありがとうございました**