

杏仁の集い

Unityゲーム制作企画

メンバー

3-A 北坂拓実 (リーダー)

3-A 齊藤乙羽

3-D 河田竜ノ輔

3-A 本田智之

3-B 向山海音

3-C 遠藤悠斗

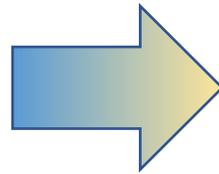
概要

- ・芝生祭とゲーム無料販売に向けて「だいたずストーリー」というRPGを制作する企画
- ・2022年で独立した企画となる
- ・芝生祭を第一目標に、そこから調整等おこない、ゲーム無料販売に方針を変えていく
- ・Unityニュージェネレーションズフェスも検討中

反省点・改善点・対処法

反省点・改善点

- ・戦闘システムで滞っている
- ・Unityの知識を主に持つ人が2人しかいない
- ・進みが全体的にスケジュールより遅い



対処法

- ・Unityの学習をする時間や活動を行う
→ 主な仕事に加えて、Unityの学習を行う。
- ・Unityの学習を行うことで、Unityゲーム制作担当の補佐として活動可能

役割（前回）

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
河田
本田
向山

デバッグ
本田
向山

役割

Unity ゲーム制作
北坂

デザイン
齊藤
向山
本田

ミュージック
河田
齊藤
遠藤
向山

データ
河田
向山
北坂

デバッグ
本田
向山

Unity学習
本田
河田

進行状況

Unity ゲーム制作
マップ完成
戦闘システム基盤完成

キャラクターデザイン
雑魚敵は検討
ボス敵は完成

ミュージック
効果音完成
曲は残り半分ほど

データ
ボス敵、味方のステータスや
技、MP消費量完成
ストーリーは完成間近

デバッグ
戦闘システムのバグを見つける

Unityの学習
Unityに触れ、C#の学習

スケジュール

	6月	7月	8月
北坂	Unity制作 ストーリー	Unity制作	Unity制作
齊藤	イラスト、セリフ	イラスト ミュージック	イラスト確認 セリフ確認
河田	ストーリー データベース	データベース Unity	ステータス調整 データベース
本田	イラスト Unity学習	イラスト Unity学習	デバック イラスト
向山	データベース	芝生祭用データベース制作 データベース	デバック ステータス調整
遠藤	ミュージック	ミュージック	ミュージック確認・制作

今後の方針

優先度をつけ、それぞれの仕事担当が優先度高いものから完成させていく。

優先度

高

バトルシステム
デザイン
ミュージック
ストーリー

中

デバック
ステータス調整

低

Unity学習
芝生祭に向けての
資料作成
効果音変更

ご清聴ありがとうございました