3-B向山海音

3-A 本田智之 3-C遠藤悠斗

3-D河田竜ノ輔 3-A 齊藤乙羽



目次

概要 芝生祭の反省

役割 進行状況

スケジュール 今後の方針

TATA TATA A 無料配布を目標に 「だいずストーリー」という RPGを制作する 2022年より独立した企画となる 芝生祭を終えてて制作する 無料配布にはなる 無料配布にはなる

Unityニュージェネレーシ フェスへの出場も検討中

2 **芝生祭**の反省 バグの発生 2日どちらも含めて1回 原因がまだ分かっておらず、 後々制作しつつ修正

生じた問題

プロ子供が漢字が読めない ーゲット層を10代から20代に ほっているため、難しい言葉 はフリガナを振るように対な

役割



進行状況 ム制作

デザイン

デバック データ管理

| 戦闘システム完了 | ダンジョンギミックを主に | 制作

デザイコ終了

・撃も一旦ョンニ五個制作 闘システムのバグ発見 テータスの完成 トーリー修正

音響ユニ	夕管理 7/ 大 た ティ学習 5	マラリン とうしょう スーをいう とう はいい とう はい とう はい こう でん いっこう いっこう いっぱい いっぱい いっぱい いんしょう いっぱい いんしょう いんしょう いんしょう いんしょう いんしょう いんしょう いんしょう いんしょう かいがく いんしょう しょう かいがく しょう	コデザ発見! 一 一 一 一 に 一 一 は の 学習
<u>D.</u>	スケジュ・	<b>- JL</b>	
	IIA	12月	1月
北坂	Unity 制 作	Unity 制 作	Unity 制 作
齊藤	<i>ፈ</i> ラスト <b>セ</b> 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 デーリベース	イラスト 攻撃モーション制作	デバッグ イラスト
本田	イラスト 攻撃モーション制作	イラスト 攻撃モーション制作	デバッグ イラスト
向山	効果音制作	効果音制作	デバッグ
遠藤	5 a — Ei w <i>5</i>	ב ב – בּוֹ ש	ミュージック制作

## 6. 今後の方針

優先度

バトル ヨステム ミュージック デザイコ ストーリー

デバッグ ステー!\ ス 調整

Unity学習 効果音変更