

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-D 河田竜ノ輔

3-A 本田智之

3-B 向山海音

3-A 齊藤乙羽

概要

- ・ゲーム無料配布を目標に「だいでずストーリー」というRPGを制作する
- ・2022年より独立した企画となる
- ・芝生祭を終えて反省をし、無料配布に向けて制作が進行中
- ・Unityニュージェネレーションズフェスへの出場も検討中

反省・改善点

今期、スケジュール通り進まなかった
→分配をもう少し行い、最後の期間であるため、集まれるとき
集まる。

現在、セーブロードが未完成であるため、そこを優先的に行いたい。

長い期間制作した戦闘システムは完成した。



役割

Unity ゲーム制作
北坂
向山

デザイン
齊藤
本田

ミュージック
齊藤
向山

データ
河田

デバッグ
本田

Unity学習
本田

進行状況

Unity ゲーム制作
エフェクトを導入
セーブロードの製作

デザイン
敵のデザインはすべて終了
攻撃モーションを25個制作

ミュージック
曲は残り半分ほど

データ
セリフや資料が完成
ゲームバランス調整中

デバッグ
マップのバグを見つける

Unityの学習
Unityに触れ、C#の学習
特に活動はしていない

スケジュール

	1月	2月
北坂	バトルシステム エフェクト導入	バトルシステム エフェクト導入
齊藤	イラスト	イラスト
河田	ストーリー ゲームバランス調整	ストーリー ゲームバランス調整
向山	セーブロード導入 ミュージック	セーブロード導入
本田	技のエフェクト製作	技のエフェクト製作 デバッグ

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

セーブロード
デザイン
ミュージック
ステータス調整

中

デバッグ
ストーリー

低

Unity学習
効果音変更

ご清聴ありがとうございました