

タスク名	終了予定日	優先度	ステータス
フェードイン	2024/5/31	高	相談中
敵の再配置	2024/7/5	最優先	進行中
タスクの再割り振り	2024/7/26	最優先	進行中
敵の配置	2024/7/12	高	未着手
倒さにゃいと 敵のシステムの見直し		中	相談中

メモ
先生に相談します
敵がプレイヤーではなく 反対方向へ移動してしまう バグが発生 至急コウヨウくんへ引き継ぎ 解消してもらうことに
リッカルドから引き継ぎ
敵を1発で倒すなど管理が できているかを確認

タスク名
逃げにゃいとのス キル発動
ノックバック
スキルアップ システム
移動速度の修正
スプライトの反転

終了予定日 優先度 ステータス		
2024/7/12	中	進行中
2024/7/18	低	進行中
	中	未着手
	高	未着手
	最優先	相談中

メモ

発動はできるが、調整が必要
方向を固定して、一直線に逃げるように設定が必要

微調整が必要

ユーザーからもう少し足が早くても
良いという意見があったのでもう少し
早めにしてみる

にゃいとを反転させる

タスク名	終了予定日	優先度	ステータス
エフェクト表示		できたらやる	未着手
にゃルキゲージの管理	2024/7/19	高	完了
ステータス管理	2024/6/10	低	未着手

メモ
練習中
数字で使用回数を管理するようにしました。

タスク名
敵の再配置のバグ修正
ギミックのリセット機能
ステージ内のバグ修正

終了予定日	優先度	ステータス	メモ
2024/7/12	最優先	進行中	菱沼のスク립トを修正して いただくようお願い
	高	未着手	死んだら箱などの位置を 元の位置にリセットする
	最優先	未着手	<ul style="list-style-type: none"> ・物を二つ以上持てないようにする ・移動式床の上でもジャンプができるようにする ・頑張らにゃいとのスキル発動の条件の修正

タスク名	終了予定日	優先度	ステータス
BGM挿入 ・ タイトル ・ ステージ選択 ・ ゲームシーン -アクションパート -エスケープパート	2024/7/19	中	進行中
SE ・ システム -決定音 -ステージ選択音 ・ ニャイト -歩き -ジャンプ	2024/7/12	中	進行中
スキル画面の遷移	2024/7/19	中	進行中
花が咲くアニメーション 芽から蕾 蕾から花 コウヨウくんアニメーション呼び出してもらえる			

メモ

エスケープパート
のみ未完了

SEのバグが発生している
ため先生に相談する
→タイトルで決定音を鳴る
ようにした
SEのバグは修正済み

タスク名

終了予定日	優先度	ステータス	メモ

タスク名	終了予定日	優先度	ステータス
バグ修正	2024/7/12	最優先	進行中
マージ先週分	2024/7/25	高	進行中

メモ

バグ報告書

要望	詳細	優先度
無限ジャンプ	物を持っている状態だと無限ジャンプができる →物を持っている場合でも2段ジャンプをできないようにする	高
下から上がっていく床の上ではジャンプが効かない	水車前の下から上がってくる床でジャンプができず 完全に上がってくるまえに乗った場合はそこから上がれず、詰む。 →おそらく、Groundタグがついていない可能性 その確認とジャンプするシステムのアルゴリズムを確認	高
物を二つ以上持てる	チーズを持った状態で箱も持てることができるので 二つ以上できないように管理	中
水車の判定が狭すぎる	コライダーが狭いのか、判定が厳しいのであたり判定を広げてもらう	中
頑張らにゃいとの発動が ■を一回押しただけで、 ずっと発動する	■を1度押すとずっと発動判定になっている →”押している間”の判定に修正	高

メモ	担当者	日付
ステージも変更する		

タスク名	終了予定日	優先度	ステータス
画面遷移 フェードアウト	2024/5/17	中	完了
敵システム 敵がプレイヤーを追いかけるシステム	2024/5/10	高	完了
倒さにゃいとシステム	2024/7/5	中	完了
クリア画面シーンの用意	2024/5/24	最優先	完了
看板デザイン	2024/5/24	中	完了

メモ
追いかけてくるのはできた
敵に触れると倒すことができる様になったが、スキルを発動して消すことができない

タスク名
InputSystem プレイヤーの移動
ゴール判定 チーズを取ったら ゴールに向かう
体力
マージ作業

終了予定日 優先度ステータス

2024/5/17	最優先	完了
2024/5/17	高	完了
2024/5/10	高	完了
2024/5/30	最優先	完了

メモ

コントローラーでの操作ができない

スキル発動とジャンプの調整、
ゴール後のリザルトの遷移が未完成
28日に進捗確認 05/24

スキル発動が上手くいかない

→先生に聞く

ジャンプスピード調整

壁を追加

ゴール判定

タスク名	終了予定日	優先度	ステータス
スキルの切り替え R1+ ● などでスキルの切り替え		高	完了
ステージの進捗ゲージ	2024/6/7	中	完了
アイテムマネージャー とったチーズを管理する	2024/5/31	最優先	完了
にゃルキゲージの管理	2024/7/19	高	完了
UI管理 UI切り替え・配置	2024/7/12	高	完了

メモ
5 割の完成 距離計算の修正
5 割の完成 一回テストする
数字で使用回数を管理する ようにしました。
体力ゲージ、チースの看板 配置は完了 スクリプトはアタッチされてい るのか聞いてないため あとで 確認する

タスク名
ステージ作成
ステージギミック作成
ステージ作成Ver 2
ステージギミック作成 Ver 2
ツタの移動
リスポーン処理

ステージブラッシュアップ

終了予定日	優先度	ステータス	メモ
	最優先	完了	
	最優先	完了	
2024/5/24	高	完了	高低差がほしい ギミックを増やしたい
	高	完了	
	低	完了	
2024/5/31	中	完了	

	最優先	完了	ステージの短縮 デザインの差し替え 背景の調整 看板の挿入
--	-----	----	--

タスク名	終了予定日	優先度
アニメーション作成		高
サウンドマネージャースクリプト		高
LIVE2D	2024/6/28	高
LIVE 2 D追加分	2024/7/19	高

ステータス	メモ
完了	
完了	
完了	
完了	追加分のLIVE 2 Dを動かす ようにする

タスク名	終了予定日	優先度	ステータス	メモ
マージ作業 第一回 5/14	2024/5/14	高	完了	エラー 1 個アリ
リザルト画面のスク립ト	2024/6/28	高	完了	

タスク名	終了予定日
Inputシステムのテスト (スキル切り替え	2024/6/14
マージ作業	2024/6/28
メニュー画面	2024/6/28
LIVE 2 Dのスキル切り替えテスト	2024/6/28
マージ環境の制作	2024/6/28

優先度	ステータス	メモ
高	完了	
高	完了	
中	完了	枠組みは完成 タイトル画面に戻るボタン ステージ選択画面にもどるボタン
高	完了	アニメーションがこないと できない状況
最優先	完了	

α 版発表	2024/5/31
学園祭	2024/6/8
試遊会	2024/7/19
β 版発表	2024/9/6
TGS	2024/9/26

赤 → 今月の期限

黄色 → 来月の期限

緑 → 終了

リーダー用 坂本先輩はここに要望をかいてください！

要望
ダメージ後の待機時間
エスケープパートでは 特定のスキルだけ発動
逃げにゃいとはエスケープパートのみ発動
スキルアップ画面 Lv 2 がMAX アイテムマネージャーとコンビ
ダメージを喰らった時のエフェクト (点滅する的な
エフェクト担当 ジャンプ 花 ツタ 動く床の砂埃 水車 チーズをとった時

詳細	優先度	メモ
ダメージ後、敵・プレイヤーともに何秒間かのインターバルを追加	中	
なかにゃいとと倒さにゃいとを使えるようにする →帰り道でギミックが変わるようにしたい	高	
帰る時だけのみ発動 にゃいとのスPEEDが上がる	中	
チーズ1個でスキルアップ 欠片3つでスキルアップ	低	
	できたらやる	
	できたらやる	

担当者	日付

プログラマーからリーダーさん達への伝言

ここではプログラマーからの要望を記載します。
デザインがほしい。アニメーションがないとタスクが
完了できないなどあれば書いてください！

要望

詳細	記載者	回答

日付

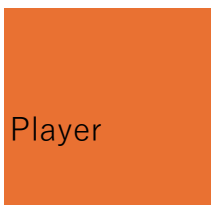
ここはメンバーが好きにメモってオッケーです
メンバー用。
会議した内容などメモりたい時にどうぞ

名前	内容
	ステージについて（倒さにゃいと敵を程よい間隔をあけて配置する （段々多くなったり敵同士が離れて行動）こと によって倒さニャイトの使うタイミングや倒すべきとこと倒さなくてもいい敵の区別をつけて もらう
	ステージについて（逃げにゃいとBGMで緊迫感を持たせる。警告を出す。 SEにネズミの鳴き声を入れる。緊迫感
	ステージについて（頑張らにゃいと他のブロックと色を変える
	またたびシステム ステージに配置されているまたたびを使用することでスキル強化を図る
	3種類ボスおいてあったら面白いかも！ ボスステージおいたら、チーズの必要性も出てくる
	敵の種類を増やしたら面白いかも フグのシステムを導入する（まんぼう
	アーカイブみたいなのがあったら集めたくなるかも
	ステージ2のときにがんばらにゃいと使いたい BOXをおいておかないと開かない扉が欲しい
	泣かにゃいとで水車を動かして 一定時間で扉が閉じるギミック

日付

2024/5/24

アクションパート



Player

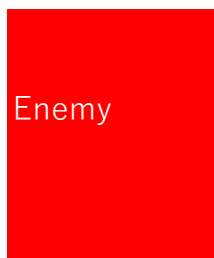


看板



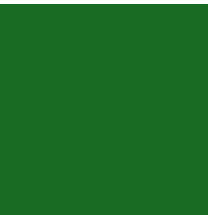
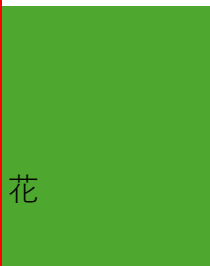






看板





チーズ欠片

動く床

Enemy

Enemy





水車

上に動く床

水車に水をかけたら

チーズ欠片







チーズ欠片



水車

水門
スキル発動で
動く



動かせるBOX

