

ゲーム制作の流れ

テーマ発表

「ミニゲーム」 「避けるゲーム」

10月

チームのみんなの役割と目指すゲームの決定
通しで遊べるようゲームを作っていく

11月

エフェクトやテクスチャ、モデルなど
素材の大半は完成、ゲームも通しで出来るように

12月

ステージやUIの配置なども整えていって、
演出面も盛り込んでいき、ゲームがほとんど完成

1月

細かい調整とデバッグ作業を繰り返し、
足りない部分を足しながらバグを無くす

マスター版完成！