チームロゴ作成







プロトタイプ版提出



00 00











00 45

0000000

マスター協議士



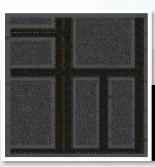
C: Veg



エディターによるマップ作成

					1月													
	*	木	童	±	B	月	火	水	木	童	±	B	月	Ź				
	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	3				
バージョンごと提出日	(ージョンごと提出日 担当者 開始日 提出期限 完了状況												7	0	\ 9.			
企画書	酒井	1/18	1/20	完了			ok											Г
P版・サウンド	植木・若木	1/18	1/27	途中										d				Г
P版・マップ作成	植木・若木	1/18	01/27	途中										ot				
P版・モデル	全員	1/18	1/27	途中										d				Г
P版・音楽	小順	1/18	1/27	一部完了										×				Г
P版・車の動き	幕田	1/18	1/27	完了										d				Г
P版・当たり判定	藤田	1/18	1/27	27										×				Г
P版・能力プースト	藤田	1/18	1/27	完了										øŁ				Г
P版・能力ミュートポム	藤田	1/18	1/27	一時中斯										×				
P版・能力送風機	小版	1/18	1/27	完了										ot	Г			Г
P版詳細	全員	1/18	1/27	途中										×				Г
ガントチャート	酒井	1/18	1/27	途中										ø				Г
仕様書		1/18	1/27	途中										d				
AI作成				未善手														Г

ガントチャート作成



ミニマップ の表示



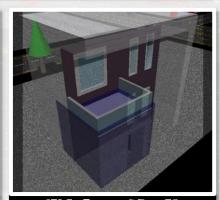


プレイヤーの基本操作の作成





天候の追加



判定の作成



リザルトの実装









ランキングの実装



地面の 完成

> UIの 完成



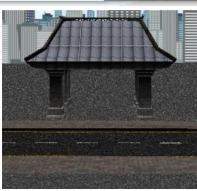
人の実装







三能力の 実装



ゲートの実装

了了了一直





演出・表示の強化



マップ配置の完成

修正点ガントチャート

モデルガントチャート

														_													
						スケジュール							作成済みのモデル	モデル党	成平	xfile名 🔻	配置番号 ~	サイズジ									
				45					_	木	-75	*		0	28		1.0	小原▼			模本 w	28 V	60.00	若木・・			
				3月						有	酒	*		1	25		1.0	瀬井 💌			若木 ▼	選 *	60.00	芸术 ▼			
			日月火水 大会士 日月火	火水 木 金 土 日 月 火 水 木 金 土 日 月 火 水 木 金					R	78	*		2	不要		_					(不養 ×)		若木 ▼				
l í	MB			19 20 21 22 23 24 25 26 27 26	1 2 3 4 5	5 7 5 9	10 11	12 13 14 1	15 16 17		大木 亜色い木	3A	*		5	未善子		_	*			五木 ▼	Ø ¥	50.00	冠木 ▼		
	バージョンごと提出日 マ	担当者 -	開始日	- 終7日 -	常了状况 -	0.00		7	スター団		空毒:	9	発悟い木	- 12	•		- 4	· 未着子		_			•	五木 ▼	Ø *	40.00 20.00	五木 ▼ 新士 ▼
	移動量で曲がる量が変わるのが物物	*02 *	MINITES.		元苦子 ·	<u> </u>					7000		Ø 8001	-	-	iouse x		- 2		10	20 Y	- 2	-		28 v	20.00	岩木 *
	チュートリアルは何したら進むの?	*B2 ·		+	王善年 •		$\overline{}$			-	_		カレー	- 2		um/Shop.x		284		05	3477	主義手	-	58-F	不要 ▼		一 一 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
	ブレーキとか、視点変更発はいらない	大阪家 ・	_	+	28年 ·		-	-	\rightarrow	\rightarrow	_		E36001	7		#ROD1.x	- 6	A 87		5.0				田木 ・	不要 *		数次 *
	説明色分けして	899 ·	_	+	京都学・			-	-	-	-		E#4002	78		40002 v	9	- 78		5.0		- 2		第次 マ	78 v		型大 ×
チュートリアル	発打ってるとき曲がれない	BER V	_	-	ak *				-	-	_		ARCS	18	· /	RCS×	10	- 18	*	2.0	-	- 28	•		不要 *		要大 ▼
チュートリアル	マップのチュートリアル	*D2 *	_	+	287 ·			-	-	-	-		バン屋	78	▼ €	lakery.x	11	28	*	1.8	小原	- 18	•	2014 -	不費 *		五木 ▼
	コンボのチュートリアル	*BF -	-	+	木榴子 *			-	\rightarrow	\rightarrow	-		市設所	漢	* (ityOffice.x	12	漢	*	3.0	*	清	*	*	(不要 ¥)		冠木 ▼
	チュートUアルスキップ	未放定 ·	-	+	787 °			-	-	-			体育館	清	*)		13	黄	*		*	漢		*	(不要 ▼)		五木 ▼
			-	+					\rightarrow	\rightarrow			カジノ	源		asino000.x	14	第		1.0	酒井 🕶			海井 マ	不要 ▼		岩木 *
	チュートリアル説明不足	未設定 *	_	_	未着手 ▼				\perp	\rightarrow			公園(移場)	36		unaba001.x	15	Я		1.0	*	- 26	*	二二 本	不要 ▼		岩木・・
	初速増か	藤田 ・	3	13 3/	3 €7 ~ •								公園(トイレ)	77		bilet001.x	16	- 37		1.0	酒井 🕶	- 18	*	***	不要 ▼		# # オー・
プレイヤー操作	曲がるときの減速いらん	#01 ·	3	13 3/	87		_		\perp	\rightarrow			公園(水道) 公園(ゴミ雑)	70		uldou.x omibako001.x	17	- 75		1.0	第月 *	- 20	•	岩木 ・	不要 *	40.00	若木 *
	カメラ後ろ向きはバキバキと	∂ Ø *	3	/3 3/	3			\perp		\rightarrow			公園(コミ権) 公園(ベンチ)	1A		ombako001.x	18	78		1.0	ян ч	10	-	8米 *	2 v	100.00	8本 ▼
	ぶつかったときの減速を0にしてほしくない	福田 -	3	13 3/	3 (£7 ·								公園(町灯)			aitou001.x	20			0.6		*	-		3 v	50.00	8A *
	ブースト速度0からでも打ててよくね?	- 田田 -	3	/3 3/	87 🔹		×						公園(飲味)			etubou001.x	21	- 74		0.7		7			3 v	80.00	一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一
	プースト回復早く	幕田 *	3	13 3/	3		2						公職(費り合)	- 3		uberidni001 x	22	- 3		1.0	20 ×				3 v	90.00	要太 ▼
プレイヤー能力	サイレンスワールド大改修	福田 -	3	16 3/	67								アパート	3		part001.x	23	- 3		1.0	*	- 3		至木 *	不费 *	70.00	型大 *
プレイヤー(67)	破壊物わかりやすく	小原 -	3	16 3/	£7 ·								ガソリンスタンド	*	* 0	35.X	24	- 34	*	1.0		- 7	*		不要 *		業大 ▼
i i	なんでも破壊できるように	4度 -	3	/3 3/	3								コンピニ	清	- 7	11.x	25	清	•	1.0		清	•	若木 ・	不要 ▼		若木 -
	再建されるときプレイヤーいないか確認	⊕ ₩ *	3	13 3/	3 (37						7.1		24	76	· ,	oyFat.x	26	78		3.0				*	不要 ▼		若木・・
	1人称の時風を前に表示する	A8 -	3	16							一列		タワークレーン	酒		owercrane.x	27	未善す		2.0	*		*	若木 ▼	(2) ¥	50.00	要求 ▼
マップ	日標等がわからん	小器 *		of 24	A OK W					-			ネカフェ	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		laikanClub x	28	*		2.0	*		•		不要・		艺术 ▼
1,77	能力使用できないときの制程感	80 ·	-	- 3					-		- T		第002 第003	3		louse002.x	29	35		1.0			*		不要・		・ 日木 ▼ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
	高く使えるのと高く使えない能力の差	BH *	-	+	37		+++++	+	-	\rightarrow	+			18		louse003.x	30	- 3		1.0	·		•	平士 *	不要・		
ゲーム内容	展で吹き物はすープースト回復	小田 *		4 24					-	-	-		学校 施医者	28		ENTALCUNIC.x	31	*		1.0	20 ×			五木 マ	不要 *		一 若木 ▼
	施で吹き飛ばすーノースト回機 残り時間で某イカみたいに復告表示	0 R *	1 3	3/	-				\rightarrow	\rightarrow	-		総括 数	- 71		ingou001.x	92	- 31		10	39.7. *		-	20月 *	小田 マ	50.00	五木 * 世大 *
	残り時間で菓子のみたいに担告表示	4B -	3	10 1/	S OK *								109	- 11	- 12	ngooses x	23			1.0			•	8/1		50.00	80.

















排作表卷之子

- ◆連携が取れるようになった →グダグダだった作業の振りが、 回数を重ねることで支援の意図が すんなりにわるようになりました。
- ◆仕事の分担がしっかりできた →仕事のない状態の人を作うず、 無駄な時間をしっかりと削ることができた。

- ◆進度確認の目さ
 - →それぞれの進捗がわからず、誰かが休むと は事の終了状況が分からない時があった。

SUPERIORS.

個々の技術をより高めるのはもちろん、 人を動かずにはどういう言い方をすればいいか、 どうモチベを保たせ、どう仕事を渡せばいいかを 大事にしたいと考えています。



藤田 勇一

主に、プログラム・スクジュール管理・LIを担当。 最初はリーダーとしての動き方がわからず、 メンバーには大変迷惑をかけた気がします。 制作後半からはスクジュール管理をしっかり行い、 少しはリーダーらしい動きができたかなと思います。



小原 立暉

主に、プログラム・海山・ALを担当。 プログラム担当を全うできたことを誇りに思います。 この制作ではプログラム面でもスクジュール面でも 様々なことを学べました。また、自分自身のコードの 書き方を見直す良い機会でもありました。



酒井 南勝

主に、プログラム・企画書・ガントラヤーを担当。 自分はミスや欠席など、少なくない迷惑を メンバーにかけていたと思いますが、 欲力ながら色々なところで広く浅くやり、 少しは貢献できたと思います。



若木 一真

主に、ピプル・ピルクリー・ジの作品を担当。 もともとモデルを作るのが あまり得意ではありませんでしたが、 やっていくうちに段々クオリティも上がり モデル作成が楽しくなっていきました。



橋本 賢太

主にマップの作成・ピデルの計程を担当。 最初は自分が何の担当になるとか、 不安なところがたくさんあったけど、 リーダーに助けられながら自分の使命を 全うできたと思います。