

制作過程

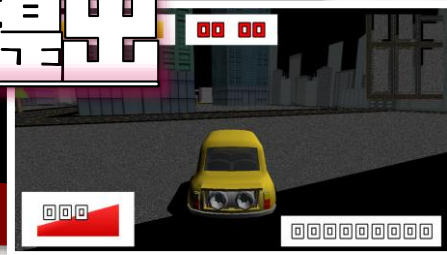


1月

チームロゴ作成

ワンシート企画書作成

プロトタイプ版提出



2月

α版提出 β版提出



3月

マスター版提出

作品発表会



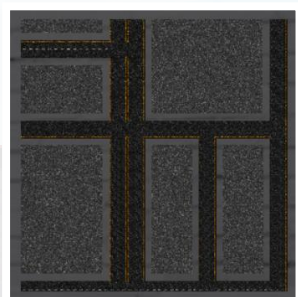
プロトタイプ版 α : 1/27



エディターによるマップ作成

1月														
水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
企画														
プロトタイプ														
項目														
担当者														
開始日														
提出期限														
完了状況														
企画書														
P版・サウンド														
P版・マップ作成														
P版・モデル														
P版・音楽														
P版・車の動き														
P版・当たり判定														
P版・能力ブースト														
P版・能力ミューブム														
P版・能力回復機														
P版仕様														
ガンダムチャート														
仕様書														
A作成														
未着手														

ガントチャート作成



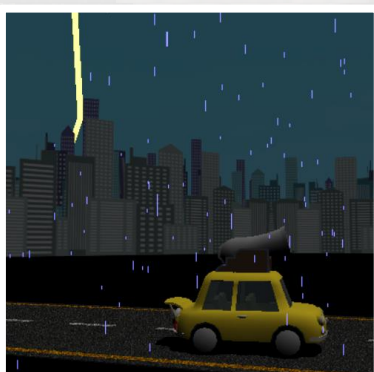
ミニマップ
の表示



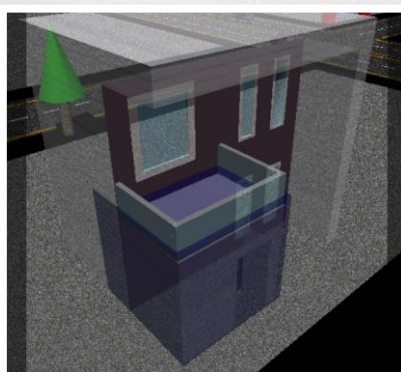
プレイヤーの基本操作の作成



α 版 α : 2/18



天候の追加



判定の作成



リザルトの実装

車のランダム
走行の実装



✖ : 2/24



ゲートの実装

✖ : 3/18

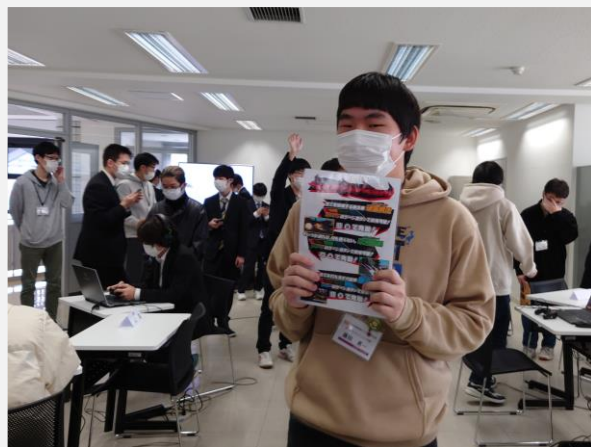
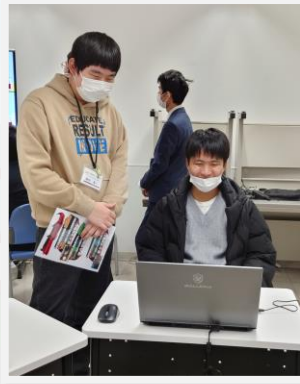


マップ配置の完成

モデルガントチャート

[illegible]

発表会



制作を終えて

成長したところ

- ◆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**支持の意図が**
すんなり伝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らず、
無駄な時間をしっかりと**削る**ことができた。

反省

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

次の制作に向けて

個々の技術をより高めるのはもちろん、
人を動かすにはどういう言い方をすればいいか、
どうモチベーションを保たせ、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。

個人感想



藤田 勇一

主に、**プログラム・スケジュール管理・UI**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。
制作後半からはスケ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・演出・AI**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ケジュール面でも
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。



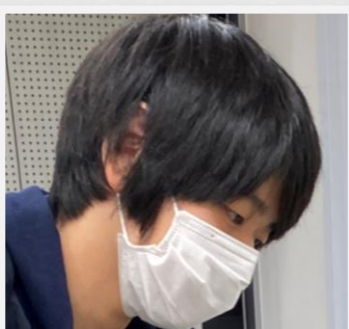
酒井 南勝

主に、**プログラム・企画書・ガントチャート**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、
微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、**モデル・当たり判定・影の作成**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ました。



橋本 賢太

主に**マップの作成・モデルの配置**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。