

PEDAL(バイクのやつ)

ゲームジャンル:レースゲーム
ハード:PC(任天堂switchの
ジャイロ機能を利用)



要点

- ・初めてのチーム制作
- ・学内技術賞受賞。
- ・個人の問題が明確に顕在化される。

担当箇所

- ・進捗管理
- ・ジャイロ機能の調整

概要

初めてチーム制作で作った作品。
これまで個人単位での制作が基本で、
これまでに学内賞を受賞していたのもあり
チーム制作も余裕をもって取り組み始めたが、
それゆえにメンバーのリソース管理、
技能の高さによるタスクの割り振りの
重要性を理解できず、メンバーの一人に
苦勞を掛けてしまった。その一人の
技術力により(当ゲームはDirectX9での制作)、
ゲームは学内で技術賞を受賞。
チームで好成績を出せた一方、
私個人の管理能力について
不安が残る結果となった。
この不安は次作のFizzieで形を成してしまう。