

この章はこんな話

日程計画ってなんだろう

ゲーム開発プロジェクトに潜入

第8章の内容は、学生の方にはイメージしづらいかもしれません。頻繁に出題される**日程計画**の問題に、ゲームの開発場面をあてはめてみましょう。

以下は、「主人公を助けてくれる新キャラクター達が仲間になるイベント」を追加する際の、開発スタッフの主な作業です。

ゲーム開発のイメージ

作業	作業名	内容	期間	前後関係
A	キャラクター詳細設定	キャラクターの性格、過去、言葉遣いなどを決定	1日	
B	データ準備	既存データから、近いデータを複製する	1日	
C	キャラクターデザイン	キャラクターの外見、衣装、動き方などを決定	3日	Aが終了していること
D	キャラクターデータ作成	ゲーム上に表示されるキャラクターをデータとして作成	3日	Cが終了していること
E	音声データ収録	声優さんにセリフをあててもらい、データ化	2日	A、Bが終了していること
F	テスト	キャラクターが設定通りに動き、しゃべることを確認	2日	D、Eが終了していること
G	実装	実際のゲームに反映	1日	Fが終了していること
H	告知文作成	新キャラクターが登場することをユーザにお知らせ	1日	Cが終了していること

これらの作業を、アローダイアグラムにしてみましょう。

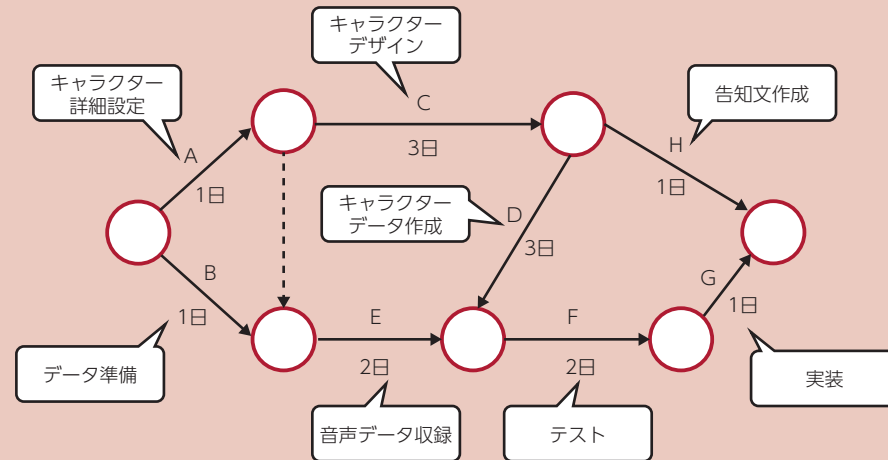
アローダイアグラムは、作業を矢印で表し、作業の始めと終わりに○を書きます。同時にできる作業や作業の順番を分かりやすく示すことができます。



新キャラクターを追加するだけでも、いろいろな作業があるんですね。

ここでは、分かりやすくするために簡略化していますが、実際の開発では、他にもさまざまな作業があります。アローダイアグラムでは、順番を考えることが重要です。それでは、アローダイアグラムを描いてみましょう。

ゲーム開発のアローダイアグラム



※点線はダミー作業。ダミー作業の説明は後述

それでは、一連の作業が終わるのは何日後でしょうか？



いきなり問題ですか！ 全部足せばいいのかな？

正解は10日です。

なぜそうなるのか、どう数えるのか、考え方の詳細は本文で説明しますね。ここでは、なんとなく、アローダイアグラムとはこういうものなんだな、と分かればOKです。



はい。