

企画段階

2009/09 ~

仕様決定

~ 2009/12

チケット発行

2009/12/09 ~

マイルストーン発行

ボカロプラスα
マイルストーン

- ・バグフィックス
- ・テストプレイ
- ・パッケージ

ボカロプラスα リリース

・ Twitter の発言からスタート

『ボカロプラスかー 実際ボカロクラスタとか「俺の脳内ミクが一番可愛い」なんだから、
実際出来たら面白いかもしれない』 12:21 AM Sep 13th by @Molokheiya

- ・ SorceForge.JP で開発。オープンソースプロジェクトとして発足
- ・ 環境は AdobeAIR で、クロスプラットフォームを目指す
- ・ Wide IRC #vocaloplus にて毎週ミーティング
- ・モチベーション維持のため開発陣が作りたいものを作る
開発陣もボカロ好きなので大体需要に合ったのが出来る
- ・まずは「最低限動くもの」をリリース
- ・現実時間と連動させるリアルタイムモードを基本
- ・キャラクター性はユーザーが決定
- ・一言で言うと「俺のミクが一番可愛い」を実現

・ タスクを細かく分別してチケットとして発行

・ マイルストーンを設定し、チケットを順次処理

例えば「αリリースに必要なチケット」をまとめたものがマイルストーンで、
これにより進捗状況も簡単に確認出来る

- ・一人で複数のチケットを担当することも可能
- ・タスクごとにタスクリーダーを設定して、混乱を防ぐ
- ・適材適所に自分の得意分野を担当するのが基本
- ・妄想を実現するゲームなので、開発陣は常に妄想を忘れない
ボカロプラスに秘められた可能性を考えつつ「あー、ニコニコ動画とああやって連携
出来るんじゃ・・・(ニヤニヤ」等
- ・商業ではないので、どこで妥協点を見つけられるかが大切。
無理しても意味はないので、楽しんでやりましょう