* **チーム：　Ｄチーム**
* **ゲームタイトル：**

『おかしな国のアリス』

* **ゲームの概要：**

*キャラクター誘導型のパズルゲームです。*

＜コンセプト＞

**溶かして、固めて、考えて。**

**お菓子でおかしな頭の体操。**

＜ゲームの目的＞

**チョコレートで出来たブロックを、溶かして消したり固めて出現させたりして、主人公の少女・アリスをゴールまで導きましょう！**

* **ゲームの操作説明：**

主人公(アリス)は、壁に当たるか、段差に突き当たるまで自動で歩きます。

アリスの移動が終わったタイミングで、溶かす・固める・ジャンプ・飛び降りるといったアクションを指示します。

その操作を繰り返すことで、アリスがゴールまでたどり着けたら、ゲームクリアです。

(詳しい操作説明は、ゲーム内の｢HOW TO PLAY｣をご覧ください)

* **制作での反省点：**

・ファイル管理の徹底が出来ませんでした。

→素材リストを作って管理しましょう。

・情報共有がうまくできていませんでした。

→定期的な進捗報告をしっかりやりましょう。

・間に合わずに妥協した仕様がいくつかありました。

→夏休みくらいからしっかり予定を立てて活動しましょう。

・ボーン数の限界を知らなかったため、モデル製作に躓いた。

→仕様の限界などは、製作を始める前に完璧に把握しておきましょう。

・発表資料の確認をしっかりと。

→可能であれば、発表時に使用するマシンでのリハーサルをしましょう。

* **後輩へのアドバイス：**

**＜全分野共通＞**

* + 作業分担はきっちり決めておきましょう。あやふやなままだと、誰が何をすべきなのか、誰が何をしているのかといったことが分からなくなります。
  + 製作に予想外のトラブルは付き物です。スケジュールは余裕を持って立てましょう。夏休みに入ったらすぐ活動を始められると、スムーズに製作を進められます。
  + チームメンバー間での情報のやり取りは、とても重要なことです。チームが決まったら、チームリーダーを中心として、全員としっかり連絡が取れる手段を確立しておきましょう。｢ほうれんそう(報告・連絡・相談)｣は大事です。
  + 自分たちで解決出来ない問題にぶつかった時は、躊躇わずに先生や先輩に質問をしましょう。分野外の知識も身につけておくと、バグを見つけやすくなったり、製作がスムーズに進むようになったりします。
  + 体調管理はしっかりと。誰かが体調を崩すと、製作が止まってしまうこともあります。
  + 各自がXbox360のコントローラーを所持していると、いろいろな作業が捗ります。

**＜企画分野＞**

* + 素材の管理が甘かったため、どの素材がどんな名前で、どこに保存されているのかといった事がわかり辛くなってしまっていました。企画担当は、必要な素材をきっちりリスト化して、管理を徹底しましょう。
  + 最初の企画段階で壮大な計画を立ててしまうと、確実に頓挫します。初期企画は小さなものにして、実装できそうな項目を後で追加するようにしましょう。
  + チームメンバーのモチベーションを上げるために、打ち上げなどを企画するといいかもしれません。“最後まであきらめないこと”も大事なことのひとつです。

**＜プログラム分野＞**

* + ソースを分担して書く場合、後で組み合わせやすいように工夫しましょう。小まめに組み合わせるようにしておくと楽になります。
  + デザイン分野の人と、データのやり取りが出来やすいような連絡手段を確立しておきましょう。
  + 早めに実機でのテストプレイを行いましょう。PC上でのプレイでは見つからなかったバグが見つかることがあります。

**＜デザイン分野＞**

* + 自宅でも作業できる環境を用意しましょう。
  + 作業の優先順位をしっかり決めておきましょう。