* **チーム：　Ｈチーム**
* **ゲームタイトル：Bloom Sprite**
* **ゲームの概要：花を咲かせるシューティング**

間接攻撃を主にしたシューティングゲーム

* **ゲームの操作説明：**

Lパッド：移動　A：加速　BXY：各種弾発射

敵を直接攻撃できない為、オブジェクトに弾を当てて敵を攻撃する。

* **制作での反省点：**

スケジュール管理が適当すぎた。

危機感を持たなすぎた。チーム全体での情報共有ができてなかった。

他チームとの交流不足

プレゼンテーションでの魅力の低さ

* **後輩へのアドバイス：**

**非協力的な人は早めに見切りをつけるべし。**

**具体的な作業工程をしっかり事前に決めておく。**

**どんなに小さいことでも企画書、仕様書に書いて形として残すこと。**

**張り詰めるな。適度な緊張でがんばる。**

**作品の雰囲気を共通意識として持つ。**

**できることは早めに。**

**反対意見は重要だが、落とし所も必要。**

**分野ごとでも連携をとる**

**互いにフォローをしあうように。**

**「ほうれんそう（報告、連絡、相談）」を忘れずに**

**プログラムはクラス分けしっかりしよう。**

**バックアップは複数とるべし。**

**プログラムの人は時間、自分の実力を考慮した上で作業を受け取る。**

**自分を過信するな。しかし、己を好きであれ。**