* **チーム：Aチーム**
* **ゲームタイトル：まいごのまいごのスライムさん**
* **ゲームの概要：**

まいごのスライムを親に届けるスライム保護アクションゲーム

* **ゲームの操作説明：**

　左スティック ：移動

　Aボタン ：スライムを放す・届ける(親の近くで)

　スタートボタン：ポーズ

* **制作での反省点：**

**<企画>**

・コンセプトがしっかりしていなかった。

・あまりネタが出せなかった。

・仕様書が見にくかった。

・スケジュール管理の不行届き。

**<デザイン>**

・プログラムとの連携をあまりしなかった。

・成果物(頼まれた素材)が不足していたことがあった。

**<プログラム>**

・仕事の分割をうまくやれなかった。

・一部の仕様の実装等を後回しにしてしまった。

・デザインとの連携。

・設計に時間をかけすぎた。

・夏休みの有効活用、動けるときに動き出す。

**<全体>**

・コミュニケーションが取れてなかった。

* **後輩へのアドバイス：**

**<企画>**

企画は迅速に行動をすること。企画が動かなければ何も始まらない。

夏休みが一番の力の入れどころです。企画がチームの中心になって作業を進めていきましょう。

三分野の連絡を密にするように心がけましょう。（特にプログラムとデザイン）企画が中心になって議論を展開するようにすれば、自然と出来るはずです。

企画や仕様のディスカッションは投票で決めるのはNG。全員が納得いくまで意見を交換すること。（つまらないアイデアはきちんと否定する勇気！）

はじめに絶対にぶれないコンセプトを立てること。Aチームはこれが足りませんでした。

仕様書は相手に伝わるように書きましょう。伝わらなければ、理解するまで説明する、説明の仕方を変えるなどしましょう（Aチームはwikiを作りました。）。

**<デザイン>**

知らない技術、わからないことがあったらすぐに先輩や先生に聞きましょう。

夏休み中に仕事(特にモデリング)をやっておくべき。後回しにすると後々後悔します。

チームのみんなとコミュニケーションをとりましょう。

**<プログラム>**

仕事を均等に分担するのは大変難しいので、メインプログラマーをひとり立て、他の人はその補助といったような分け方をするといいと思います。また、複数人となるとプログラムの基礎設計はしっかりするべきではあるのですが、実際に作ってみないとわからない部分も多いので、ある程度は見切り発車で制作にとりかかったほうがいいです。

　データの規格をあらかじめ決めておけば、夏休み中にエディタ等の作成を行えるので企画が決まった段階で決めておくと楽になります。

　2年の制作で用いるXNAの使い方については、講義で全てを教えてくれるわけではなく、半分くらいはほとんど独学になります。ですから、わからないことがあるときに、それを講義で教わるまで待つのは絶対にダメです。自分から先輩に聞いたり調べるなどして技術を身につけましょう。

**<全体>**

・企画を考えるのは企画分野だけではありません。他の分野も、自分の仕事さえやっていればいい等と考えずに、いろいろアイデアや企画を考えたほうがいいです。でないとあとで困るかもしれません。

・作業があまり本格化しない夏休み前に各自(特に企画の方は)ある程度他分野の知識をつけておくと、その分野と連携をとる時に楽になるので、独学や、チームメンバーに聞きながらで構わないのでやっておくといいと思います。

・BGMはフリーでもいいですが、できれば自作することをおすすめします。フリーと違って自作のBGMだとより自分たちのゲームになりますし、非常に楽しいです(もちろん自分の本来の仕事に支障がでない程度にしましょう)。

・誰かが成果物を完成させたら一言「お疲れ様でした」だけでも言ってあげましょう(気持ちの問題、というだけでなくデータを確認したという報告にもなります)。

**色々書きましたが、みんなが楽しんで作れるのが一番大事です！**

**これから一年間がんばってください**