* **チーム：**

Hチーム

* **ゲームタイトル：**

刹那

* **ゲームの概要：**

カウンターアクションのみで構成された妖怪退治ゲーム！

* **ゲームの操作説明：**

敵がプレイヤーに近づいてきたらカウンターボタンで撃退！

プレイヤーに当たる直前のギリギリを狙え！

* **制作での反省点：**

人数減少によるスケジュール変更に追われてしまった！

夏休みを活用できなかった！

メンバー間でのゲームイメージがハッキリしないまま制作を進めてしまった！

仕事の割り振りに偏りが出来てしまっていた！

* **後輩へのアドバイス：**

プログラマーは他のチームのプログラマーともバンバン協力しよう！

人数は減るものと思うべし！

1人でもあきらめるな！

始めは臆せず積極的に話し合いに参加しよう！

チーム内での連絡網はしっかり持とう！定期連絡会とかあるといいかも！

Dropboxは忘れずに活用しよう！

プレゼン原稿・資料はしっかり作成しておこう！

作業進行度に応じてゲームの規模を落とすことも考えよう！柔軟に！

出席しよう・・・。