* **チーム：Fチーム**

企画分野による反省点をまとめたもの

* **ゲームタイトル：Watcher**
* **ゲームの概要：**

迷宮の壁を壊し冒険者をゴールへと導く。

* **ゲームの操作説明：**

Aボタン：壁を壊す

Bボタン：壁を作る

左スティック：移動

* **制作での反省点：**

・バランス調整まで行かなかったので、もっと自分たちでゲームをプレイするべきだった

・スケジュール管理または進捗確認がしっかりと行われなかった

・夏休みにチーム全員が集まれるタイミングがなかった

・チーム全員が集まった日がほぼなかった

* **後輩へのアドバイス：**

・夏休みにしっかり活動する

・プログラムまたはデザインの進行具合は見て確認するまで信用しない

・スケジュール管理または進捗確認は徹底的に行う

・「ほうれんそう」の意味をチーム全員にしっかりと理解してもらう

**・**プログラムまたはデザインは自分たちでしっかり勉強して、企画だけでも制作できるようにしておく

・プレゼンテーションの準備はしっかりと行う。特に通しの練習はしておくべき

・連絡が取れない奴は捨てて、どうぞ