**企画分野編**

* **チーム：**

Dチーム

* **ゲームタイトル：**

素早さ99王子と囚われの姫君

* **ゲームの概要：**

横スクロールアクション

* **ゲームの操作説明：**

普通の横スクとなんら変わらん

瞬間移動ができる予定だった

* **制作での反省点：**

企画がブレ過ぎ、仕事しなさすぎ、他分野の実力見極める力皆無。

仕様変更は用量と療法を守って早めに行いましょう。

企画同士でコミュニケーションとらなすぎ。

スケジュール管理は最初から最後まで。

企画の変更は時期と力量を兼ねれてなかった。

集まる機会が後半にかけて少なくなって行った。

信じるのも大事だけど疑うこともすべき。

デザインの成果物をファイナルに導入できてなかった。

* **後輩へのアドバイス：**

チーム内で病んでる子は早めに切り捨てましょう。チームの癌です。

やること、やらなきゃなと、やったことに分けてスケジュール管理したほうがいい

（Trelloって奴オススメ）

仕様書は絶対ぶれないこと。

授業に来るだけマシです、仕事を割り振ってあげましょう。

作りたいゲームじゃなくて作れるゲームを企画して。

仕様変更の時期は夏まで、後期に仕様変更すると大体死にます。

仕事に責任を持って頑張りましょう。

くじけそうでも作品を完成させたいという気持ちが大事です。

他のチームの人に助けてもらうのは必然です、分からないことはチーム外にも相談してみましょう。