* **チーム：**Gチーム
* **ゲームタイトル：**「ベジタブルロワイヤル」
* **ゲームの概要**

ジャンル：対人アクションゲーム

畑に落ちてきた野菜を収穫し、相手に投げつけるゲーム

野菜ごとに違った能力がある

例：ニンジン（誘導弾）、キャベツ（設置型障害物）などなど

* **ゲームの操作説明**

Aボタン：収穫　（野菜所持＆構え中）野菜使用

Rボタン：構え

左スティック：移動　（構え中）発射方向決め

* **制作での反省点**

・企画分野

企画分野はゲームの完成までのプランを常に見据えていないといけないが夏休みくらいまで上手くまとめられなかったのが反省点である。

だが、そこからチーム全員がα版に向かって予定通り動けたのは良かった。

α、βで求められるレベルの作品に届かせるのは改めて大切だと思った。

・プログラム分野

夏休み期間中にほぼ何も進めてなかったので夏休み後に仮プロが完成し、後半に仕事が山積みになって大変でした。クラスわけがしっかりとできていなかったので後半になるにつれプログラムが読みづらくなりました。

・デザイン？分野

本職のデザイン分野が夏休み明けに落第したため企画分野が代理としてやることになってしまったことが第１の反省点として挙げることができます。

第２に代理とはいえ仕事を受け持ったことは間違いなく、それを満足にこなすことが出来なかったのが反省点です

* **後輩へのアドバイス：**

・企画分野から

１、企画分野は常にメンバーが「何をいつまでに完成」させるかを常に提示してあげることが一番大事。

例：(プログラム：今週中に野菜投げる動作、デザイン：そのためのキャラクターを三日で完成させる)　など。

２、メンバーと連絡を絶やさないこと。Gチームは毎日ラインのノートで注文、報告を交互に行った。

例：)注文、いつまでに何を完成させてほしいができるか。

　報告、現在の進行状況と苦戦しているところなどを報告してもらうか。

見た人には必ずスタンプを押してもらうようにすると誰が見たか分かるので良い

３、一週間の中で必ず集まる時間を作ること。自分達のチームはゲームプレイの2限と3限の昼休みで進行状況を目に見える形で報告した。

４、最後まであきらめないこと。自分達のチームは9人チームでスタートしたが夏休みの段階で4人が辞めてしまった。それによってデザインが０人になってしまったがそこから立て直すことができたのは企画の中からデザインをやってもらう人を出して工夫に工夫をあきらめずに続けたからである。つまりゲーム製作の完成は企画に８割かかっているといっても過言ではないので企画分野はチームメンバーと仲良く楽しんでがんばって！！！

５、最初の企画で大きな分岐になるので、メンバー全員で何度も話し合って全員が納得した形のもの製作してください。特にプログラム分野の人は自分が出来ること、出来ないことをしっかりと企画の人に言ってください。

６、これは、メンバー全員に言える事ですが、いなくなるのが最悪です。メンバー全員に迷惑が掛かります。どんなに大変でも逃げないでください。大変ならメンバー全員に助けを求めましょう。そして、メンバーは助けを求めてきた人には非難をする前に助けてあげてその後反省会をして今後に生かしてください。

・プログラム分野から

＜夏休み入る前に終わらせておくべきこと＞

・プログラム分野の各々の能力の把握と作業箇所分担

・仮のプログラムの作成

・リーダーシップを分野内でとる人を決める

この三つをしっかり終わらせておくと後々楽です。

わからないことがあったら早い段階で先生・友人・SAさんに聞くことをお奨めします。

やり残しの無いようにしましょう。

・デザイン？分野から

まず、これは代理となった企画分野からのアドバイスになるのは念頭に入れて聞いてください。

1. 夏休み前は自身の課題を優先してください。企画分野からの依頼は無視してもかまいません。まず、本番になる夏休み明けにいるようにしてください。
2. 企画分野でもデザイン分野の勉強しておくといいでしょう。いつ他分野の代理を任されるか分かりません。しっかりと勉強はしておくといいと感じました。
3. 逃げないでください。いくらつらくても逃げてはいけません。デザイン分野はゲーム製作において重要な分野です。あきらめないでがんばりましょう。

以上Gチームからでした。