* **チーム：　Ｇチーム**
* **ゲームタイトル：ちょっとしつれい**
* **ゲームの概要：**

**街を走っている乗り物に、自由に飛びのって目的地を目指すゲーム。**

**メイン目的地は旗。サブ目的地はゼンマイ。サブは時間回復要素あり。**

* **ゲームの操作説明：**

**左スティック　　　　　　ターゲット選択**

**Aボタン　　　　　　　　 飛び移り**

**LRトリガー　　　　　　　視点回転**

**LRトリガー同時押し　　　カメラリセット**

**右スティック押し込み　　カメラ寄り引き**

**Yボタン　　　　　　　　 ミニマップ拡大表示**

**スタートボタン　　　　　ポーズ**

* **制作での反省点：**

**報告、連絡、相談が不足していた。**

**途中からアイディアが膨らみすぎて、まとめきれなかった。**

**モチベーションの波があった。**

**夏休み前から作業をしようしようと言いながら、結局本格的に作業に入ったのは夏休みあけからだった。**

**全員のゲームの完成イメージが統一しきれていなかった。**

**スケジュール管理不足。余裕を持った提出ができていなかった。**

* **後輩へのアドバイス：**

**責任の擦り付け合いはやめましょう。同じチームなので全員が同じ責任を背負っています。**

**スケジュールを守りましょう。**

**仲良くしよう。できないではなく、する努力を。**

**「たぶんできそう、たぶん間に合う」は「できない、間に合わない」なのでハッキリさせましょう。**

**スタートダッシュを決めましょう。α版でどこまで作り上げられるかが大事。**

**遠慮をしない。思いやりは持つ。**

**「向上心、やりたい」は大切に。話し合いの中心にはいつも「ゲームにとって」を。**