* **チーム：Bチーム**
* **ゲームタイトル：Force Strange**
* **ゲームの概要：**

『Force Strang』は"防御と反撃"をコンセプトにおいた3Dアクションゲーム。

プレイヤーは自機と盾を操作し、盾で敵の攻撃をガードすることで武器が増える。

強くなる。ガードで自身を強化し敵を倒そう！

敵に囲まれてしまった時は武器解放で反撃だ！

武器の本数によって威力・範囲が変わり、倒した敵の数に応じてHPも回復！！

武器解放でピンチを切り抜けよう！

* **ゲームの操作説明：**

　左スティック：自機の移動

　右スティック：盾の回転

　Rトリガー　：武器開放（武器を消費する範囲攻撃）

　Lトリガー　：移動速度の上昇（一定時間）

STARTボタン：ポーズ

* **制作での反省点：**

○企画

・途中で大きな企画変更をしてしまった。

・コンセプトは深いところまで考えておこう。

・企画分野内での役割分担、特にプレゼンについては連携が取れていたと思う。

・仕事の分担を上手にわけられなかったため、他分野のチームメンバーに苦労をかけてしまった。

○デザイン

・ゲームをあまりプレイしなかった。

・ガントチャート通りに仕事を進められなかった。

・夏休みを有効活用できなかった。

○プログラム

・プログラム内での連携がうまく出来なかった。

・設計に時間をかけすぎた。

・夏休みを有効活用できなかった。

○全体

**・**音信不通にならないようにする

・遅刻しない

・どの分野も自宅でゲームをプレイできる環境を（なるべく）整えよう

* **後輩へのアドバイス：**

○企画

・プレゼンテーションの事前準備はちゃんとしよう。(特にゲームのデータ、ソースファイルなど)

・コンセプトはとことん突き詰めよう。

・余裕を持った計画を。(発表前日まで調整が必要、という感じにならないように)

○デザイン

・ガントチャート通りに仕事をしっかりと進める。

・自分の仕事が期日通りに終わらなさそうと思ったら早めに相方に伝えて仕事を分担する。

・相方が間に合わなさそうと思ったら自分から仕事を引き受けに行く。

・他の課題が始まる前など動けるときは早めに動く。

・モーションはビュワーで確認してからデータを受け渡す。(ビュワーの場所は先生に聞く)

・モーション等で分からないことがあったら教員に聞く。

・２人で残って相談しながら作業すると捗る。

・デザイン案はチーム内のデザイン分野の人と相談しながら進めると良い。

○プログラム

・自作関数にはコメントじゃなく、summaryを書いた方が複数人数では分かりやすい。

・XNA標準搭載のSound Effectなどを使うとPCにスピーカーが無い場合にプログラム自体起動しなくなる。もし使う場合は発表時にスピーカーを持っていった方がいいかも。

・素材はデザインからもらう前から自分で用意しておいて差し替えるだけにしておくと時間短縮できる。

○全体

・報・連・相はこまめに（特に相談を早めに）。

・ご飯はなるべくチームメンバーと食べよう。(要はコミュニケーションを取る）

・チームで集まる機会をある程度確保する

・夏休みは有効活用しよう。