* **チーム：Gチーム**
* **ゲームタイトル：おうち帰りたい**
* **ゲームの概要：**

森で迷子になった妹を連れて脱出する。

ただし、幽霊や障害物となるぬいぐるみがあるので上手く避けていかなければならない。

* **ゲームの操作説明：**

十字キー・スティック:キャラクターの移動

Aボタン:くまのぬいぐるみを持つ/離す

* **制作での反省点：**

＜企画＞

・企画を出すだけなのは企画じゃありません。発想以外のことを今やりましょう。

・企画はさっさと決めましょう。人数が集まらなくてもです。

・先生や他のチームの人に頼りましょう。チーム内だけでは無理な場合もあります。

　(企画の発想、進行状況、チーム内の人間関係etc･･･何でもいいです)

＜デザイン＞

・大変なことは後回しにしないこと。

・人に聞くことを遠慮しないこと。

・自分の中で勝手に妥協しないこと。

＜プログラム＞

・余裕があると思わないこと。常に作業のことを頭に入れておきましょう。

・プログラム分野全員が何が出来るか、何が得意かはっきりさせておくこと。

・ソースにはコメントをなるべくつけること。何をしてるか分からなくなります。

・分からないことは他の人に聞くこと。先生にも聞きましょう。

・参考書を読み直し、きちんとプログラムを打ち込みましょう。

・自分は出来る、と過信しないこと。

・授業にはしっかり出ましょう。分かることも分からなくなります。

・夏休み中に課題(ゲーム制作I)を必ず触っておきましょう。

* **後輩へのアドバイス：**

***後期、あなたはにいますか？***

**・ゲーム制作は夜遅くまで残ったり、分からないことばかりで苦心しますが、**

**諦めないでください。諦めればそこで制作終わりです。**

**ただ、苦しいばかりでもないです。深夜の制作は楽しいものなのでこれを見ても絶望しないでください。この経験はきっと次に役立ちます。苦しいことばっかりじゃないよ！ホントだよ？？**

**・ドロップボックス又はGitをちゃんと使いましょう。Ver管理は企画」はもちろん、他の人もね。**

**・知らない間に人が減ってるが、そんなときは減ったのは仕方ないと割り切って現状どうすればいいのかを考えましょう。あと、人間関係気をつけろ！！！！！！**

**・自分の作業でトラブルが発生した際、誰がどの作業しているかを知っていないと作業が止まってしまうことがあるのでお互いにどんな作業をしているのか進捗はどうかを確認する時間を絶対に取りましょう。**

**・体調管理をしっかりすること。ゲーム制作の最終発表の時に駅のトイレに7時間もこもる様な人間になってはいけないゾ☆**

**・ちゃんと授業に出て、ちゃんと制作すればどんなチームであっても単位は取れます！**

**諦めないでください！絶対に！！！**