**・2016チームC**

**ゲーム名：らいとはうす**

・ライトで幽霊船を照らして朝まで生き延びろ

　詳しいことはPドライブの「Cチーム2016年度（らいとはうす）」を確認してください。

**・全体**

◆制作での反省点

・定例会議を火曜の授業以外に設けたのは良かった。（金曜日）

・ホワイトボードを一つ占有できたのは良かった

・もくもくとただひたすら集まって作業する時間を授業とは別に設けた

・OM（オンラインミーティング）をしないほうがいいかもしれない、やるにしても終わりの時間を先に決めておき時間内に終わらせるよう意識すること（われわれはラインでやってた）

・生きてるかを確認する点呼を夏休み中やったが、点呼を取る担当者が死んでた。（ゲーム制作から夏休みであろうとも気持ちを離してはいけない）

・あだ名で呼ぼうの会、仲良く慣れたに違いない。（でもみんなで飯を食ったのは2回ほど）

・他チームと仲良くしよう、学年全体のレベルが上がる

・実際の灯台を見に行った、しかし、2人しか集まらなかった。きっと効果があったに違いない。

・デバッグ期間、レベルデザイン期間をしっかり取ること。修正する時間が必要であることを忘れてはいけない。

・リーダーが倒れて一週間、他メンバーが半壊して一週間、計二週間機能してない時期が合った。

**体調管理は最重要項目**（二週間半壊してたのによくゴールできたな…）

・先輩のゲームを参考にしよう、迷う仕様はこれで解決？

・可能な限り単位をとっておきましょう、三年になって苦労します。場合によっては三年になれません。

・最初の顔合わせの時点で連絡手段、データのやり取りの方法を決められたのはよかった。（われわれはグーグルグループ）

・企画の完成系を最初に全体に共有できたのは幸運だった。

**■後輩へのアドバイス**

・危機感を共有しましょう。（3年になれないかもしれない）

・先輩と仲良くしていつでも助けを呼べるようにしよう。

・絵しりとりはいいぞ

・**始めの会と帰りの会を毎回**やった。その日やることの確認と出来た部分の確認を絶対やる、そして危機感を持つ。

・各分野間の連携をしっかりとる。

・アルファやベータ以外に先生や先輩に見てもらう機会を作った。

・長期の計画を立てましょう、もうすでに余り時間がないことが多いです。

・正木先生曰く、「面白いゲームを作るのって難しいんですよね」。

**・企画**

◆制作での反省点

・プレゼン練習（リハーサル）を前日には必ずやること、グダグダして先生方を煩わせないこと。ゲームも動かすこと、つまりプレゼンの前日にはゲームが動いていなければならない。

・サウンドのレンダリングをしても元のデータを取っておくこと。（バックアップ大切）

■後輩へのアドバイス

・夏休み中に仕様書を絶対に完成させましょう、プログラムやデザインを夏休み中遊ばせてはよろしくありません。

・スタートダッシュ大切、立ち止まっている時間はない。

・絵を描きましょう。図形でいいです、フリーハンドの歪んだ絵でいいです。が、画面に対してどのくらいの大きさが良いとかを見せれることが大切。

・パワーポイント、ワードの特殊な効果を上手く使えるようになっておこう。

・白髪が増えても泣かない。ラーメンはおいしい。

**・プログラム**

・「クラス」をしっかりと理解しよう！

・C＃の文法はなるべく早く理解しよう！

　→プロトタイプを早めに作れるとGOOD！

・Gitでバージョン管理に挑戦してみよう!

→「CodeIQ　漫画で分かるGit」で検索！

・**コンポーネント**という単語が授業で出てきたら要注意!

・シーン管理は早めに作っておこう!

・レベルデザインが必要なゲームの場合は、プランナーとしっかり相談して

　ツールを作ろう!

・HLSLはいいぞ

・DLLはいいぞ

◇オススメのXNA参考サイト

　RB Whitaker’s Wiki

<http://rbwhitaker.wikidot.com/xna-tutorials>

**・デザイン**

◆制作での反省点

・計画的な制作を！

・ファイル名について早めにプログラマーと相談

・眠くなったら寝よう！

・エナジーはいいぞ！

■後輩へのアドバイス

・作業分担は大事！

・実物を見に行くといいぞ！

・途中経過(色とか)を色々な人に見てもらうといいぞ！

・最新版をプレイして成果物を確認してもらおう！

・プログラムと相談

・ゲーム制作たーのしー！