* **チーム：B**
* **ゲームタイトル：幕ミッド**
* **ゲームの概要：逆さの城とピラミッドが回転してぶつかりあうゲーム**
* **ゲームの操作説明：**

**左スティック　移動**

**右トリガー　チャージ**

* **制作での反省点：**

‡全体‡

「どれだけガンバりゃいい？誰かのためなの？（い～いのかーい？）

わかっているけど、思いは揺らぐ

結末ばかりに気をとられ、このときを楽しめない、めない

夢じゃない、あれもこれも」

卍企画卍

「ふとした瞬間に視線ぶつかる。しあわせのときめき、覚えているでしょ？

パステルカラーの季節に恋したあの日のように輝いてる

あなたでいてね」

「企画は企画作りだけではなく環境づくりにも尽力するべきでした。You are shock!!　愛で空が落ちてくる」

∇デザイン∇

「もっと暴れればよかった」

「覚えてない」

∞プログラム∞

「今年はうちのチームに関わらず全体的にモチベーションが低かった。プログラムに関してはプロトタイプこそ夏前にできたがその後の進行が遅かった。導入したかったことに対して時間が足りずコンテンツが充実させられなかった。しばらく歯医者に行かなかったので虫歯が痛かった」

「作業を速くやったほうがよかった、締め切りまでにやることをやらなかったので、企画の信頼を失った。」

* **後輩へのアドバイス：**

‡全体‡

「この手でドアを開けましょう

祝福がほしいのなら、悲しみを知り、一人で泣きましょう

**そして輝く　Ultra Soul!（ハーイ）」**

卍企画卍

「負けないで、もう少し。最後まで走り抜けて！どんなに離れてても心はそばに居るわ。

追いかけて遥かな夢を」

「やることをハッキリさせましょう。企画分野は暇な様で探さばやれることはいっぱいです。気遣いを大切に行動をおこしましょう！愛を取り戻せ！」

∇デザイン∇

「ガチャの闇におぼれてはいけない」

「プログラムと連携すればいいと思うよ。企画の言うことはあまり聞くな」

∞プログラム∞

「クラス分け、ソース分けを徹底しましょう。オブジェクト指向を事前に学んでおき実践で活かしましょう。素材が上がってこなくてもプログラムは組めます。スキンマンなど仮のものを使ってゲームのプロトタイプといえるものを作りましょう。それができなくて死んだチームを見ました。とりあえず手を動かして、わからないことがあったら調べたり人に聞いたりして潰しましょう。PS.納豆は途中で逆にかき混ぜるとまずくなる」

「デザインさんにちゃんと素材のサイズなどを伝えないと、みんな困るので伝えましょう」