* **チーム：A班**
* **ゲームタイトル：モノクロメイカー**
* **ゲームの概要：騎士が色を変えて世界を救うゲーム**
* **ゲームの操作説明：左スティックで移動、右スティックでカメラ移動**

**各ボタンで色を変える**

* **制作での反省点：完成するイメージや方向性についての話し合いが足りなかった。**

**そのため、完成品が当初予定していたものとまったく違うものになってしまった。**

**それぞれの分野で活動したため、仕様通りのものが作れなかった。**

**前期でグダグダしすぎて、α版発表が残念な結果になってしまった。**

**結果的にファイナルで少しは巻き返せたのでよかったかなとは思った。**

**しかし、モノクロをメイカーしてない。**

* **後輩へのアドバイス：**

**企画：学校へちゃんと来る。チームで会議を何度もする。仕様は細かく決める。**

**スケジュール管理を徹底する。できることは何でもやる。**

**プログラム：デザインが素材を正確に出すほうが少ないので、デザインをできるようにするか、他の班の人に聞きまくる。ボードゲームのご利用は計画的に。**

**デザイン：企画のいうことをきく。LINEを無視しない。レスポンスをしっかりと。**

**やらないことには何も始まらない。**