* **チーム：D**
* **ゲームタイトル：**Color of Rico
* **ゲームの概要：**3Dパズルアクションゲーム
* **ゲームの操作説明：**

・Bボタンで決定

・Aボタンでジャンプ

・左アナログスティックで移動

* **制作での反省点：**

企画

**・**企画は意外と通らないよ、だから早めに手をうとうね

・好きな作品を作ることは難しい、技術が伴わない

・健康管理が甘かった

デザイン

・デザイナー間の意思疎通ができていなかった

・コンセプトが決まりから無い段階で作業をしてしまった

・ポリゴン数を考えながら作らなかった

プログラム

・自分の力を過信しすぎた

・クラス分けなどをするのが遅れたためソースが汚かった

・ソースの統合が遅かった

・自分のすべき作業が分からなくなった

* **後輩へのアドバイス：**

企画

仕様変更を恐れずに突き進むんだ！完成のためにな。

夏休み期間を侮っているとβ版がα版になる。

みんなと仲良く

やれることは何でもやる！！！！！！！！！！！！

デザイン

モーションなどの書き出し方は早めに知っておいたほうがプログラムのためになるよ。完成したゲームの全体図を把握しておこう！

プログラム

クラス分けは早めにやっておこう。

授業の内容だけでは、まずゲームを作れない。

デザインがあがってないからといって仕事をしないのはダメ。

ガントチャートはきちんとみよう！

ゲームの全体図をちゃんと把握しておこう。