チームのルール

受講生

もくじ

1. 自分の担当だけを変える
2. 面の担当
3. スプライトの名前の決まり
4. 空きがないときは「片付ける」
5. 送る前に、たしかめる
6. 失敗しても大丈夫
7. みんなの作ったものを使うとき
8. 自分たちのことを書かない

グループ制作は、チームのみんなで1つのゲームを作るしくみです。みんなが安心して作れるように、次のルールを守ろう。

1. 自分の担当だけを変える

- スプライトには、それぞれ **担当（オーナー）** が決まっています。グループホームの「スプライトと担当」で確かめられます
- エディタでは、だれのスプライトでもさわれます。でも、**チームに届くのは自分の担当のスプライトだけ** です。ほかの人の担当を変えても、送ったときに反映されません
- ほかの人の担当を直したいときは、その人に話して、直してもらおう
- 「先生の管理」と書いてあるスプライト（ステージや、ゲームのしくみの部品）は変えられません

2. 面の担当

- ゲームには面が5つあります（面1〜面5）。スプライト **面1AD〜面5AD** の担当が、その面の担当です
- 面の担当は、その面の **マップ・敵・カベ・床** を受けもちます。「この面のふんいきは自分が決める」担当です
- カベと床の絵は、面のカードの「タイルを作る」から作って入れます

3. スプライトの名前の決まり

マップに置くキャラやアイテムは、名前の **1文字目が「置くための文字」**、**2文字目が「面番号」** です。

名前の例	置くための文字	面番号	意味
K0スパイダ	K	0	全部の面に出る敵
J2ゆうしゃ	J	2	面2だけに出るキャラ
W3たから	W	3	面3だけに出るアイテム

- 使える文字：**キャラは J〜R、アイテムは S・T・V・W・X・Y・Z**
- 面番号は、**自分が担当している面の番号** です。面番号 0（全部の面）は、リーダーと先生が使います
- 同じ面で、同じ文字は1つしか使えません（面番号 0 の文字は、どの面でも使えません）
- 名前が決まりに合わないと、送ったときに止まります。理由が出るので、名前を直してもう一度送ろう
- モデル制作から新しいキャラを入れるときは、文字と面番号が自動でつきます

4. 空きがないときは「片付ける」

- 文字が全部使われていると、新しいキャラは入れられません
- 使っていないキャラを **片付ける** と、文字が空きます。片付けても消えるわけではなく、あとで **もどせます**
- 片付けられるのは、担当の人とリーダーです

5. 送る前に、たしかめる

- 「送る」を押すと、チームのみんなの作品にまざります
- 送るときにチェックがあります
- **赤（止まる）**：チームのゲームがこわれてしまう変更です。送れません。直してからもう一度送ろう
- **黄（注意）**：送れますが、気をつけたほうがよいことです。仲間と相談しよう
- 「送る前に、たしかめよう」が出たら、仲間のスプライトに関係する変更です。相談してから送ろう

6. 失敗しても大丈夫

- 送ったスプライトは、これまでの版が全部残っています。自分の担当のカードをクリックすると、前の版に **戻せます**
- 前の版に戻しても、いまの版は消えません。行ったり来たりできます
- ゲームが動かなくなったときは、リーダーと先生が、だれのスプライトでも前の版にもどせます
- 失敗は、つぎに作るときの力になります。こわがらずに、いろいろためそう

7. みんなの作ったものを使うとき

- ほかの人の曲やモデルを **改造（アレンジ）して使うのは OK**。そのまま丸ごとコピーするのはやめよう
- 使わせてもらったら、ひろばのチャットで作った人に「ありがとう」を伝えよう

8. 自分たちのことを書かない

- ゲームのタイトル・紹介文・遊び方は、ギャラリーに出ます。**名前・学校名・住んでいる場所など、自分たちのことが分かることは書かない** でね
- 名前は、ひろばのニックネームを使います