第一次發表問題

怡苓：

1. 經濟可行性中，遊戲價格$150如何定價出來的，而200人又是如何計算？

2. 遊戲內容是隨機的，但重複玩的時候會不會有重複性的問題？（會是相同的內容）你們可以存檔嗎？遊玩時間多久？

偉銘：

1. 遊戲是用VR，還是鍵盤滑鼠操作？

2. 在遊戲結束之後，遊戲是否會有延續性，或是就直接結束？

侯：

1. 軟體皆不是免費的開源軟體（若為商用是要付錢），經濟可行性（？）

2. 這種遊戲都很吃美工的技術，我們如何展現我們的美術方面？

3. 除了玩家以外，他還身具了旻蘭的角色，兩層的角色太複雜（？）

4. 我們的背景資訊太多，如何讓玩家在遊戲中可以得到那些資訊進行下去？若在開頭以動畫方式表現就不需要考慮（蝦米東西）

5.VR的沉浸式體驗如何達到，遊戲中的探索與操作是否有去了解？

國輝：

1. 內容太像返校，脈絡太相同
2. 美工的部分，是誰做的，我們打算做到何種程度（像返校、Life is strange那樣嗎？）
3. 如何呈現所想表達的議題？

英和：

1. VR設計時，要考慮他的聲光刺激、場景的建置，考慮一些玩家無法長時間遊玩(3D暈)，一章的內容大概多久？（是否可以隨時存檔）

其他組提問中我們也有的問題：

1. 時程可行性畫完後，實行時應追蹤式甘特圖
2. 軟體皆不是免費開源軟體，也要考慮其他的機會成本的價值