定例会議事録

日時 2017/09/29

場所 株式会社NeNe５F

参加者

　　　　G-CRAFT　　　　　　　 ：大石様

WRockGames ：岩瀬様、古田様、、白石様

CORE36　 ：安藤様、瀧田様

SS+ ：菅原

■今後について

・MTGで発注する場にする。

本会議に佐藤制さんもしくは有坂さんも参加し、ロジック側の話もする。

大塚さんの作業フェーズとしては後半となるため、

必要な段階にご参加頂くようにする。

サーバーエンジニアとの相談が必要なフェーズかどうかは、

スケジュールに組み込む。

企画側は詳細仕様を今後佐藤制さんに作成頂く方向

（イベントEは吉平様が仕様作成中）

■バトルリザルトとクエストリザルトについて

ドロップ・フレンドは一番最後となり、

バトルリザルトは勝ったかどうかのみ表示。

ドロップ・フレンドは「クエストリザルト」で表示させる。

■企画側から

▼イベントタイプEについて

　└開発側からいつまでに仕様が欲しいを教えて欲しい。

■イベントEについて

1文字の大きさが全体に比べて少し小さい。（土田様）

ABCで使用しているフォントサイズを合わせることが可能かどうか→可能です（古田様）

全体のフォントだとギリギリ読めるサイズ（大石様）

フォントサイズ自体は調整する。

会話の文章が刻み過ぎているため、１つの吹き出しにはいる文章を多くする。

イベントは別（イメージはまだないが一度作ってみようという話にはなっている）

・吹き出しの枠→現状のままでOK

・Photoshop上での文字サイズは26.67px→ひとまず30pxにする。

・行間は36px（よさげに調整をお願い致します）

・会話をタップした場合の演出挙動

・しゃべらないで動きだけつけるときは（…）や（！）などつける。

■エンジニア側から

・エリアマップの確認

└開発フェーズを１～３に分けた場合、

　画像素材があるため、フェーズ１・２をまとめて行う。

ワールドマップについて

決定ボタンがない←国旗をタップしてもらう。

タップした時点で下部国名が切り替わりエリアマップに遷移する。

タップを押したあとどう国名を遷移させるか

遷移時の演出の相談もしたい。

└一度詰めてご連絡致します（瀧田様）

・Androidの戻るボタン（ハードウエアボタン）について

　戻るボタンを押すととどのような挙動になるのか

└来週の議題に追加します（瀧田様）

片手操作で親指が届く範囲に集約したい（瀧田様）

・戻るも含めた全体遷移の話

画面遷移を含めた挙動（演出）を全体通して決めたい。

└MTGしたい（白石様）

└メニュー定例とは別でMTGします（瀧田様、大石様）