定例会議事録

日時 2017/09/29

場所 株式会社NeNe9F

参加者

　　　　G-CRAFT　　　　　　　 ：大石様

WRockGames ：古田様、及川様、白石様

CORE36　 ：安藤様、瀧田様

SS+ ：菅原

■仕様提出のスケジュール

企画進捗シートの必要仕様タブに企画側のスケジュールがある事を共有

赤＝10/10

橙＝10/20

▼全体遷移設計（演出・tips）

　　打合せを別途行う

■メニュー

　▼編成：キャラクターアイコンのレベル表示

└3桁で表現する。表現方法はLv.の後ろをセンター揃えにするかどうか。

　└要望次第で変更できる。デザイン次第。

・可変の表示領域の決めが必要。

・キャラクターのステータスを投げることが出来るので、何でも表示できる。

もし図鑑で同じ表示を使いまわす場合は、画面による状態変化もある。

表示のON/OFFが必要かどうか。

・デザイン主導で決めて構わない。

　▼編成：キャラ詳細

表示情報

　└回復力的な表示は必要ないか？（古田様）

スキルポイントの表示ルールの設定。

スキルポイント？MP？SP？

　└別途発注会議にて共有します。

表示情報に経験値がないですー（及川様）

・パッシブスキルのアイコン仕様を決める。

パッシブスキル・アクティイブスキル・装備スキルはタップすると情報が表示されるが、

情報はどれか１つが表示され、それ以前の情報は消える。（入れ替わって表示）

編成部隊一覧が必要ないかもという話が出ている（不確定）

部隊編成数は増えるのかどうか決める。

■androidのバックキー挙動について

基本遷移は戻るボタンと同じ

　└例外ルールを設定する必要がある（バトルなど）

　▼HOME画面でバックキーを押したらアプリ終了するか

終了せずに最小化（裏側にまわる）

■今後の流れについて

すべてを10/10にMTGで話すとなると長時間となる。

└事前に仕様書を共有頂き、各セクションの認識合わせの場とする。

※アプリレジュームした時の挙動も決める必要がある。

└要仕様