スケジュールMTG議事録

日時 2017/09/22

場所 株式会社NeNe5F

参加者 GCRAFT　　　　　　　　：土田様

CORE36 　　　　：安藤様

　　　　WRockGames　　　　　　：岩瀬様、及川様、古田様、白石様

アプリ工房　 ：大塚様、斎藤様

SS+ ：菅原

■キャラクターについて

上位のレアリティを手に入れると、低いレアリティの要素を引継ぐ。

引継ぐ内容は限られる。

覚醒の条件は☆5LvMAX

　▼進化・覚醒

進化はLvMAXからの上限解放

第1・第2もロジックは同じ

覚醒ツリーは各レアリティに応じて取得できる範囲が決まっている

覚醒の仕様が異様は宮木さんが現在作成中

未確定としても概要を頂けると、サーバー開発側からフィードバックが

出来るので、共有して欲しいです（大塚様）

　▼共有について

フォルダに企画検討フォルダを作って頂き、共有頂けければ（岩瀬様）

粒度の違いがあるため、余計な心配をされるのが懸念（土田様）

・企画検討フォルダを作成しUPする（FIX）

■API

　▼ホーム画面（機能はα2.3、演出はβ）

レベルはプレイヤーレベル←用語としてランクにするか←保留

├スタミナに紐づくのみ

├各種クエストで経験値が入る

├どのくらいプレイしているかの指針

└スタミナ上限によってプレイできる回数の幅が変わる。

　・アイコン表示について

PTの一番目のキャラが表示される想定（フレンドで表示されるものと紐づき）

　・キャラの配置はPT編成の並びに紐づく

　・アリーナの配置は優先度が下がっているため、要検討

　・プレイヤー条件によって解放される機能の仕様を決める。

　・チュートリアルナビゲーターについて（土田様やりたい）

ミッション的な位置づけ

基本チュートリアルはストーリーに則して実装していきたい

序盤のゲームデザインに則しているかどうか検討

コンプリートしたら表示が消える

新しい機能が解放された場合に、再度表示される認識

ミッション内容から直接遷移出来るようにしたい（土田様）

└やる方向で工数に見積もる。（スケジュールに追加）

　・ラッキーBOX（土田様やりたい）

課金する事でアイテム等が毎日もらえる

└スケジュールに追加

　▼ユーザーデータ

キャラクター所持数

ユーザー文字数→文字数要検討

キャラクター名

└ユニーク取らない

スタミナ回復材を使用したとき、スタミナ上限値を超えて回復出来る。

　▼チュートリアルについて

強制的に行うチュートリアルは最低限にする。

その他に基本的な機能の説明は、

初めてその機能を選択した時に出るようにしたい（土田様）

チュートリアルナビゲーターと絡む部分もある。

がっつりやるようなチュートリアルはしない。

▼ワールドマップ/エリアマップ

国の切替は直接アイコンをタップして直接移動する事が出来る。

国の名前と国旗を認識してもらうために、画面下部に国名を表示している

WANTEDは手配モンスターが表示された時に表示さるようになる

手配モンスターはエリアマップ上でも表示するようになる

ショートカットにしかないエリアは存在しない

SPダンジョンはどの国にいても必ず共有していくことが出来る

ステージは全てエリアに表示される

第4章以降、ワールドマップ自体を切り替える機能が入る

├どのワールドマップを選ぶかのページが追加される

└ワールドマップは複数ある

ワールドマップの中の国はシナリオ進捗度によって増えていく

国の表示は見せているけど押せないにする。

国をタップした時にダイアログを表示するようにしたい。（瀧田様）

右上のマーカーのon/offは国旗が表示されなくなるだけ

もう一度表示したときには表示onのまま

国旗がうるさいと感じた場合にマーカーをoffにできる。

▼クエストリスト

難易度は初級・中級・上級を切り替えられる。

クエストリストのデータの持ち方は別途相談

ストーリーだけのクエストだけの場合、

クエストが選択されている状態にできないか（土田様）

仕様とデータがあれば問題ない（白石様）

一度見たクエストはリストから消えるかどうか

└消えずに見れるようにし、ダイアログを出すか要検討

クエスト事に評価があり、条件はクエスト毎に異なる

どういう系統の評価基準なのかを決めて欲しい（大塚様）

達成条件によってもらえる報酬が変わるかは未確定

クリア報酬とSクリア達成報酬の最大2個もらえる

初回クリア報酬は存在する

育成クエストは特定のキャラはないが、評価はしても良い（土田様）

カテゴリーによって変わる可能性がある→※要確認待ち

▼手配モンスター

どういう頻度や条件で変わるのかが知りたい（大塚様）

　▼フレンド

最初からバトルフィールド内には出てこない

死んだら出てくるか、サポートキャラのみとする（出ない）か

サポートキャラを選ぶ機能は必要となる。

フレンドかフレンドじゃないか混在するか未確定

└フレンドのみ発動する効果があるかどうか

クエスト選択画面をもらうタイミングでデータを取る

実際どのデータをフレンドに使うか

フレンドの意味は低くなっているので要SSplus確認（大橋）

　▼バトル

バトルリザルトの仕様は未確定

　▼ガチャ

・レアガチャ

　└キャラガチャにアイテムは混在しない

どのようなバリエーションがあるかは今のうちに知りたい。

　└おまけつきなど複数データにまたがるものがあるかどうか

　▼キャラ

キャラの売却はなくなります

（装備は売却できます）

素材1個あたりいくらの設定になっている

　└もらえる経験値は素材に準ずる

最大レベルはレアリティに準ずる

　└モンスターは☆１からはじまる←※要検討

敵のデータとキャラクター（モンスター）のデータは別

・強化の成功、大成功があるかどうか

　├3段階くらい作りたい（瀧田様）

　├強化キャンペーンなどをやりたい（土田様）

　└特定のキャラによって強化成功確率を変えるかどうか。

　　（新キャラだけ強化成功確率UPなど）

　▼進化

素材で上限Lvを解放

進化素材はキャラ毎にしたい（土田様）

進化素材の種類と最大個数

└個々のキャラは必要な個数は少ない想定。