企画進捗定例MTG議事録

日時 2017/09/06

場所 株式会社NeNe５F

参加者 G-CRAFT ：土田様

　　　　WRockGames　　　　　　：岩瀬様

CORE36　 ：安藤様、有坂様

SS+ ：菅原

■バトル

キャラリソース開発進捗表を基に進捗を進めている。

汎用エフェクトは制作済だが、バトル画面エラーが出て止まってしまうため、

誰もが確認できる状況にない。

デザインから上がっているエフェクト自体は確認できているため、

ビューワーで確認し進捗を進めている。

バトル画面で確認が出来るようになり次第、富士河さんに確認してもらう。

表に小倉さん・有坂さん・岩瀬さんの進捗列を付け足す。

小倉さんにエフェクトを上げてもらったら表を更新してもらうようにする。

■モンスター

レベルの配置を確認

IDにパラメータのみ入力してある。

全てのデータが有坂さんに集まったら完了とする。

■スキルの機能実装

複数回攻撃と仲間にするもの以外は完了

└出来たら有坂さんに確認して頂き完了

■ステージだけの調整

今クエストを選択するとイベントが始まってしまうため、

バトルのみを実行する方法があるか。

└スキップボタンを押して頂く。

9/15納品に向けて、進捗報告を毎日18:30に10分ほど行う。

（安藤さん・土田さん・岩瀬さん・有坂さん）

まだ制作完了していないモンスターを近い種類のキャラに置き換える。

パラメータは全て入っているが、動作でエラーが出ている問題を修正・調整すれば

土田さんの動作確認が出来る状況となる。

■スキル発動時の条件（ルール）を作りたい。（岩瀬さん）

BG消すかどうか。見た目の合わせ方など。

└岩瀬さんが付いているスキル以外は変わらない。（演出としては普通に出すだけ）

↑解決

キラードック

別IDを振って拡大・・・？

■リソースは作らないでよいか（岩瀬さん）

└大丈夫

パターンを作ってマスター調整する。

ソースツリーの問題がなければ・・・