企画仕様会議議事録

日時 2017/10/03

場所 株式会社GCRAFT社

参加者 GCRAFT　　　　　　　 ：土田様、佐藤様

CORE36　 ：安藤様、有坂様、瀧田様

SS+ ：菅原

■本会議について

毎週火曜日13:00より仕様に関する打合せを行う。

　▼企画進捗シートについて

画面仕様が出ているものに関しては、画面仕様にそってロジックも仕上げる。

画面仕様済・内部仕様まだといったことが分かるようにしたい。

　　　　プログラムレビューをした時点で、一旦企画側はボールを渡したものとする。

　　　　機能順に並べたものに関して色分けしていく。

　▼仕様FIX予定

ワールドマップ：内部仕様10/６　画面仕様10/10

エリアマップ：内部仕様10/6　画面仕様10/12

クエスト：内部仕様10/6　画面仕様10/10

強化進化クエスト：内部仕様10/6　画面仕様10/10

降臨クエスト：内部仕様10/6　画面仕様10/10以降

パーティー編成：内部仕様10/10　画面仕様10/5

クリア報酬（リザルト画面）：内部仕様10/10　画面仕様：10/6

強化：画面仕様10/10

進化：画面仕様10/10

覚醒：内部仕様10/6　外部仕様10/17

素材一覧：要PG相談。装備と平行してやった方が良いため、

10/20ではないのでは？

└装備が10/30のため

装備一式：仕様概要作成（有坂）

└着手予定。（3日今週中に初稿）

アリーナ：10/6宮木さんより概要提出。

└最低2週間できれば1ヵ月欲しい（佐藤制さん）

・アリーナMTGを10月中旬開催

　▼ガチャに関して

排出アニメーションは３Dだが、

表示されるものはアイドリング中の３Dか２Dかは、まだ決まっていない。

強化と進化は３Dでやっているので、違和感がでる（土田様）

想定している演出モデルがあれば提案して欲しい。→富士河さんに提案を当てる

２Dで見せる場は図鑑。

　▼ショップとアイテムに関して

何が知りたいかの要件をPGと確認する。

■11月上旬

　ホーム：飛空艇のモーションを入れるかどうか決める。

　プレゼントボックス：ガチャチケを使用する時の挙動を決める。

　コンティニュー：10月中旬にMTGを行う。

　どれぐらいのユーザーにコンティニューを

させるような仕様とするか。

　課金を煽るものではなく、救済措置としてコンティニューが

必要という事をまとめて宮木さんに相談する。

■成長ツリーについて

セフィロトのモチーフは世界観にあっているため大事。

■育成ツリーの確認

覚醒までのルートは最短条件で構わない。

覚醒までに必要なマス数を多めに持たせたい。

覚醒で増えるパラメータは+30程度。

パネル解放の度合いでパラメータの差はあまりつけるようにせず、

特殊効果などで差をつけたい。

（装備は当初+20%想定）

レベルの上限は30・40・50の短いスパン

レアリティが上のキャラを手に入れた時に、Lvを引継ぐため、

上位レアリティで必要な育成素材数が少なくなるのではないか。

育成素材の消費度合いについての話は別途行う