開発スケジュール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、瀧田様、有坂様

　　　　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）

レアリティ毎に成長曲線があり、上位レア獲得時に移行する

各レアリティ毎にLv1からパラメータは存在する

　▼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

　▼覚醒

アナザーエデンのようにスキルマップを進み、条件を満たした状態で覚醒する

スキルマップには基礎パラメータの向上などがある

☆5レベル上限を満たしているキャラが条件を満たすと覚醒となり、

グラフィックも新しいものに変わる

各レアリティ毎に覚醒後用のマップが存在する。

いわゆる覚醒というのは、各レアリティマップのツリーを進んでおり、

☆5のツリーも進んでいると覚醒となる。

覚醒素材には課金で解消できるものは存在しない

　▼第2覚醒

通常覚醒マップの制覇し、かつ第2覚醒のツリーが存在する

室内 が含まれている画像

高い精度で生成された説明

　▼編成

通常エルクの他、季節系コスのエルクといったものは存在しない

編成データに何をもつのか←※要検討

▼装備

攻撃系のパラメータが上がるのが武器

防御系のパラメータが上がるのは防具

基本的には上記の方向性

武器は武器枠にしか装備できない

装備枠は拡張できる

3つあるカテゴリーが最初から全部装備できるか、

後からスキルによって解放されるかは未定←※要検討

同一箇所の防具カテゴリを複数装備できるか　例：鎧を２つ装備する

└※要検討

前作アークでは装備枠にアイテムを装備して使用できていたが、

今作では装備枠にアイテムを装備しない方向性

キャラによって装備できるカテゴリーがあるかどうか←※決まっていない要検討

アクティブスキルはキャラのみ

装備でパッシブスキルが付くかどうか←※要検討

装備は各編成によって装備変えられるか←キャラに紐づき替えられない

装備にレアリティがあるかどうか←※要検討

制作条件はレシピがないと材料があっても制作することは出来ない

最初から作れるものはレシピが必要なのかどうか←※要検討

ハンターランクが上がる以外にもレシピを手に入れる方法があるのか

装備の解体は出来ない

単一装備を複数キャラで重複して装備は出来ない

コストは存在しない

装備は何で強化するのか←強化素材、装備品に装備品を重ねる

パラメータはレベルで上がる

　▼プレゼントBOX

アイテム付与をしたときにストックされるもの

ガチャチケットをどこで消費するか

└セブンナイツみたいにその場で使用してリザルトが表示されるかどうか

ガチャチケット種類が増えるのは好ましくないため、

その場で消費出来るようにしたい（土田様）

一度に表示する件数、一括受取機能は必要

　▼交換所

降臨ダンジョンで手に入れたポイントを使用してキャラ等を交換する場所

エルク交換ポイントがたまるとエルクが手に入る

ポイントは景品ごとに異なるデータで存在する

交換数制限が存在する

交換所は常設（どんどん交換キャラが増えていく）

クエストの進捗度によって、表示される交換報酬はない

　　　　└商品はみな同じものが表示される

　▼キャラ図鑑

・フラグを立てる条件

　└キャラを獲得・フレンドで借りる

図鑑からキャラクエに遷移できる

未獲得（フレンドで借りたのみ）のキャラは一覧は見えるけどタップできない

レアリティごとにキャラ表示分かれるか

└　一覧では表示せず、詳細画面で表示切替←※未確定

　▼アリーナ

コンテンツとして存在することが確認出来ればよいため、

細かいロジックの実装は不要

　▼コンティニュー

ダイアログ表示がされ、復活出来ればよい

└企画側ではFIXさせる

　▼ダイアログメッセージ

スキップ

■プライオリティ

戦闘に関しては企画からプライオリティを出したい

ロビーに関しては開発サイドからプライオリティを出して頂き決める