フィールドメモリ会議　まとめ

2012/07/30　　17:00～18:30

Jupitor

参加者：増田さん、海野さん、大野さん、大森さん、梶田さん、麻衣子さん、大久保さん、優史さん、岩尾さん、中津井さん、望さん

□方針

　・一番優先するのは、主要キャラクターと背景

　・アッパーや、開発後半での急な建物の増加に対応するため、建物２つ分の余裕をもつ。

□対策

・動作モデルリソースから建物2つ分のメモリを捻出する方法を考える。

　担当　　　　　斉藤優史さん

　目標サイズ　　400Kbyte(NPC2体分)

　　　　　　　　ベルサイユ　＝　３００Kbyte

　　　　　　　　ショボンヌ城＝　２００Kbyte

・モンスターボール、秘伝技のオブジェクトなどの、骨なしモデルのリダクションを行い、NPC1体分のメモリに抑える。これにより、エリアに登録可能なモデル数を増やす。

　担当　　　　　井部さん　菅沼さん

　目標　　　　　何をどこまでリダクションするかは、今後話し合う。

できるだけ、NPC1体分の200KByteに収めたい。

・天球が使用しているメモリを減らし、背景のクオリティアップのためのメモリにする。

　担当　　　　　大森さん　井部さん　菅沼さん

　目標　　　　　まずは、どこがどのくらい減らせるのかを見る所から始める。

以上、よろしくお願いいたします。