**회 의 록**

**1. 회의개요**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 22-07-03 | 장소 | 자택 |
| 작성자 | 정롭비 | 작성일 | 22-07-10 |
| 참석자 | 전원 | | |
| 안건 | 기획과 잡다한 것 | | |

**2. 회의내용**

|  |  |
| --- | --- |
| 회의내용 | 1. Scene에 한하여 Pointer(\*)를 Container 식으로 바꿔보자. 2. 앞으로 쓰는 코드들은 C++스럽게 사용하자. 3. 1인칭 vs 3인칭 🡪 1인칭 4. 캐릭터 모델 - SD캐릭터 형태 , 인간 형태는 기피(동물, 가면 쓴 캐릭터 등) 5. 게임 플레이 중 죽으면 플레이어 시체가 남아있음 6. 컨셉 - 돈이 필요해서 던전에서 돈을 벌려함 7. 3테마 6~9스테이지 8. 캐릭터 능력 – 하나의 캐릭터에 스킬, 특성, 무기 등 선택 9. 플레이어 UI |
| 결정사항 | 위에서 참고 |
| 향후일정 | 아이템 및 무기, 캐릭터 특성 및 스킬, 게임 진행 과정(자세히) – 기획  그래픽 알아보기 |
| 특이사항 |  |