**회 의 록**

**1. 회의개요**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 2022-11-11 | 장소 | 자택 |
| 작성자 | 정롭비 | 작성일 | 2022-11-11 |
| 참석자 | 전원 | | |
| 안건 | 1차 기획 추가 | | |

**2. 회의내용**

|  |  |
| --- | --- |
| 회의내용 | 문제되는 내용   * 이 게임을 선택한 이유 , **차별점**을 이야기 할 수 있어야함 * 로그라이크의 정의 자세하게 * 스테이지가 너무 크고 많다 * 모델 * 출처 제대로 쓰기 * 관심 끌만한 스토리나 요소 * 필요한 요소와 덜 필요한 요소를 나눠 집중의 정도를 나눠야함   (ex) 애니메이션은 보여주기에 좋으니 더 집중)   * IOCP 사용한 이유   **차별점을 더 만들자**   * 소리를 주로 활용 해보자 * 보이스 사용 + 몬스터가 감지하게 해보자, 멀리 있으면 서로 안들림 * 자원 수집 * 몬스터가 소리를 듣고 몰림 – 평소에 조용히 다녀야하는 플레이어로 유도   **장르를 바꾸자 - 어드벤처**   * 로그라이크와 하고싶은 것들이 맞지 않다고 생각. * 한 맵을 플레이어들이 클리어하는 어드벤처 장르로 선택, 어드벤처 자세한 내용정리 필요 * 4구역에서 퀘스트를 깨고 아이템을 한 구역으로 모아오면 보스 몬스터가 나타나고 이를 해치우는 스토리 및 게임진행 * 한 명이 한 구역에 가면 다 데려가야 함   **스토리**   * 4개의 퀘스트를 깨고 졸업작품을 처치해서 졸업에 성공하자   **맵의 크기**   * 20mx20m 5개 맵 |
| 결정사항 |  |
| 향후일정 |  |
| 특이사항 |  |