11/25/2024 회의록

**System**

* Unity 6000.0.26버전 사용
* Enemy State (대기, 걷기, 추격, 공격, 죽음)
* Player State(걷기, 뛰기, 숨기, 칼 공격, 총 공격, 죽음)
* 전체적인 Hinge 다시 설정
* 텔레포트 이용하여 이동
* 외곽선 버그 수정 예정

**Story**

1. (1층) 플레이어 잠입하여 엔진실을 통해 불 끄기(퍼즐 요소 많이 필요)
2. (2층) 전투, 잠입 -> 아이템 획득
3. (3층) 보스전(추후 변동 가능)

**Player 상세**

* 잠입(은신) 세분화 필요
* 어두운 곳에서 잘 보이게 시야 확보 필요
* 총, 총알 가진 상태로 시작

**Enemy 상세**

* 시야 제한(부채꼴 모양)
* 시야 세분화 필요
* 플레이어 대비 빠르고 강한 공격 필요(최대한 전투 피하도록)

**UI**

* 총
* 총알
* 인벤토리

**기획의도**

* 퍼즐을 풂으로써 얻을 수 있는 성취감과 추리
* 적으로부터 은신하며 얻을 수 있는 스릴감
* 적과의 전투를 통한 타격감
* 함선 점령이라는 목표를 달성한 이후의 성취감

**역할 분담**

효천, 영찬 : Player State

소현 : Enemy State

지혜 : 기획

용진 : 총괄