**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **회의일시** | 2023.06.22 목요일 | **프로젝트명** | NoJump | **작성자** | 노주희 |
| **참석자** | 노주희, 김건희, 신민서, 구혜원 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **회의안건** | 1. 역할 분배 2. 일정 계획   3.   기획서 첨삭  4.   전체적인 기획 수정 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **회의내용** | **내용** | **이슈/비고** |
| 1. 역할분배   김건희: PM(총괄), 메인 개발  신민서: 디자인, 매니지먼트, 서브개발  노주희: 회의안, 회의록 작성, 서브개발  구혜원: ppt, 서브 개발   1. 일정 계획   - 기획 2주 (1차/2차)  - 개발 12주  - 알파테스트 1주  - 베타 테스트 3주  - 출시  3.   기획서 첨삭  - 전체적인 기획서 부실  - 게임에 대한 정확한 설명 및 앨리스 컨셉 전달 실패  - 점프요소를 대체한 캐릭터 크기 변화에 대한 재미요소 부족  4. 전체적인 기획서 수정   1. 몬스터 삭제, 몬스터를 맵 요소로 넣는 부분은 보류 2. 엔딩 장면 (보스잡기 대신)  * 꿈에서 깨는 장면 엔딩 * 깃발 엔당  1. 길이 변화에 따른 재미 요소(메리트) 필요   [작은 경우]   * 기본 설정 * 이동속도가 빠르다   [크기가 커지는 경우]   * 스태미나(기력) 추가: 크기에 따라 닳는 정도가 다르다 * 기력을 조절하며 크기 변화 기능을 사용 가능하다 * 시야가 넓어진다(x, y축 증가): 상황파악 가능 * 무게 요소 추가(크기가 클수록 무거움) * 회전 가능 * 대시 효과 사용 가능 * 크기가 클수록, 떨어졌을 때 데미지를 더 입는다.   [크기가 커지는 조건]   * 단계별로 커진다  1. 아이템 수정  * 랜덤박스 삭제 * 디버프/버프를 맵 요소로 추가 * 방어막 아이템 추가 * 대시(스프링 효과): 크기가 커졌을 때에만 키가 활성화됨  1. 맵 요소 수정  * 구덩이에 빠진 경우에는 다시 오는 길로 올라올 수 있다. * 크기에 따른 맵 요소  1. 맵에 구멍을 뚫고 그 크기에 몸을 맞춰서 구멍에 들어가게끔 함(토끼 굴)  * 무게 요소에 따른 맵 요소  1. 무게에 따라 맵 내 버튼을 누를 수 있는 힘이 달라짐 2. 무게에 따라 물에 뜨는 정도가 다름 3. 체력 관련  * 체력이 다 되면 재시작 * 세이브 포인트는 없음 * 크기에 따라 닳는 정도가 다르다.  1. 추가 의견  * 페이크 장면 추가: 처음에만 넣고 다음부턴 안 나오게 설정 | 이슈나 비고 입력 |
| 1.   다음 회의 과제  - 크기/무게에 따른 맵 요소, 장애물 요소 아이디어 및 맵 구성  주희: 토끼 굴  민서: 다과회  건희: 하트왕국  혜원: 눈물 웅덩이, ppt디자인 결정 | 이슈나 비고 입력 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **결정**  **사항** | **내용** | **진행일정** | |
| 기획서 1차 수정 | 06/22 10:30~ 기획서 첨삭 및 기획 수정 회의 진행 | |
| **회의사진** | ->신민서 약속 이슈로 1분 먼저 퇴근 | |  |