**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **회의일시** | 2023.06.24 토요일 | **프로젝트명** | NoJump | **작성자** | 구혜원 |
| **참석자** | 김건희, 신민서, 구혜원, 노주희(원격) | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **회의안건** | 1. 지정된 맵의 구성안 검토 및 피드백 2. PPT디자인 검사   3.   구성안 러프 제작 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **회의내용** | **내용** | **이슈/비고** |
| 1. 지정된 맵의 구성안 검토 및 피드백   **[김건희(하트 궁전) 구성안]**  전체 기준으로 정원, 성내부는 1층 2층으로 나눠서 총 3스테이지로 구성  <정원>- 나뭇잎, 꽃, 나뭇가지, 그루터기, 카드병정 머리 블록 요소   1. 나뭇잎 - 밟으면 플레이어가 점점 내려감 2. 구덩이 : 커졌을 때 아래로 빠짐 3. 흰 장미 : 작은 상태일때 닿으면 데미지를 받음 4. 붉게 색칠 중인 장미: 모든 상태에서 닿기만 해도 데미지를 받음 5. 빨간 장미 : 큰 상태일 때 닿으면 데미지를 받음   <성 내부>- 샹들리에, 의자&책상, 트럼프 카드, 시계, 거울(블록이자 장애물)  [1층]   1. 샹들리에 - 위에서 아래로 떨어짐 (떨어지는 샹들리에는 흔들리는 모션) 2. 카드병정 – 창으로 찌름   [2층]   1. 하트여왕 – 고슴도치를 던짐 2. 하트 왕 – 하트 부채로 바람을 일으켜 플레이어를 밀어냄 3. 하트토끼 – 나팔을 붐 -> 특징 미정   [피드백]  장미 색이 다르다고는 해도, 플레이 하면서 색까지는 잘 신경 쓰지 않을 것 같다. 장미, 데미지와 그 관련성을 좀 주는 게 좋을 것 같다.  나뭇잎, 구덩이 특징을 좀 더 차이점을 뒀으면 좋겠다.  **[구혜원(눈물 웅덩이) 구성안]**  토끼 굴에서 내려오고 난 뒤에 갑자기 물이 떨어지면 이해가 어려울 것 같아 컷 씬이 필요하다고 생각함. 앨리스가 커진 상태로 문을 지나가지 못해서 우는 상황을 컷 씬으로 만들어 넣고 눈물을 클로즈업해서 퍼지는 걸 보여줌으로써 이것이 장애물이 될 거라는 걸 알려줌.  처음부터 유리병에 바로 올라타지 않고 맵에서 끝 유리병을 향해 이동한 후, 유리병에 타서 다과회로 이동함. 유리병으로 이동하는 과정에서 눈물이 떨어지고, 그로 인해 퍼지는 자잘한 물을 피해야 함. 물을 맞으면 체력이 닳음과 동시에 기절함. 기절을 한다고 해서 물을 닿아서 죽진 않고. 한 턴 정도 버티고 다시 움직일 수 있음. 기절한 사이에 물이 플레이어를 바짝 쫓아오면서 긴장감을 형성하고자 함.  성공적으로 유리병을 탔다면 물의 수위가 높아질 때 유리병을 타고 이동함.  이동방법은 유리병 안에서 대쉬를 이용해 이동함. 문제점은 대쉬가 스테미너를 사용하기 때문에 자주 사용하기 어렵다는 점이 있어서 스테미너 회복 아이템을 고려함. 장애물을 넘어 지나가면 문이 여러 개 있는데, 알맞은 문으로 넘어가야 다과회로 넘어감.  어떻게 문을 여는지에 대해서는 설정에 오류가 발견되어 아직 미정  올라가는 과정에서 유리병이 제 때 틈으로 들어가지 못하면 물과 벽에 껴서 유리병이 깨지고 재시작하게 됨  이동하는 발판을 통해 유리병의 이동에 방해가 되는 요소를 추가함.  [피드백]  컷신이 게임의 흐름 및 몰입도를 뚝 끊게 만들 것 같다. 스토리를 이해시키려는 노력을 굳이 하지 않아도 되니까, 플레이어들에게 앨리스를 배경으로 했다는 것을 인지시키기 보다는 그냥 익숙함만을 주는게 좋을 것 같다.   * 컷 씬을 제거하기로 결정   방향성을 맞출 필요가 있다. 게임성을 볼지, 스토리를 볼지 사람마다 생각이 다르다.   * 게임성을 위주로 하고자 결졍   유리병에 대한 따로 새로운 키를 넣는 것도 좋을 것 같다.  눈물 방울을 구현하기에는 기술적인 문제가 조금 있어서 넣을지 말지에 대해서는 좀 더 생각 해봐야 할 것 같다.  알맞은 문을 찾는 방법은 어떻게 할건지?   * 캐릭터의 크기와 맞는 크기의 문으로 들어간다.   문의 아이디어는 괜찮으나 디테일이 부족하다. 문 쪽의 포인트를 좀 더 보충했으면 좋겠다.  **[신민서(다과회) 구성안]**  다과회 맵에서 장애물 디자인은 찻잔 및 각종 디저트류로, 오브젝트를 만들 때 예쁜 디자인으로 차용했음.  구성요소는 맵 자체가 가로로 긴 맵임. 책상에서 바로 시작하는 것을 전제로 구성함.  맵 곳곳에서 각설탕이 떨어지는 각설탕을 이용해 밀어서 이동시켜가며 찻잔으로 올라감. 각설탕은 발판으로 이용할 수 있지만, 떨어질 때 맞으면 데미지를 입음. 각설탕은 다과회에 참여하고 있는 토끼, 모자장수, 쥐가 떨어뜨린다는 설정임.  중간 중간에 찻잔을 사람이 내려놓는데 이 때 맵의 오브젝트들이 조금씩 뜸.(무게에 따라 다른 강도로 뜸.)  회전하는 찻잔에서는 플레이어가 타이밍에 맞춰 늘어나서 이동함.  다과회를 하고 있는 토끼, 모자장수, 쥐들이 랜덤적으로 다과회 책상을 바라볼 때 찻잔 뒤에 숨거나 찻잔 사이에 숨어야 함. 숨지 못해서 들켰다면 손이 나타나서 플레이어를 잡으며 재시작.  [피드백]  건희 : 찻잔 세 개가 회전하는 것은 시점으로 가능하긴 한데, 디자인하는 사람이 힘들 것 같다. 찻잔 하나가 회전하는 건 가능하다  토끼, 모자장수, 쥐가 랜덤하게 쳐다보는 것에 대한 전조 현상이 있어야 할 것 같다.  찻잔 내려놓을 때, 모든 오브젝트가 뜨는데, 플레이어가 그 사이를 지나가다가 떨어지는 오브젝트에 깔려서 플레이어의 몸 위에 올라가게 되는 현상이 발생하게 된다. 이에 대한 해결책이 필요할 것 같다.   * 각설탕 같은 오브젝트는 깔릴 경우, 한 번만 데미지 입고 이용할 수 있도록 한다. 하지만 마카롱, 케이크 등의 맵 장애물 구성요소 디자인들은 깔릴 경우 재시작하는 것이 좋을 것 같다.   각설탕은 생성만 되고 사라지진 않는건가?   * 시간이 지나면 서서히 녹아 없어지는 모션으로 없애자는 의견   각설탕도 길어졌을 때 밀 수 있는 것과 짧을 때 밀 수 있는 것을 구분하면 좋을 것 같다.  **[노주희(토끼 굴) 피드백]**  1구역에서, 각도에 맞춰 떨어지는 것을 구현 가능할지 의문이다. 각도에 맞춰서 못 지나갈 경우 캐릭터가 사라지는 부분에서, 따로 충돌 이벤트가 없어서 오브젝트에 닿지 않을 경우를 구분하기 어렵기 때문에 구현이 어렵다.   * 구멍의 각 양 끝에 코인 혹은 열쇠를 두어 먹을 수 있게 하고, 일정 개수의 오브젝트를 먹어야 문이 열리게 한다. 벽에 닿으면 체력이 닳게 한다.   2구역의 손전등은 뒤에서 안보이는 적이 쫓아오는 것도 아닌데 있어야 하는 건지 생각이 든다. 크게 메리트가 없는 것 같다.  블록 무게 제한에서 블록이 사라지게 만드는 것보다는 점차 내려가는 형식이 나을 것 같다. 구현 가능할지 모르겠다.  풍차 아이디어와 레버 아이디어가 좋음.  [전체적인 피드백]  전체적으로 기본적인 블록 배치 구성이 너무 없어서 늘어나서 가는 점프맵 요소가 보이지 않는다.  만들고자 하는 게임이 점프없는 점프맵인 것을 잊지 않도록 주의한다.   * 게임에 공통적으로 넣을 요소   블록 디자인은 바뀌더라도 효과가 동일한 오브젝트(무게에 따라서 눌리는 버튼, 시소, 무게에 따라 가라앉는 블록, 밀어서 발판 역할로 사용하는 블록(큰 애만 가능하게), 기본 블록, 레버)   1. PPT디자인 검사   사업 계획서에 이용되는 디자인처럼 깔끔하고 심플한 디자인으로 선정해달라는 의견을 수용해 그에 맞는 디자인을 선정함  3.   구성안 러프 제작  구체적으로 시작 장면 및 맵 중간 장면(오브젝트 배치 완료, 게임 실제화면의 예상 구상도)에 대한 배치를 전달받아 러프를 제작함 | 이슈나 비고 입력 |
| 1.   추후 일정  [24일]  건희 플레이어 특징 및 수치 구체화 (~6월 25일 9:00AM)  민서 모든 스테이지 러프 및 장애물, 방해물, 기본 블럭들 그림으로 그리기 (~6월 25일 9:00AM 차후 천천히 해도 됨)  민서 예시화면 맵 구성 및 설명 구체화하기. (~6월 25일 9:00AM 최우선으로 끝내기)  혜원 스테이지 구상도 간단하게 (~6월 24일 22:00PM)  혜원 회의록 완성  [25일]  주희 개발 게임 구성 작성 및 기획서 완성 (~26일 00AM까지)  디스코드 00시 기획서 점검 및 확정  [26~27일]  혜원 피피티 완성(~27일(화) 12PM까지)  27일 12PM에 대면 마무리.  ~발표준비 (28일(수) 2PM까지)  발표 건희 | 이슈나 비고 입력 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **결정**  **사항** | **내용** | **진행일정** | |
| 구성안 검토 및 피드백 | 06/24 15:30~  구성안 검토 및 피드백 회의 진행 | |
| **회의사진** |  | |  |