**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **회의일시** | 2023.09.06 수요일 | **프로젝트명** | 스핀스퀘어 | **작성자** | 노주희 |
| **참석자** | 김건희, 신민서, 구혜원, 노주희 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **회의안건** | 전 개발진행 확인 및 피드백 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **회의내용** | **내용** | **이슈/비고** |
| 1. 건희 : 플레이어 싱글톤 작업  - 레버 수정  - 맵 요소들 만드는 중, 이슈 수정  2. 민서 : 플레이어 설정, 손전등, 나무집 배경 디자인 완료, 데미지  - 디자인 :  st3 추가 디자인: 책장 등 아이템 추가(혜원)  st4 디자인 예정  - 기능 구현 :  손님 시야에 걸릴 경우 손으로 찍어 누르기 구현 완료  플레이어 에니메이션 추가  3. 혜원 : 물 에니메이션 구현 중  - 물 파장 에니메이션 설정  4. 주희 : 손전등 시야 구현  - 프리펩  - 손전등 크기 설정 |  |
| 맵 요소 선정  - 건희 : 미로  - 혜원 : 상자 밀어서 하는 플레이  - 주희 : 퍼즐  - 민서 : 책상 위/ 책상 밑 (지진) - 추리 요소 추가  방안  1. 스토리 + 퍼즐 형식으로 게임 제작  2. 마리오 형식으로 맵 요소를 넣고  3. 애니메이션 넣고  stage1 : 튜토리얼 느낌  stage 2 : 탄광+퍼즐(마크느낌)  stage3 : 유리병을 타고 위로 올라간 후 잠수복을 가져오고 잠수해서 입구 찾기  stage 4: 테이블에서 손님을 피해 컵 뒤에 숨기 -> 그냥 몰입감 요소 (공포 요소, 긴장감을 주는, 숨바꼭질) + 배경이 빨갛게  - 몸 색깔 바꿔서 각설탕인척  stage5 : 미로 찾기 -> 텔레포트랑 키 이용  stage6 : 공간의 중력을 모두 다르게 설정  1차 보고서 10월 1일  2차 보고서 10월 10일  각각의 맵에서 특정키를 누르면 효과를 얻음  스테이지 1 : 튜토느낌이라 커지고 작아지고 대쉬에 힘 쓰기.  스테이지 2 : 마인크래프트처럼 무언가를 만들 수 있음.  스테이지 3 : 들어서 머리 위에 얹을 수 있음.  이동을 마우스 위치 따라가게 하기.  욕조라고 생각하고 밑에 마개를 뽑아서 물이 회오리 치면 거기서 벗어나서 마개 안으로 들어가면  스테이지 4.5 마개속으로 감.  스테이지 4 : 각설탕으로 변한다던가.  스테이지 5 : 텔레포트 장치에서 키를 누르면 텔레포트됨.  스테이지 6 : 중력이 원래로 돌아와짐.  베타테스트 11월 1일  최종보고서 작성 끝나고  이후 민서, 혜원, 주희 멀티 제작 | 이슈나 비고 입력 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **결정**  **사항** | **내용** | **진행일정** | |
| 진행 사항 확인 및 피드백  추가 기획 | 09/06 17:30~  진행 사항 확인 피드백 회의 진행  09/06 18:00~ 추가 기획 진행(건희, 주희, 혜원)  (대면) | |
| **회의사진** |  | |  |