



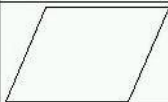







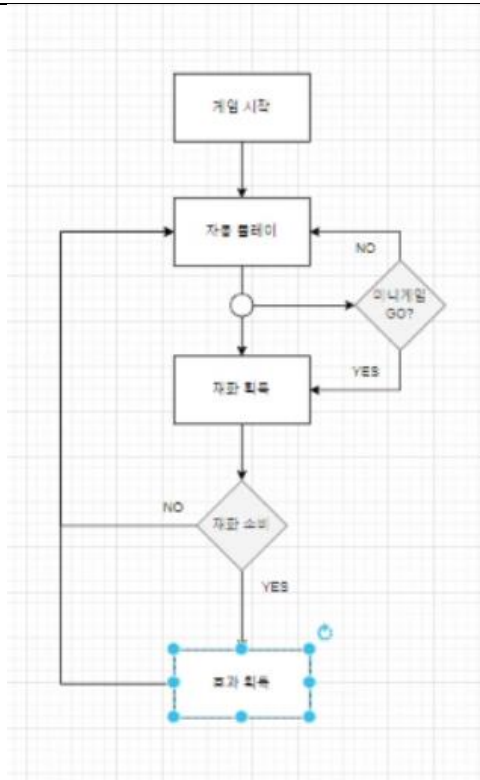
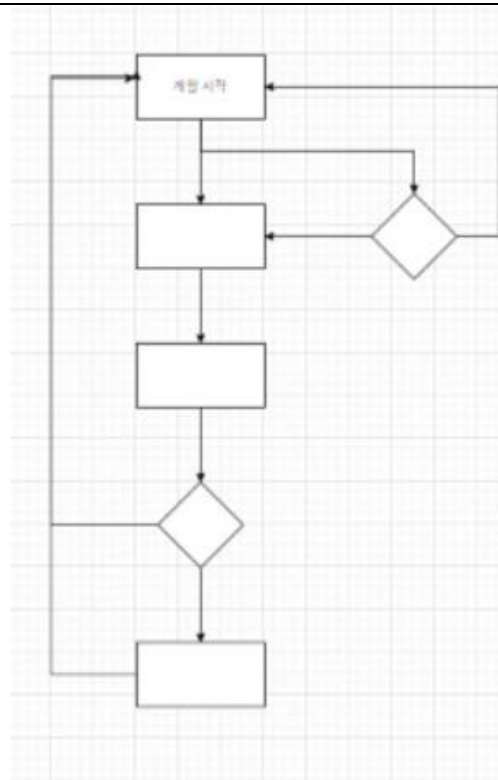


회의록			
회의 날짜 및 시간	2022.1.19 21:30~24:00	회의장소	디스코드
참여자	권하늘, 김민식, 김하은, 유리아, 이상현, 이주미, 이현빈, 박이준	불참자	
회의 주제			
기획서 작성			
회의 내용			
게임 개요 , 메카닉스			
명칭 통일			
장비 = 도구			
이벤트			
-프로모션(다이아)			
-돌발미션(Ex. 거리 청소중 주민이 주인공에게 물이나 음식 등.. 주면 응답할 시 보상 획득)			
-미니게임			
주재화, 보조 재화, 유료 재화			
다이어그램 https://app.diagrams.net/			
플로우 차트 작성법 : https://kitchu.tistory.com/13			

기호	명칭	사용 용도	기호	명칭	사용 용도
	처리	각종 연산, 데이터 이동 등의 처리		터미널	순서도의 시작과 끝 표시
	연결자	흐름이 다른곳과 연결되는 입출구를 나타냄		천공카드	천공카드의 입출력
	입출력	데이터의 입력과 출력		서류	서류를 매체로 하는 입출력 표시
	흐름선	처리의 흐름과 기호를 연결하는 기능		수동입력	콘솔에 의한 입력
	준비	기억장소, 초기값 등 작업의 준비 과정 나타냄		카드 파일	천공카드로 구성된 파일
	미리정의된 처리	미리정의된 처리로 옮길 때 사용		디스플레이	결과를 모니터로 나타냄



A 안



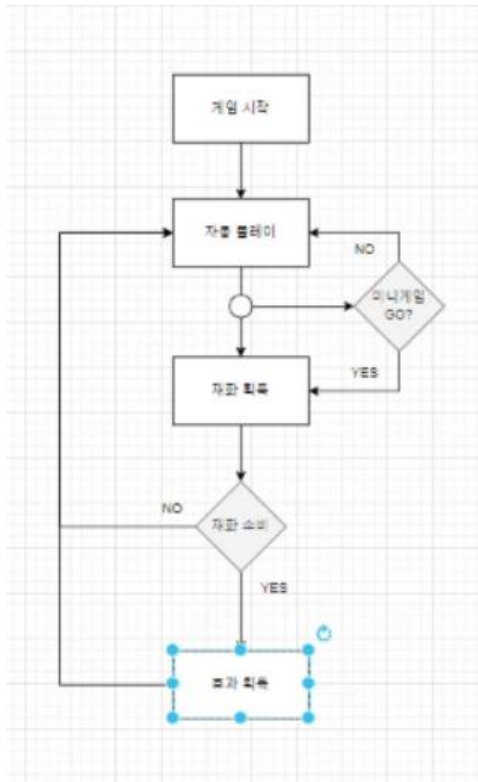
B 안

컨텐츠 기획, 시스템 기획 – 같이 기획서 작성 시작

결정 사항

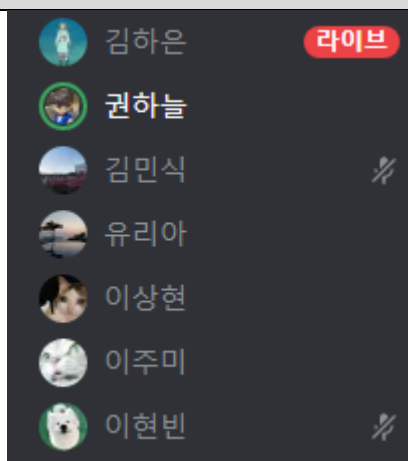
▶ 기획서 작성

- 콘텐츠 기획과 시스템 기획 함께 작성
- 게임 개요 및 메카닉스 작성
- 플레이 구조



- 재화 정의

기타



시스템 : 거리, 시간 추가

핵심플레이, 시놉시스 생각해오기