회의록			
회의 날짜 및 시간	2022.01.11 21:00~22:00	회의장소	디스코드
참여자	권하늘, 김민식, 김하은, 유리아, 이상현, 이주미, 이현빈	불참자	
11 -1			

회의 주제

대략적인 UI 결정 - 개발자에게 넘겨 주기

회의 내용

콘텐츠

- 1) 게임을 할 때 유저가 게임 내에서 즐기는 데 도움을 주는 것들 중에 오감을 통해 알 수 있는 것들을 말한다.
- 2) 시나리오, 각종 설정(컨셉), 레벨 등의 게임 내적 구성 요소들이 게임 콘텐츠라고 할 수 있다.
- 3) 그 자체가 유저가 즐기는 요소이기 때문에 유저에게 어필할 수 있어야한다

시스템

- 1) 유저들이 직접적으로 체험하는 대상이라기 보단 콘텐츠들이 동작 할 수 있는 기초 구조 나 동작 원리라 볼 수 있다.
- 2) 그 자체로 구조화되고 체계화되어 있다는 뜻을 내포하고 있다.
- 3) 시스템에 허점이 많으면 게임이 엉성하고 불편하다는 느낌을 받을 것이다.

공유 내용

회의시간 변경: 20시부터 시작

제목: Let it sweep

글씨체 (Caribou, 모리스 9)

제일 먼저 시작할 화면은? 겨울

- 계절이 바뀔 떄 마다 첫 타이틀 화면 내리는 이미지 변경

위젯은 하기 힘들 것 같음

타이틀 화면

로그인하면 튜토리얼 바로 시작

목표 : 외국에도 판매 !

날씨 랜덤

타이틀 UI - 제목 , Please touch (아무대나 터치해도 메인UI로 넘어가는 방식)

메인 UI - HP (사람 머리 위 혹은 왼쪽 위)- 정확한 숫자 혹은 체력바 HP가 떨어지면 속도가 느려지는 것 체력바(마크개념으로) 음식 하나 먹으면 해당 음식 칸수 만큼 채우는 거 상점 - 환경설정 바로 밑 (레벨 업) / 하단 좌측 가방 상점 아래쪽 위치 /하단 우측 가방- 코스튬, 포션 보관용 가방, 상점 클릭해서 팝업 형식으로 햄버거 버튼으로 업적, 환경설정 표시나 스테이지 선택 넣기 업적 위치 상단

포션 80% 이하일 경우 자동 섭취

돈 표시는 계속 할 것 인지 아니면 올라갈 때만 표시 (1초정도 투명도 추가)될 것인지.

상점 - 코스튬

업그레이드 화면은 원래 없다가 업그레이드 재화가 생기면 팝업형식으로 생성

재화 - 돈 개념, 유료재화 하나

골드는 - 업그레이드 / 눈 재화(스테이지 별 재화) - 코스튬 / 유료 재화 - 광고 제거, 프리미엄 코스튬, 에너지 드링크

주인공은 사람 - 코스튬으로 변경

일정 거리당 광고 뜨게-설정

화폐 단위 A~Z, 1000단위로 단위가 바뀜.

방치형 게임 - 휴식 보상 (6시간동안 벌 수 있는 것)

내구도 창 왼쪽 상단 위 표시, 속도

스테이지 선택식?

시간 - 상태표시줄로 확인

결정 사항

회의시간 변경: 20시부터 시작

제목: Let it sweep <글씨체 Caribou, 모리스 9 - 저작권 확인>

방치형 게임 - 휴식 보상 (6시간 기준)

위젯 제작 안하고 게임만 제작

날씨는 게임내에서 랜덤으로 변경

시간 - 상태 표시줄로 확인

HP가 떨어지면 빗자루질 속도가 떨어짐

HP 포션은 '마인 크래프트'처럼 음식 혹은 포션마다 채워지는 칸수가 정해져 있어 먹을 시 채워지는 형식 (80% 이하로 떨어질 시 포션 혹은 음식 자동 섭취)

대략적인 UI 결정

타이틀 UI

- 제목 , Please touch (아무 곳이나 터치해도 메인UI로 넘어가는 방식)

메인 UI

- 상단 : 내구도 / 속도 / 재화 3개 / 햄버거 버튼

*햄버거 버튼 내 UI: 업적, 환경설정, 스테이지 선택

*재화 : 골드(업그레이드) / 눈(스테이지 별로 재화 이미지 변경) / 유료 재화(광고 제거, 프리미엄 코스튬, 에너지 드링크) – 화폐 : 단위 A~Z, 1000단위로 단위가 바뀜

- 플레이어 머리 위 : 획득 골드

거리

체력 바

- 하단 : 상점 / 업그레이드 팝업창 / 가방

