회의록			
회의 날짜 및 시간	2022.01.010 21:00~22:00	회의장소	디스코드
참여자	권하늘, 김민식, 김하은, 박이준,	불참자	
	유리아, 이상현, 이주미, 이현빈		

회의 주제

게임 개요, 재화, 거리, 배경, 시간

# 회의 내용

### <게임 개요>

게임 제목 : (생각하기)

장르 : 방치형 클리커 게임

플랫폼: 안드로이드 위주 (+시간되면 iOS)

플레이 목표 : 힐링, AOD(Always On Display), 위젯

목적지가 있을 필요가 있을까?

- 중간 지점

- 계속 진행

### 장비 레벨업 vs 강화

= 레벨업 레벨업을 하게 되면 난이도 조절은 어떻게? 레벨업이 있으면 맵이 다양해야 함 속도 조절

경쟁요소를 넣을 것 인가? (X) -힐링 요소

업적 = 거리 보상, 쓰는 것에 대한 보상

= 맵 해금, 코스튬, 장비 넣어 주기

### <배경>

1) 사람은 그대로 배경이 움직이는 애니메이션으로 구현 게임의 배경 : 봄, 여름, 가을, 겨울 4계절 / 봄 - 꽃잎, 여름 - 해변, 가을 -낙엽, 겨울 - 눈 혹은 다른 나라로 여행 (스테이지 여러 개) 여름은 그저 레저로 ?

2) 맵을 큰 원통형으로 돌려서 맵 만드는 것을 최소화 시키기

다음 맵으로 넘어가기 = 언덕 사용?

<재화>

재화 - 일정거리를 이동하면 보상을 주는 방식

재화 소비 수단 - 코스튬, 장비(내구도), 체력(음식)
게임 내 재화 / 다이아(현금성 재화)

다이아 - 키우는 속도 혹은 거리를 줄이는 맵 바꾸는 식으로 다이아 소모

<밸런스> 거리와 돈 관계

<시간 결정>

0.1m = 게임내 10cm

0.15~0.2m 사이로 밸런스 조정하기

\*꼬모도로 규칙 사람이 집중할 수 있는 최적의 시간 25분, 5분 휴식 반복 4set 로테이션 1set 25분 미터 단위로 나눠서 0.5m 이상 가면 다른 계절이 나오는 것 (ex.봄일 경우:1set 벚꽃, 2set 개나리)

시간 낮과 밤 , 현실 계절 반영 현실 1년과 게임내 1년을 다르게 반영 현실 시간 : 게임 시간 = 8시간 : 365일

플레이 방향 선택하게 , 혹은 플레이 배경 선택 (배경을 스테이지 개념으로 설계) 여러 스테이지 구성 후 처음부터 시간과 상관없이 선택하기

### 1) 처음엔 튜토리얼처럼 4계절 다 경험 후 원하는 맵 결정

- 2) 업적 시스템처럼 어느정도 쓸었을 경우, 다음 맵 열리는 식
- 3) 현실 시간 게임 시간 동일하게 할 건지 선택 할 수 있게 해주는 방식
- 4) 1년치 날씨 받아와서 비슷하게 정한 뒤 랜덤으로 날씨 설정 (확률)
- 5) 낮과 밤

스테이지식으로 갈 건지 거리식으로 갈 건지

= 현실시간과 같게 했을 때 흥미 요소는? 날씨 어플처럼 사용하는 느낌 데이터 요금 - **시간만 가져오는 걸로** 

내일 맵, 거리 , 시간

### 결정 사항

# 역할 수정

시스템: 권하늘, 김하은, 이상현

콘텐츠 : 김민식(기획서 담당), 유리아, 이상현, 이주미, 이현빈

디자인: 유리아, 이주미, 이현빈

개발 : 박이준(개발 담당), 권하늘(미정), 김하은(미정)

# <게임 개요>

게임 제목 : 미정

장르 : 방치형 클리커 게임

플랫폼 : 안드로이드 위주 (+시간되면 iOS)

플레이 목표 : 힐링, AOD(Always On Display), 위젯

- \* 목적지 없이 계속 진행되는 방식
- \* 장비 레벨 업 시스템 도입
- \* 업적 시스템 (로컬)
  - 1) 거리 보상, 쓰는 것에 대한 보상
  - 2) 맵 해금, 코스튬, 장비 넣어 주기
- \* 맵 디자인

맵을 큰 원통형으로 돌려서 맵 만드는 것을 최소화 시키기 처음엔 튜토리얼처럼 4계절 다 경험 후 원하는 맵 결정

### \*데이터

실시간 데이터 수집

