2016 August 16

송해솔

그루터기

시흥시 정왕동 산기대 tip

7주차 회의록

게임 전반적인 구상

목차

1. **이전 주 회의록 – 스테이지 1 구성**
2. **7주차 회의록 – 게임 전반적인 구상**
   1. **시스템 디자인 부분**
   2. **모델**
3. **이전 주 회의록 – 스테이지 1 구성**
   1. **프롤로그 표현**
      1. 프롤로그는 만들었다고 가정하고 스테이지 1 구현
         1. 프롤로그 구현 어려울 시 일러스트로 대체.
         2. 세계 멸망을 프롤로그로 알려줬다 가정 한다.
   2. **미래 언급 방식**
      1. 미래는 fade out 방식으로 특정 지형마다 현재와 멸망 했을 때를 비교 해서 보여준다.
      2. Fade out은 2~3번 정도 보여줌.
   3. **튜토리얼 표현 및 스테이지 구성**
      1. 튜토리얼 표현
         1. 플레이어가 나오고 나서 대부가 여러 가지를 알려줌.
         2. 대쉬, 점프, 근접 공격, 스킬 사용 등을 알려준다.
4. **7주차 회의록 – 게임 전반적인 구성**
   1. **시스템 디자인 부분**
      1. 게임 스킬 세가지 변수
         1. 공격
         2. 코스트 회복
         3. 추가 데미지(cc)
      2. 몬스터 변수
         1. 원거리
         2. 근거리
         3. 공중
         4. 몬스터 고유 스킬
   2. **모델**
      1. 촉수 만들기
         1. 땅에서 피어나옴
         2. 찰지게 공격
         3. 못움직임
      2. 대부
         1. 사냥꾼 컨셉
         2. 자세한건 원섭이 원화 참고 ㅇㅇ