개발 일지

회의일: 2022.08.21 (일)

회의 목표: 게임의 구체적인 계획 성립 및 스테이지 별 맵 구성.

1. 총 플레이 타임 설정

* 약 2 시간.

1. 스테이지

* 5개 스테이지. (산, 바다, 사막, 초원(하늘), 도시)
* 수정: 3개 스테이지. (산, 사막, 도시)
* 각 스테이지마다 약 10분 소요 예정.

>> 대신 스테이지 별로 더 구체적인 기믹과 기능을 추가하기로 함.

1. 스테이지 별 설명.

* 산: 튜토리얼 과정.
* 사막: 미로 탈출
* 도시: 보스 잡기

1. 스토리

* 주인공은 춤을 좋아하는 사람. 어머니가 돌아가시면서 아빠의 모습이 담긴 찢어진 사진과 신발을 주며 이 사람을 찾아가라고 주인공에 말함. 아빠를 찾아가는 과정을 거친 후 아빠가 가진 사진의 찢어진 부분과 주인공의 사진을 맞추며 종료.

1. 신발의 기능

* 발로 차기(밀기), ~~점프 강화~~, ~~날개 달린 신발 (날기)~~, ~~신발 부메랑(공격),~~ 신발에서 소리 (공격), ~~신발에서 빛(라이트)~~
* 점프 강화 > 2단 점프 기본 제공 / 날개 달린 신발 > 하늘 맵 취소 / 신발 부메랑 > 신발에서 소리 내는 공격으로 결정 / 신발에서 빛 > 횃불로 대체

1. 산 맵

* 튜토리얼: 기본 이동 (wasd, 방향키), 기본 점프\_1단, 2단 (space)
* 사용할 기믹: 회의 자료 원본 참고
* 얻는 아이템: 밀기 기능이 있는 신발.

1. 사막 맵

* 미로 길 찾기
* 사용할 기믹: 회의 자료 원본 참고
* 얻는 아이템: 소리로 공격하는 기능이 있는 신발.

1. 도시 맵

* 몬스터(경호원) 및 장애물 피하기
* 사용할 기믹: 회의 자료 원본 참고
* 공격 구분

>> 발로 차기: 근거리 공격. 데미지 상대적으로 큼.

>> 소리 내기: 원거리 공격. 데미지 상대적으로 작음.

1. 기타

* 배경 참고: 유럽, 체코 프라하, 19-20세기
* 이번 년도 계획 설정.