9/27 금요일 오후 6시 4주차 회의

컨텐츠, 스케일

시점 – 1인칭 -> 3인칭 쿼터뷰

디펜스 요소 추가

컨텐츠를 짜자  
1. 캐릭터 – 캐릭터마다 기초 능력치가 다름 or 능력치 분배  
찍을 수 있는 능력치 – hp, 스태미너, 작업속도, 근력(무게 용량, 공격력), 배고픔 + @  
찍을 수 없는 능력치 – 공격력, 방어력 + @  
2. 크래프팅 – 도구, 건축(벽)  
3. Pve – 밤낮, 밤: 몬스터 웨이브 (날이 지날수록 많아지거나 강력해짐), 동물, 낮: 동물  
4. 채집 – 나무, 돌, 광물

최적화 해야할 것 같은 것들 – 몬스터 웨이브

다음 주 회의 내용  
디펜스 게임 요소 찾아오기 & 그중 무엇을 적용할 것인가  
컨텐츠  
게임 진행 사이클