# **.**

# **회의록**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **소 속** | 인디덕 | **성 명** | 김진동 |
| **비고** | 신년회의 | **작성일** | 2020\_01\_11 |
| **회의 일자** | 2020\_01\_11 | **회의 장소** | 집 |
| **회의 참석자** | 권병주 김진동 박준혁 | | |
| **주요 안건 및 내용** | 1. 두번째 프로젝트 발표회   병주형 -러닝게임 다이브 점프버튼  의견  진동 -게임이 단순할수록 아트가 중요하다.  준혁- 쓰레기를 많이 먹으면 죽는다 관련 이벤트있는가  병주- 쓰레기는 동력원 몸통 업그레이드하면 많이간다  진동준혁- 레벨디자인의 문제  준혁- 스테이지형식은 어떤가  진동 – 접근성 좋아보인다  진동아이디어 - 드래그 던전 수집형, 하이런 아이템을 통한 육성 클릭커류에서 영감받음 병주 - 복잡한 드래그, 버튼방식 준혁 - 방치형구현 진동 - 세로방식의 게임 -> 게임인지 아닌지 모르게 플레이  준혁아이디어 – 헝그리샤크영감받은 헝그리 저렁이  스코어 경쟁 천적이 존재 땅위쪽엔 채소  메가웜 존재… 차별점은?  진동- 코드 재활용성이 높다  3D먹는게임?  병주형- 비슷한류의 게임들 제시  준혁- 샤크랑 드래곤에는 골드로 상어를 바꾼다   1. 프로젝트 결정   프로젝트 결정방향  어떻게 결정할것인가  병주형 – 드래그던전  준혁 – 쿠키런  첫기획이니까 다 하나씩 해보자   1. 진행방향 | | |
| **주요 안건 및 내용 검토 결과** | 1,2 컨셉문서를 자세히만들어서  클린씨 – 지렁이 – 드래그 던전순으로 제작한다  화요일 10시에 모인다  3진행방형  병주형은 화요일까지 컨셉문서 구체와  준혁 오늘 문서모아서 인디덕 문서업로드  아트구하기  조건 툴 배울생각있음, 시간많고 , 페이 수익의 n빵  중도하차시 없음 리소스 귀속  아트라도 기획 참여 할 의지가있고  진동 회의록 마무리 | | |