**전체 필요한 기능**

<play 화면>

1. 상단에 맞춰야 할 캐릭터 물음표로 띄우고 맞추면 캐릭터로 바뀌는 기능

2. 선택하는 버튼(o,x) 동작기능(다음 친구로 넘어가도록/또는 게임오버)

3. 이미지에 처리할 각종 함수 기능(모자이크, 색깔, 확대 샷, 흑백 등)

4. 이미지에 처리할 각종 함수들을 랜덤 시키는 기능

5. 제한시간 기능

6. 캐릭터 이미지 띄우는기능

<기타 화면>

1. Intro 화면(게임이름 띄우기)
2. Tutorial 화면(영상으로 만들기)

* SKIP 버튼 기능

1. Chapter 선택 화면(chapter1/chapter2)

* 처음에는 Chapter2가 잠겨있고 chapter1 끝나면 열리는 기능//내 의견 반영
* Chapter 선택 및 플레이화면으로 넘어가는 기능//내의견 반영

1. Chapter success 화면(끝나고 바로 Chapter 화면으로 넘어가도록)
2. GAMEOVER 화면

* 다시 시작 기능
* 이때 chapter 선택 화면으로 넘어가서 수행하던 chapter를 선택할 수 있도록 하는 것도 좋을 것 같음!!(내 생각)/또는 아예 처음부터 시작기능

**전체 일정**

1주차(6/25월~7/1일):

1. ~~전체 세부 기획~~
2. ~~사용 게임엔진 정하기(phaser로 결정)~~

2주차

1. ~~Phaser 튜토리얼 따라 해보기~~
2. ~~캐릭터 이미지 찾기~~
3. 배경화면 및 아이콘 이미지 찾기(계속 진행 예정)
4. 주말 회의 :

* play 화면 배경 띄우고 각 버튼 및 UI 띄우기
* play 화면에 쓰일 배경화면 및 아이콘 정하기

3주차

1. 플레이 화면 기능 나눠서 진행하기

1) 상단 맞춰야 할 캐릭터 기능 /제한시간 기능/ 기타 기능

2) o/x 동작 기능 / 캐릭터 이미지 띄우는 기능 (두개 연결시키기)

3)이미지처리 함수기능 및 함수랜덤기능(할 수 있는데 까지)

1. 배경화면 및 아이콘 이미지 찾기(인트로, 게임오버, 챕터, 챕터성공 화면에 필요한)
2. 주말 회의:

* 플레이 화면 기능 완성하기
* 배경화면 및 아이콘 이미지 확정하기

4주차

1. 캐릭터 이미지 선 따기
2. 각 화면에 배경화면 이미지와 아이콘이미지 배치하기
3. 각 화면 기능 구현해보고 연결하기
4. 서버 구축하기
5. 주말 회의:

* 전체 게임 연결해서 서버에 완성하기
* 디버깅 계획 수립 및 시작

5주차

1. 디버깅

* 오류확인 및 수정
* 플레이 테스트
* 서버테스트
* 호스팅

6주차+ ~8/7

1. 디버깅

* 오류확인 및 수정
* 플레이 테스트
* 서버테스트
* 호스팅

1. 제작 완료 및 공모전 출품

**내 의견…**

<chapter/stage 부분>:stage를 없애고 다양한 스토리의 chapter를 많이(5개 정도..?/일단은 우리가 한번만 틀려도 게임오버니까 5개정도도 충분할것같음) 만드는 것이 더 만들기에도, 플레이 하기에도 편하고 재밌을 것 같음(chapter당 네명의 친구를 맞춰야 하는 것은 동일)/ final chapter를 완료하면 생기는 이벤트제시를 뭘로 할지도 생각해 봐야함.

스토리에 쓸 이미지가 문제일 듯 …

<play 부분>: 이미지에 처리할 각종 함수 기능을 모자이크와 단색(흑백대신에 다른 색으로 지정해서 명암 없애는 것/ex. 라이언 선이랑 눈만 따서 파란색 만들기)로 한정 시켜서 단순화 하는 것이 플레이하는 입장에서도 좋을 것 같음.

<종합의견>: 전체적으로 단순화시키고 chapter넘어가는 재미를 극대화시키는 것이 좋을 것 같음.