**2주차(9/6~9/11) 회의록**

최우석, 하정연, 홍혜령

* 오프라인 모임: 매주 수요일 2시~
* 온라인 미팅: 매주 일요일
* 게임 엔진: 언리얼 엔진4
* Git Repository: github.com/capstone-design
* 의견 나온 게임들
  + 스네이크형 슈팅 게임
    - 사방에서 적들이 몰려오는 상황에서 동료를 구해 꼬리를 늘려가며 살아가는 게임
    - 시간이 지날수록 몬스터의 수는 늘어남. 피하고 공격하면서 오래 살아남아야 하는 생존 및 전략 게임.
    - 기존 게임 ‘아이작’ 같은 랜덤한 맵 구성 등 추가적인 콘텐츠가 필요할 듯
  + 협력 게임
    - 기존 게임 ‘포탈’ 등과 같이 2인의 플레이어가 협력하는 게임
  + 고양이 시점으로 진행되는 게임
    - 게임 장르: 횡스크롤 어드벤처 (3D 그래픽)
    - 동화 ‘백만 번 산 고양이’를 모티브로 하여 챕터 별로 진행되는 스토리 게임
* 3주차에 진행할 것
  + 스토리라인 구체적으로 설정
  + 게임 기본 플랫 설정
  + 언리얼 스터디