

게임개발팀_0521 회의록

- 본 페이지는 게임개발팀 5/21 회의 내용을 정리하는 페이지입니다.
- 게임개발팀 팀장 : 이원상
- 파트리더 : 김준목(서버), 하정연(클라이언트)
- 서버팀 : 김준목, 김준우, 박민혁, 이원상
- 클라이언트팀 : 남동규, 신명지, 이시창, 하정연
- 모티브 게임 : 서바이벌 프로젝트, 이스6, 아이작
- 장르 : 2.5D 액션 어드벤처
- 인스턴스 던전 + 레이드, 대전
- 주요 요소
 - 캐릭터 (3개 정도)
 - 맵 생성 방식 - 아이작처럼 방을 조겐다. 로그라이크처럼 랜덤 요소 부여
 - 매칭 시스템 (싱글도 가능) - 랭킹은 어떻게?
 - 아이템 vs 능력치
 - 조작 방식
 - UI - 훔의 경우 상용일 가능성이 높음
- 게임 플레이 화면 (좌측 상단부터)
 - 플레이어(나)의 상태 정보 (HP, MP)
 - 타임 (일정시간이 지나면 나타나게?)
 - 미니맵 (선택적)
 - 파티원 상태 정보 (ID, LV, HP, MP - 선택적)
 - 이동 훔
 - 공격 및 스킬 버튼
 - 파티원 머리 위 체력 게이지 (타격 입으면 나타나게)
 - 보스 체력 게이지 - 보스 머리 위? 화면 위? (구현을 하면서 선택하는 걸로?)
- 로비 화면
 - 모드 선택

- 게임 시작 버튼

- 아이템 vs 능력치

- 레이드의 목적 : 스킨이나 자기 자신의 장비나 능력치 향상
- 고유 캐릭터 하나로 시작 → 레이드를 통해 돈을 벌 → 새로운 캐릭터 오픈?
- 기본 캐릭터로 플레이하고 아이템을 사용하면 재미 요소는 다분하지만 보상이..?