회 의 록

1. 회의 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2021년 12월 31일 14시 05분 | **장 소** | 디스코드 |
| **작성자** | 강해준 | **작성일** | 2021년 12월 31일 |
| **참석자** | 강해준, 한태우 | | |
| **안 건** | 12/31 프로그램팀 전달할 문서 및 계획 | | |

1. 회의 내용

|  |  |
| --- | --- |
| **회의 내용** | **주제1: 기획서 A, B 분리.**  **A는 리듬게임으로 민용님 전달. 기존에 작성하던 문서는 B문서로 민열님에게 전달할 계획.**  **주제2: 리듬게임의 레일 및 노트 어떻게 만들 것 인가?**   1. 판정선 만들기. 2. 리듬게임의 경우 노트를 레일에 깔아 두기 또는 랜덤하게 방식? 3. 키 방식은 몇 키로 제안할 것 인가.   기본 4키 터치 방식으로.  **주제3: 배속은 어떻게 할 것 인가?**  **1) 기본 속도는 가지고 있어야 한다.**  **2)** **교육적 내용이 빠질 수 있다. 리듬게임의 게임성을 강화하는 방식으로.**  **3) 내 속도에 따라서 배속이 달라지는 방향으로.**  **기존의 리듬게임들은 곡에 BPM(게임속도)가 종속적이다.**  BPM이 높을수록 화면내 판정범위가 후해짐 – 판정 시간은 동일  체력에 BPM이 종속인데 체력이 높을수록 BPM은 증가하고 판정범위는 고정, 빨라지면 판정시간이 힘들어지는.  체력이 높다 >> 노래(재생속도)가 빨라지기 때문에 게임이 어렵게 된다.  체력이 낮다 >> 노래(재생속도)가 느려지기 때문에. 게임이 쉬워진다  롤러코스터라는 컨셉을 강화. 단  >> 이렇게 되면 사실상 게임오버는 볼 수 없다.  **주제4: 커브, 상승/하강 구간은 어떻게 할 것인가?**  컷씬 같이 쉬어가는 부분 – 직선 구간이 아닌  **주제5: 판정 범위는 어디까지로 할 것인가?**    **예상 토의 시간 1시간, 실제 토의시간: 45분**  **개요 / 컨셉** |
| **결정 사항** | **[기획팀]**   1. 리듬게임 컨셉 |
| **향후 일정** | 정기회의 일정인 목요일(2022년 1월 6일 15시 예상) (50분) |
| **특이사항** | - |

