회 의 록

1. 회의 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2022년 1월 07일 10시 55분 | **장 소** | 디스코드 |
| **작성자** | 강해준 | **작성일** | 2022년 1월 07일 |
| **참석자** | 강해준, 한태우 | | |
| **안 건** | 1/07 프로그램팀 전달할 문서 및 계획 | | |

1. 회의 내용

|  |  |
| --- | --- |
| **회의 내용** | **주제1: 기획서 A 피드백.**  1. 배경과 노트의 이질감.  2. 전체적인 이미지 어울리지 않음. 콤보, UI적인 이미지, 인트로 이미지 >> 그럴싸하게 바꿔놓을 필요가 있다. UI많으니까 그런 애들로 바꿔놓기. 배경화면 메인에 추가 및 다른 부분에도 이미지 추가.  3. 달리기만 하고 코너가 되는데, 꺾을 때 기울어지게 하자. 따로 노는 느낌이 강하다.  롤러코스터 속도가 변했으면 좋겠다.  **4.** 뒷배경 굳이 롤러코스터로 그럴 필요가 있나? 노트 칠 수 있는 속도로 해서 레일에 깔게. 라인에만 노트를 배치를 하는 것으로.  5. 코인 정도의 아이템 추가는 어떤지? 노트만 누르는게 아니라 라인 위에서 롤러코스터 디테일 살리는 방향으로.  **주제1-2: 피드백 회의**   1. 꺾을 때 기울어짐은 프로그램팀에서 진행 중. 추가 예정 2. 틀리면 속도 롤러코스터 느려지는 기능 진행 중. – 해결되면 꺾는 부분 및 어색한 부분 해결 될 것으로 예상됨.   **주제2: 세로모드 >> 가로모드 변경**  **1) 노트가 뒤를 완전히 가려서 눈에 들어오지 않아 가로모드 제안.**  **2)** **피드백 내용 중 롤러코스터와 노트의 상호작용 약해보임, 노트 영역이 롤러코스터를가리는 문제를 가로모드로 해결 가능하다고 생각됨.**  https://cdn.discordapp.com/attachments/926396663927554048/928833416542191656/6b8b845d9c1564e3bbbda7b5043a186ac93c4c4c182bcfd9d71c4812494c7aa0.png  **가로모드 리듬게임의 예시**  위와 같이 가로형 리듬게임으로 변경 후 노트와 라인 밑에 달리는 롤러코스터를 넣어 노트를 놓쳐 체력이 줄면 롤러코스터의 속도가 줄어드는 상호작용 부여.  **주제3: 클리어 연출 / 게임 오버 연출**  클리어 시 롤러코스터는 계속 달리는 연출.  UI 전부 사라졌다가 검은색 반투명 프레임이 깔린 후  각각의 판정(miss, good 과 같은) 횟수와 점수가 순서대로 표기.  하단에 다시 하기 및 메인화면 돌아가기 나온다.  롤러코스터는 뒷 배경에서 계속 달림.  **게임오버 시 셔터 UI를 놀이공원 폐장 느낌으로 위에서 한번에 내려오는 연출.**  **주제4: 필요한 내용**  좌우 터치 버튼 (슝- 붉은색, 슈슝 - 푸른색) / 상단에 반투명의 검은색 라인  노트 종류 2개  새로운 체력 바  콤보 UI / 점수 UI  뒤 롤러코스터 움직임 애니메이션  셔터 UI  **좌우 하단 터치 버튼**  **상단부에 노트 영역(검은색 반투명) 노트 종류는 2개**  **최상단에 콤보와 체력+ 속도** |
| **결정 사항** | **[기획팀]**   1. 세로모드 게임에서 가로모드 변경 |
| **향후 일정** | 정기회의 일정인 목요일(2022년 1월 13일 15시 예상) (50분)  레벨 기획 최종 전달 / 실행 버전 받기 / 유니티, PC실행버전, apk |
| **특이사항** | - |