**SW 설계 회의록**

2019년2학기

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 프로젝트명 | 동동이의 여행 | 지도교수 | 노승민 교수님 | |
| 회의명 | 프로젝트명 선정 및 논문작성 | 작성자 | 홍예지 | |
| 일시 | 2019. 11.22 | 장소 | 고속터미널역 스타벅스 | |
| 참석자 이름 | 박동희, 홍예지 | | | |
| 회의 내용 | | | | |
| 지난번 회의내용 | \* 상담 내용 (교수님)  1. 동동이가 어떻게 움직이는 지, 맵은 어떻게 구상이 되어있는지 어떠한 형식으로 스토리를 이끌어갈 것인지 구체적으로 구상해보자  - 선행 연구 추가 조사  \* 회의 내용     1. 게임 맵에 대한 전반적인 수정   -시간 제한을 두어 한 방향으로만 이동하는 동동이가 임무를 완수하는 게임 방식이 아닌 고정된 맵에서 동동이가 맵 구석구석을 돌아다니면서 임무를 완수하는 형식으로 변경됨  -지형은 타일맵을 이용해 전체적인 세계의 느낌을 레고형식으로 끌어갈 것이며 동동이 등 캐릭터들도 비트로 구성  -지형은 테트리스 모형을 닮게 구현하였으며 지형(빙판, 흙)성분이 다양함  -동동이의 움직임에 따른 카메라의 이동을 잘 그려내도록 할 것  2. 공격 후의 공격수단의 움직임  - 가시를 뱉어 냈을 때의 가시는 지형이나 맵 가장자리에 닿았을 때 소멸시킬 것  3. 동동이의 애니메이션 추가  -애니메이션을 넣어 양 옆으로 이동시에 걷는 움직임이 자연스럽게 구현  4. 하늘 버전과 바다 버전  -다른 이미지( 걷는 이미지, 수영하는 이미지)를 넣어 캐릭터의 움직임을 역동적으로 그려낼 것이며 물 속에서의 존재 유무의 차이를 명확히 하여 게임의 진행을 더 현실감 있게 나타낼 것  5. 적(자이언트 패트롤)의 이미지 추가  - 게임의 시각적인 재미를 더하기 위해 적의 다양한 모습을 구상하여 추가 | | | 완료일시  2019.11.12 |
| 금번 회의내용 | \* 회의 내용 (팀원별)  홍예지 : 시나리오 보완 및 스토리구상,맵디자인  박동희 : 시나리오 보안 및 스토리구상,맵디자인 | | | 완료일시  2019.11.15 |
| 결정사항 | - 시나리오 보완 및 스토리 구상:  \*맵 : 타일맵을 이용해 고정된 맵을 구현하여 동동이의 움직임에 따라 카메라만 이동하여 게임 진행를 돕는다.  \*공격 방식 : 가시로 결정,  \*바다 궁극기 추가: 친구소환,  \*포션(체력회복) -> 주기적으로 바다에 입수해 물고기 섭취로 변경  -디자인  \*맵 디자인 :  -하늘 버전: 하늘 바탕에 구름을 올려져 있으며 여러 지형이 구현되어 있다. 자이언트 페트롤 또한 날아다닌다  -바다 버전: 푸른 바다에 물고기들이 이동하며 돌아다니고 바다표범이 동동이를 노리는 듯 돌아다니고있다.  \*동동이(하늘) 기본그림 : 오른팔왼다리, 왼팔오른다리 두가지로 걷는 모션 애니메이션을 넣어 역동적으로 구현  \*동동이(바다) 기본그림 : 수영하는 형태로 누워진 그림(추후 애니메이션 추가 예정)  \*패트롤 기본그림 : 날개접음, 날개핌 두 개로 공격모션이랑 기본모션 번갈아서 사용->날아다니는 효과,  \*바다표범 기본 얼굴이랑 화난 얼굴 번갈아서 사용, | | |  |

-