

2022-46팀 4주차 회의록

작성자 최민혁

회의 참여자

20163165 최민혁

20163168 최원준

회의 일시

2022년 3월 25일

회의 내용

(민혁)

scene 조절 구현을 빠른 시기에 추가하는 게 좋을 것 같다.

타이틀 화면 -> 게임 본편 -> 게임 오버 화면 -> 영구 업그레이드 상점 -> 재시작 화면 -> 게임 본편

일시정지시 나오는 화면과 상점도 중간에 넣기

기본공격이 없고 나오는 적들을 세뇌(?) 회유(?) 해서 싸우게 만드는 캐릭터가 있으면 좋겠다.

(원준)

보스는 정석적으로 신데렐라에 나오는 쌍둥이. 처음에는 마치 문(?), 서랍장(?) 뒤에 숨어 있는 것처럼 나오는데, 데미지를 일정 이상 받으면 오브젝트가 없어지고 사실 몸통이 이어져 있는 걸로 나오는 등 약간 플레이어들에게 충격을 줄 만한 요소가 있으면 좋겠다.

왜 잔혹동화여야 하는지에 대한 설득력을 추가하면 좋을 듯.

작성자 소감

기본적으로 게임의 틀을 갖추는데 필요한 노동력이 많은데(우리같이 사람 숫자가 적은 경우에는 더더욱) 실질적으로 사람들이 느끼는 게임의 퀄리티는 디자인의 요소에서 많이 느끼기 때문에 보통 게임을 개발하는 데에 많은 시간이 걸리는 것 같다.