

2022-46팀 7주차 회의록

작성자 최민혁

회의 참여자

20163165 최민혁

20163168 최원준

회의 일시

2022년 3월 25일

회의 내용

(민혁)

새로운 기술 등의 접목은 지금 당장은 비트코인이 문제를 푸는 식이니까 문제를 적으로 만들고 주인공이 해답을 쓰는 식으로?

타이탄 소울즈나 완다의 거상처럼 보스의 약점과 플레이어가 그걸 공략하는 데 초점을 맞추고 싶은데 우리 게임은 기본적으로 세로로 길기 때문에 약점을 때릴 곳이라 해봤자 왼쪽 오른쪽 가운데밖에 없어서 좀 애매한거 같다.

(원준)

저번 주에 지적 받은 새로운 기술에 대한 접목보단 보스 패턴 등 개발적인 부분에 중점을 둬야 할 것 같다.

AI를 반영해서 기본적으로 보스의 난이도를 어렵게 만들고 플레이어가 자꾸 죽으면 소위 말하는 '접대' 플레이를 해서 게임에 흥미를 잃지 않게 하는 건 어떨까?

작성자 소감

저번 주에 받은 피드백 위주로 게임 개발의 방향성에 대한 논의를 많이 해 봤는데 접대플레이 빼고는 그렇게까지 적용할 만한 아이디어는 없는 것 같다.