20141203

참석자 : 김일, 이동민, 박상준, 최태섭

* 화면을 가로로 가기로 결정
* 플레이 스타일도 스테이지를 반복하는 것에서 무한히 긴 단일 스테이지로 변경
* 해상도는 1280 \* 720으로 결정
* UI를 유니티 4.6에서 지원하는 기본UI로 갈 것인지 NGUI로 갈 것인지는 추후 판단하기로 보류
* 매수 수요일 정기 모임을 가지기로 결정.
  + 장소 :
  + 시간 :
* Nhn 입사 결정 전까지 상준씨가 프로그램 팀 팀장. 입사 결정이 나면 아쉽지만 프로젝트에 참석이 어려움.( 추후 좋은 기회가 있길 )
  + 1일 단위로 업무 진행 과정 체크하여 공유
  + 문서는 엑셀파일로 만듬

기획 방향 공유

* 마법 속성을 백마법, 흑마법, 청마법에서 5원소로 변경
* 마녀의 공격이 물리 공격외에 5가지의 원소가 포함될 것임
* 점프 타이밍이 중요한 게임이 될 것 임
* 2단 점프를 넣을 것인지 고민 할 것임