2022년 11월 18일 16시

주간 정기 회의

정극훈 이도영 김혁동

정기 회의 내용

기획서 토론

플레이어

* 플레이어 높이 1.5 = player (단위 m)
* 걸을 때 player – 0.05
* 앉으면 player / 2
* 점프할때 player \* 1.3

환경

* 천장 = player \* 2
* 매대 = player
* 바닥 장애물 <= player \* 0.3
* 엄폐물 <= player / 2

탈출 조건

* 탈출 가능 위치가 다양해야 한다
* 다른 유저가 탈출할려는 유저를 견제할 수 있어야 한다
* 탈출은 백화점에 맞는 요소가 있어야 한다

탈출 루트

1. 지하주차장

* 1. 엘리베이터로만 이동 가능
* 2. 엘리베이터에 타는 순간 지하주차장에서 차를 타는 애니메이션이 나오면서 게임이 끝
* 3. 엘리베이터를 탈려면 엘리베이터 카드키가 필요
* 4. 엘리베이터는 모든 층수에서 탈 수 있다

1. 1층 정문 탈출

* 1. 1층 정문에서 카드키를 이용해 탈출

링크 (맑은 고딕, 10pt)

{

}