# **게임개발팀\_0521 회의록**

* 본 페이지는 게임개발팀 5/21 회의 내용을 정리하는 페이지입니다.
* 게임개발팀 팀장 : 이원상
* 파트리더 : 김준목(서버), 하정연(클라이언트)
* 서버팀 : 김준목, 김준우, 박민혁, 이원상
* 클라이언트팀 : 남동규, 신명지, 이시창, 하정연
* 모티브 게임 : 서바이벌 프로젝트, 이스6, 아이작
* 장르 : 2.5D 액션 어드벤처
* 인스턴스 던전 + 레이드, 대전
* 주요 요소
  + 캐릭터 (3개 정도)
  + 맵 생성 방식 - 아이작처럼 방을 쪼갠다. 로그라이크처럼 랜덤 요소 부여
  + 매칭 시스템 (싱글도 가능) - 랭킹은 어떻게?
  + 아이템 vs 능력치
  + 조작 방식
  + UI - 휠의 경우 상용일 가능성이 높음
* 게임 플레이 화면 (좌측 상단부터)
  + 플레이어(나)의 상태 정보 (HP, MP)
  + 타임 (일정시간이 지나면 나타나게?)
  + 미니맵 (선택적)
  + 파티원 상태 정보 (ID, LV, HP, MP - 선택적)
  + 이동 휠
  + 공격 및 스킬 버튼
  + 파티원 머리 위 체력 게이지 (타격 입으면 나타나게)
  + 보스 체력 게이지 - 보스 머리 위? 화면 위? (구현을 하면서 선택하는 걸로?)
* 로비 화면
  + 모드 선택
  + 게임 시작 버튼
* 아이템 vs 능력치
  + 레이드의 목적 : 스킨이나 자기 자신의 장비나 능력치 향상
  + 고유 캐릭터 하나로 시작 → 레이드를 통해 돈을 벎 → 새로운 캐릭터 오픈?
  + 기본 캐릭터로 플레이하고 아이템을 사용하면 재미 요소는 다분하지만 보상이..?