|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 면담 기록서 | 내용 | 2019-11-20 |
| 면담 내용 | 유사게임 많음 -> 왜 이 게임을 선정했는지 설명이 필요  규모가 작음 -> 무엇을 배치하여서 게임의 가치와 게임성이 있어 보이게 할지 고려할 필요가 있음  수치에 대한 근거를 설명할 줄 알아야됨.  Ex) 이동속도를 1m/s가 자연스러운 수치인가?  졸업작품의로써의 가치가 중요함   * 우리 얻을 수 있는점? 졸작의 가치   게임 인원을 8명에 한 의의는? 최대8인의 설계로 무엇을 보여보여줄 것 설명이 필요  컨텐츠적인 요소가 명확히 보이지 않음.  게임적 요소를 보여줄 것 ex) 그림자도 카툰렌더링을 한다  기획발표에 관하여 –  특수한 내용이 아니면 설명을 간략화하거나 넘겨도 됨. | |
| 요약 | 정해온 수치의 테스트를 통한 근거 마련 필요  졸업작품으로서의 가치를 증명하기 위한 연구과제 마련 필요  유사게임과의 차이성이 필요함.  컨텐츠의 명확성이 필요. | |
| 논의 결과 | 1. 오브젝트나 객체의 배치등 맵의 대한 설명이 부족   ->기획 발표자료내부의 자료를 Max로 배치해봐서 테스팅  2. 연구과제를 작성해서 게임에서 무엇을 보여줄지 정하기  ->건물뒤에 있는 플레이어 알파 블랜딩?(고려 사항)  3. 게임 플레이 명확성 부족  ->오브젝트 종류, 게임 플로우 설명 작성 | |
| 개인 평 | 담배피고 들어가지 말자….  맵에 대한 기획내용이 부실함을 느끼고 있었다. 그에 대한 배치와 옵션을 정확히 설명할 필요성을 느낌  게임의 사이즈는? 오브젝트를 이용한 게임플레이를 명확히 설명한다면 괜찮다고 고려됨.  연구과제는? Git/IOCP/DirectX12를 사용한다….  여기서 특정 기술을 넣어본다는 고려사항. | |