|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 19.10.04 | 회의 일지 | 김기태 / 이경섭 |
|  | 기획회의 | 작성자 : 김기태 |
| 회의 내용 | 현재 우리의 문제점은 어떤 게임을 만들 것인가가 아니라, 어떤 기술을 사용할 것인 지(연구 과제)이다. 저번에 교수님께 제출했던 내용은 일단 없는 것으로 생각하고, 어떤 것을 주제로 만들 것인지 생각해보자.  생각난 주제는 이렇다.  1. 애니메이션  2. AI  3. 서버는 IOCP  1. 애니메이션  스키닝 애니메이션 등 구현해보면 좋겠다. 혹은 정교한 물리연산을 통해 게임세계를 좀더 사실적으로 구현해본다. Ex) 맞으면 뒤로 밀려남, 흔들림 등을 애니메이션에도 영향을 줘볼 수 있겠다.  2. AI  AI 발전에 이목이 집중됨에 따라 앞으로는 AI 수요가 늘어날 것임. AI가 단순하거나 필요 없는 게임도 있지만 일반적으로 게임에서 AI의 중요성은 말할 필요도 없음  일단 서버가 들어간다는 시점에서 게임 장르는 대전/ 협동으로 좁혀짐.  협동게임으로 정하고, 애니메이션과 AI구현에 집중해서 전투/ 상호작용을 많이 만들고, 게임의 몰입도를 높여보자.  플레이어간 상호작용이나 게임 상황을 잘 보여주기 위해 쿼터뷰를 사용, 넓은 시야를 제공해서 한눈에 많은 정보가 들어오도록 한다. 몬스터들의 AI구현이나 (만약 만든다면)빈 플레이어 자리의 AI도 확인하기 쉬울 것 같다. 쿼터뷰는 모델의 퀄리티가 떨어져도 눈에 잘 띄지 않는다는 장점이 있지만, 파티클 등 이펙트쪽에 신경을 많이 써야 될 것 같다.  단편 정보  키인풋이 단순하면 게임자체가 단순해지고, 게임의 몰입도가 떨어질 수 도 있다.  별개로 저번 기획의 문제점은 무엇이었나?   * 일단 게임을 만들자는 생각만 있었다. * 우리가 이것을 왜 만드는지에 대한 설득이 부족했다. * 어떤 게임 시스템을 구현함에 있어서 어떤 기술이 들어갈 지에 대한 고민이 깊지 않았다.   이 기획을 살려보자면?  1. 플레이어와 오브젝트의 상호작용을 구현해본다. ex) 벽 부수기, 지형 바꾸기)  2. 그래픽을 기똥차게 만든다.(이건 그래픽 담당이 없으므로 힘들어보임)  3. 위에서 나온 주제 항목을 다 넣어서 만들어본다. | |
| 요약 | 애니메이션, AI에 집중해보고 IOCP를 이용해 서버를 구현해 쿼터뷰 협동 게임을 만들어보자. | |
| 향후 계획 | 개발일정 짜기 | |