|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 19.10.12 | 회의 일지 | 김기태 / 이경섭 |
|  | 기획회의 2 | 작성자: 김기태 |
| 회의 내용 | 게임 플레이적 요소를 생각해보자.  1. 조작    조작을 재밌게하자 -> 커맨드 구현, 키 조합. 아예 단순한 키 조합으로 화려한 액션을 보이는 경우도 있음(모바일, 콘솔). 복잡한 조작의 경우 난이도와 몰입도를 올릴 수 있음. 복잡한 커맨드를 채용했을 시 일어날 문제점, 보완요소도 생각하는게 좋아보임  애니메이션 담당이 없는 이상 화려한 액션을 기대하긴 힘듬. 이를 보완하면서 다른 장점을 부각할 요소로 쿼터뷰를 채용한다. 게임 상황을 좀더 넓게 보여주어 플레이어에게 좀더 많은 선택과 생각을 고려해보게 하자. 게임 플레이적 요소(많은수의 몹)등으로 이를 보완하는것도 좋음. Magika라는 게임의 원소 조합(키입력)->마법 사용 시스템이 인상깊었음.  2. 게임 시스템  2~4인정도의 협동게임들을 몇 개 본 결과 보통 팀킬 등의 요소를 넣어서 게임플레이에 있어서 신중함과 협동게임에도 불구하고 서로 싸울수 있는 요소를 넣어 재미를 추구하는 경우가 있음. 아니면 협동을 해야만 풀 수 있는 퍼즐이나, 한명이 몹의 약점을 공략하는 동안 한명이 시간을 끄는 등의 형태도 있음. 2D 벨트스크롤 게임 ‘드래곤즈 크라운’의 결산시간같이 플레이 중 쉬는 시간을 만들고 아이템 분배 등의 작업을 하면 피로감을 덜면서 몰입도를 높일수 있지 않나 싶음.  3. 게임의 컨셉  졸업작품에서 심도있는 스토리를 짠다? 안됨. 따라서 10분, 1시간정도의 플레이타임을 감안해서 생각해보자.  판타지 세계관으로 짜보자. 검과 활, 마법 등이 있을것이다.  아예 마법만 있는 게임으로 만드는건 어떨까?  기본적인 캐릭터의 공격은 마법으로 정했다. 공격 방식을 생각해보자.  로그라이크는 어떨까? 보류.  예를들어 한사람은 불만 쏘고, 한사람은 얼음만 쏘게 만든다-> 협동을 할 수밖에 없게 만든다. 그리고 특정 속성의 투사체끼리 만날때, 원하지 않는 효과가 생기게 만들어 협동플레이시에 주의할점, 어려운 점을 만들어보자. 시간이 된다면 퍼즐적 요소를 넣어서 만들수도 있겠다.  플레이어에게 지나친 답답함을 주지 않게하고 스스로 마법의 조합을 가능하게 할 수 있게 속성 두세개정도를 한 플레이어에게 주자.  4. 제약사항  커맨드나 키조합 콤보를 넣었을 때 동기화 문제.  애니메이션 & 셰이더 프로그래밍 지식이 없다... 애니메이션 비중은 많이 줄었지만 그만큼 파티클 비중이 늘어난 만큼 셰이더에 신경 써야될것같다. | |
| 요약 |  | |
| 향후 계획 | 역할분담 및 일정짜기 | |