|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 19.11.08 | 회의 일지 | 김기태 / 이경섭 |
|  | 기획회의4 | 작성자 : 이경섭 |
| 회의 내용 | 스킬을 몇 개로 할것인가?  원소를 마우스 이동으로 받는 것은 어떨까? 8방향으로 만들어보자  방향을 마우스로 8개를 입력 받으면 스킬의 조합수가 너무 많아지는데, 쉐이더나 그래픽을 계속 제작해줄 팀원 없이는 불가능하여 보임  원소의 개수를 줄이자. 6개까지는 어떨까?  6개의 원소를 최대 3개까지 조합하여 만들었을 때 스킬의 풀이 60개가 넘어간다.  ->불가능  그렇다면 4개까지는 가능한가?  스킬 풀이 10개로 줄어든다.  하지만 플레이어의 스킬이 충돌했을 때 상호작용을 생각해보면 10개도 너무 많고 로직이  복잡해진다.  그렇다면 원소를 4개로 하되 스킬 풀을 줄일 수 있는 방법은 없을까?  스킬을 강화하는 형식으로 하자. 2개의 스킬을 조합하였을 때 결과물에 1개를 더했을 때 Size를 키우던지 Damage를 키워서 스킬을 강화한 느낌을 부여하면 좀 더 다양한 느낌을 줄 수 있지 않을까?  또? 원소에 특성을 주자. 원소에 특성을 준다면 4개의 원소이므로 공격, 방어, 이동의 원소의 특색을 부여할 수 있다.  그렇다면 게임의 컨셉은?  젤다의 전설 같은 아기자기한 느낌의 어드벤쳐. 전에도 이야기 하였듯이 쿼터뷰에서 우리가 추구하는 시점은 캐릭터의 사이즈는 작기 때문에 아기자기한 느낌을 벗어날 수 없을 것 같다. 그렇다면 아예 캐릭터들을 아기자기한 느낌으로 구성한다면 괜찮지 않을까?  포켓몬스터에서 나오는 학자의 느낌으로 이야기를 구성해보자. | |
| 요약 | 게임의 컨셉과 마법의 개수와 특성 부여 | |
| 향후 계획 | 교수님 면담 후, 기획서의 난이도 고려 후 제작 준비 | |