|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 19.10.15~16 | 회의 일지 | 김기태 / 이경섭 |
|  | 기획회의 2 | 작성자: 이경섭 |
| 회의 내용 | 우리가 가능하고 하고싶은 것이 무엇인가?  1. 간단한 로직으로 구성되있는 격투게임  2. 캐치 더 플래그(미국 어린이들 놀이)  그럼 둘 다 더한 액션감이 들어간 깃발 뺏기 게임을 만들어 보자.  뷰는 어떻게 할 것인가?  배경과 플레이어, 상대플레이어 및 오브젝트를 한번에 보여주기 좋은 쿼터뷰는 어떨까?  큰 룰   1. 깃발은 공평하게 중앙에 스폰 2. 플레이어는 깃발향해서 달린다 3. 깃발을 치면 플레이어 등에 부착 4. 깃발 뺏는 법은 상대편 플레이어 체력 0으로 만든다. 5. 대난투 느낌의 구성   세부적인 룰  스킬을 가진 캐릭터 풀을 만드는 것은 모델러가 없어서 힘듬. 하지만 아이템을 줍게하는 시스템이면, 캐릭터는 한종류로 여러가지 기능을 구현할 수 있다.  그러므로 무기를 사용하는 방식으로 만들어 보자.  무기의 종류는? 버프를 주는형식이 있고 근접무기 원거리 무기가 있다.  미국 어린이 게임에서 착안을 받았으니 어린이들이 싸우는 컨셉으로 가보자.  그렇다면 나올 수 있는 무기들은?  장난감 칼 / 뿅망치 / 레고 블록 / 인형?  게임의 플레이 타임은 짧게 구성할 수 있는 요소를 좀 더 생각 해보자. | |
| 요약 | 게임의 기본적인 로직은 정해졌으니 기획서를 좀 더 가다듬어서 시스템 적인 요소를 완성시키고 게임의 플로우를 좀 더 명확히 기획하자. | |
| 향후 계획 | 개발 일정을 명확히 명시하고, 기획 발표 자료 준비하며, Dx12 framework 작성 | |