|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 19.11.24 | 회의 일지 | 김기태 / 이경섭 |
|  | 기획회의6 | 작성자 : 이경섭 |
| 회의 내용 | 수치 검증   * 원형으로 플레이어를 배치했을 때 거리의 확인이 필요 * 카메라의 대략적 위치는 Fov : 45도에 거리: 75(Max 기준) * 이동속도는 1이라고 기준을 삼는다.   컨텐츠   * 맵의 크기가 나왔을 경우 오브젝트를 배치한다 * 종류는 화단(1:2)/ 나무 (2:2) / 의자( 1:3)/ 미끄럼틀 (3:5~6)   유사게임   * 겟엠프드 깃발전 * 차이점 : 액션과 전투에 집중을 두어 깃발을 두고 싸운다는 의의가 희미함 * 경쟁성 : 플레이어가 공통된 깃발을 두고 싸우기 때문에 긴장도가 높음   연구과제   * Git / IOCP / DX12 써서 게임구현 하므로서 파이프라인 이해도 올림 * 협업 능력과 프로젝트 관리에 관한 기술 습득 * IOCP를 사용하므로서 소켓 네트워킹 이해도 올림   8인게임의 의의 | |
| 요약 | 게임의 컨셉과 마법의 개수와 특성 부여 | |
| 향후 계획 | 교수님 면담 후, 기획서의 난이도 고려 후 제작 준비 | |