

# 2022-12월 셋째 주 개발일지

📌 팀명	Shining Gamer
📅 날짜	@2022년 12월 24일
👤 작성자	Ⓜ 조수현

## 이번주에 진행한 회의

### 정기 회의 (매주 수요일)

#### ▼ 주요 안건

- 개발에 필요한 에셋
- 게임 스케일 (플레이 타임을 고려한 맵의 크기나 던전 개수 등)
- Unity 엔진 버전

### PMP 문서 작성에 관한 추가 회의 (목요일)

#### ▼ 주요 안건


- 팀 그라운드룰
- 개인 휴가 일정 공유
- PMP 문서 작성에 필요한 내용

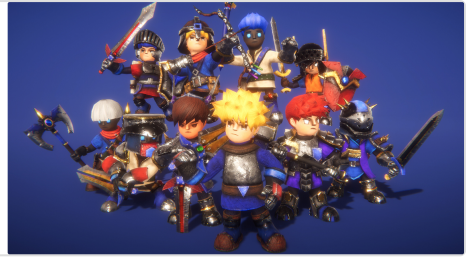
정기 회의에서 우리가 만들 게임에 어울릴만한 에셋들을 검색하였고, 대략적인 게임의 규모를 의논하였습니다.

에셋은 저희가 클론 하려는 For the king 게임과 비슷하게 캐주얼하며 카툰 느낌이 나는 에셋들을 선정하였습니다.

### Modular RPG Hero PBR | Characters | Unity Asset Store

The Built-in Render Pipeline is Unity's default render pipeline. It is a general-purpose render pipeline that has limited options for customization.

 <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/fantasy/modular-rpg-hero-pbr-124718>



게임 규모는 플레이 타임이 30분에서 1시간 사이가 되게끔 만들기로 하였습니다. 아마 3,4 개가량의 전투 지역과 1개의 던전이 있는 식으로 게임 맵을 구성할 것 같습니다.

목요일에 진행한 추가 회의에서는 그라운드룰과 PMP 문서 작성에 필요한 내용들을 의논하였고, 개발 일정을 구체화하였습니다.