회의록

|  |  |
| --- | --- |
| 회의 일자 | 회의 내용 |
| 11.6(금) | 미참자: 김덕규(아픔)  기존 기획서 오점 분석, 방향 제시  기존의 기획서는 게임에 대한 소개에 너무 깊은 분석이 있음. 읽을 때 지루하고, 오히려 감점될 만한 요소가 많음.  개임소개를 줄이고 연구 목적과 개인 별 준비사항을 더 늘리자. 라는 결론  다음 회의를 위한 준비사항  1. 개인별 준비사항에 넣을거 생각해오기  2. 연구목적에 넣을거 생각해오기  3. 맵 찾아보기 (하이트맵, 텍스쳐 둘다 있으면 좋고 아니면 말고) |
| 11.13(일) | 기존 기획서에 제시된 방향으로 의견 통합.  각자 준비한 개인별 준비사항 및 연구 목적 통합.  이외에 수정되야 할 문제점 제시 및 보완  다음 화의를 위한 준비사항.   1. 유니티 리소스 제작 및 보완 2. 피피티 수정   다음 회의는 피피티에 대한 피드백으로 함. |
| 11.17(화) | 피피티 수정   1. 연구목적에 ‘클라이언트-서버 간의 데이터 교환을 통한 프로그래밍 제작’ 제거 2. 인게임 워딩 수정 3. 준비현황 수정 |
| 11.22(일) | 11.18(수) 피드백 내용   1. 연구목적에 강조하는 것 하나 있으면 좋을 것 같다. 2. 맵 중간에 언덕이 있는 이유   평지에 성벽이나 건물들, 오브젝트 배치되어 있는 맵구조로 간다.   1. 타 게임과의 비교가 너무 방어적이다.   스펠브레이크에 제일 재밌는 요소가 마법사 이펙트와 전투인데, 이 이펙트와 전투를 집중적으로 개발해보고 싶다. (예)   1. 뜬금없는 물 등장   제거   1. 개발일정 딱딱 맞춰하지 않는 것 추천. 세부적이지 않고 통합적으로 둬서 하기   피피티 수정~   1. 발표자료에 임팩트가 없다.   뭘 하려는 지 모르겠다. 이펙트 속성에 대한 설명 부족   * 뭘하고 싶은지 정하면(화려한 이펙트), 이펙트나 속성에 대한 설명을 후반 QnA(예상질문)같은 코너를 만들어서 뒤쪽 추가하는 방식  1. 이걸 왜 하는 지 주장해야 한다.   이 내용을 PPT 어디다 놔야 좋을지  스킬 2개씩 4캐릭터 – 개수나 이런거 자세히 조정하는 거 추후  캐릭터 구분 필요는 없어보인다. 굳이 색깔을 다르게 둬서 캐릭터간 차이를 만들 필요는 없어보인다. 어짜피 개인전이기 때문에 내가 조종하는 캐릭 외에는 모두 적이기에, 상대 체력바UI나 붉은 외곽선을 통해 구별하는 방법을 생각하면 된다.  교수님한테 혹시 질문할 거 있으면 미리 정리해서 준비하는 거 |
| 11.24(화) | 중요시하는 연구목적 - 쉐이더 기술을 통한 화려한 이펙트 구현  우리가 만들고 싶은 게임이 마법사 게임인데  1. 왜 마법사 게임이냐?  시각적으로 봤을때 화려한 이펙트를 구현하고 싶어서  그중 3가지 속성을 정해서 얼음 불 흑마법을 하기로 했습니다.  얼음 불 흑마법  1. 왜 꼭 많은 마법 속성 중 얼음, 불, 흑마법이 있어야하는가?  저희가 토론해봤을 때 속성들이 특색이 있어서 여러가지 쉐이더 기법을 써볼 수 있다.  ex) 불 - 디졸브, 노이즈  ex) 얼음 - 반짝임, bloom  ex) 흑마법 - 파티클, 왜곡  저희가 만들고 싶은게 시각적으로 화려한 스킬인데  3가지 속성 모두다 '화려한 이펙트' 라는 것을 표현하기에 좋다고 봐서 얼음, 불, 흑마 법으로 정했습니다.  저희가 구한 모델들이 이 세가지 속성을 표현하기에 적합해서 이 세가지를 정했습니 다.  타게임과의 비교에서 방어적으로 설명한다. >> 공감  그래서 왜 데스매치이냐?, 그리고 왜 게임이 이렇게 이루어져야 하냐? 했을 때  1. 스펠브레이커를 봤을 때 이 게임의 핵심 재미 요소는 화려한 스킬을 사용한 플레이어 간의 전투이다.  2. 근데 배틀로얄은 장르적 특성상 전투의 횟수가 많지 않다.  3. 따라서 데스매치로 장르를 변경해서 보다 많은 전투를 유발한다.  4. 그러면 스킬의 사용 빈도도 늘어나기 때문에 우리가 보여주고자 하는 화려한 스킬 연출도 더 많이 보여줄 수 있을 것이다.  맵선정 : 중세시대 마을로 하기로 했고 땅의 고저는 없애기로 했다.  중세시대로 선택한 이유는 마법사라는 단어를 떠올리면 딱 중세시대느낌이 나기 때문이다!  그리고 땅의 고저는 사용할 만한 요소가 없다!  그래서 땅의 고저가 없으면 아무것도 없는 평지냐? 아니다. 전략적 요소를 위해 오브젝트를 배치할꺼다.  근데 여러 오브젝트를 배치하기 위해 마을이 적합하다고 생각했다.  왜냐!! 마을엔 돌도있고, 나무도있고, 집도 있고, 가판대도 있고, 다양하다. 그래서 마을을 선택했다. |
| 11.29(일) | 종합 설계 계획서 작성  다음 회의 때  유니티로 데모 제작  자세한 수치 정립(캐릭터 이동속도, 맵크기, 맵 구조, 스킬 세부요소).  유니티 에셋 각자 찾아보기 |
|  |  |