**회 의 록**

**1. 회의개요**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 2022-11-30 | 장소 | 자택 |
| 작성자 | 정롭비 | 작성일 | 2022-11-30 |
| 참석자 | 전원 | | |
| 안건 | 본격 기획(3차 기획) | | |

**2. 회의내용**

|  |  |
| --- | --- |
| 회의내용 | PPT 제작 예정  들어가야 할 내용  연구목적  게임소개 및 특징  게임방법  개발환경  기술적요소  개인별 준비 현황(필수)  중점 연구분야  타 게임과의 비교  개발일정 및 구성원 역할 분담   1. 표지   게임 이름, 학번, 이름   1. 목차   아래 나오는 것들 순서 및 페이지   1. 연구목적   게임 제작에 전반적인 흐름을 이해, 다른 사람이 봐도 이해하기 쉬운 코드 작성 요령 습득  DirectX 12 환경의 이해, DirectX 12임에도 화려한 게임을 제작해 보기  IOCP 서버환경에 대한 이해와 게임에 다양한 네트워크 방식을 어떻게 접목시켜야 하는 지 겪어보기  Git을 이용한 협업능력 향상   1. 개발환경   DirectX 12 SDK, Visual Studio 2022, Vivox, Github, Blender 3, 3DsMAX 2022, Unity, FMOD 2.02, Medibang Paint Pro   1. 게임소개   **게임 스토리**  **게임 장르**  FPS 액션 어드벤처 게임 (멀티 플레이)  왜 이 장르를 선택했는지  어떤 면에서 이 게임이 이 장르인지  **게임 규모**  1~4명이 한 팀이 되어 진행하는 멀티 플레이  50m x 50m - 4스테이지  3개의 일반 스테이지  청각 스테이지  소리에 예민한 몬스터, 플레이어는 소리를 잘 못 듣거나 환청을 들음  플레이어는 뛰거나 공격, 음성 대화를 할 때 소리가 나고 이를 몬스터가 인지하면 공격하려 든다  시각 스테이지  플레이어의 시야가 좁아짐  주변에 가까운 안개가 있는 듯한 시야  촉각 스테이지  플레이어가 본인의 체력, 마나, 탄창 등의 상태를 알 수 없음  최종 스테이지  일정 주기마다 플레이어로부터 임의의 감각을 뺏어가는 보스  최종 보스를 처치하면 게임 클리어  **캐릭터 소개**  전사 모델, 마법사 모델  제작  무기  칼  좌클릭  범위 넉백 공격 – 공격에 적중할 때 마다 공격 스택이 하나씩 쌓이고 스택 3개가 모이면 우클릭으로 찌르기 공격이 가능  3번 휘두르는 모션  우클릭  전진 찌르기 – 공격 스택을 3개 소모하여 찌르기 공격을 한다.  찌르면서 앞으로 나가는 모션  지팡이  좌클릭  마법 구체를 날림 – 3번 날리면 폭발하는 마법 구체  지팡이를 기울이며 구체가 나가는 모션  스킬  칼 – 검기를 날림  지팡이 – 큰 구체를 발사해 지속적으로 피해를 주는 범위 생성  **맵 소개**  **몬스터 소개**  **UI 소개**  **조작법**  키보드 그림  w/a/s/d - 캐릭터 이동  space – 점프  shift – 걷기  e – 스킬  f – 상호작용  v – 마이크 on/off  esc – 메뉴  마우스 그림  좌클릭 – 일반 공격  우클릭 – 검사의 경우 찌르기 공격  **옵션**  그래픽 – 전체모드 / 창모드  사운드 – 음량 조절  **게임 진행 방식**  로그인 ~ 게임 종료  **게임 특징**  감각을 뺏는 것이 게임 캐릭터의 능력치에 영향을 주는 것이 아닌 사용자가 보고 듣고 느끼는 요소에 영향을 주어 몰입감을 준다.  스테이지 마다 컷신을 활용  Vivox를 이용한 음성 채팅, 거리에 따른 3D 사운드  개인별 준비 현황(필수)  중점 연구분야  타 게임과의 비교  개발일정 및 구성원 역할 분담   1. 기술적 요소   **스키닝 애니메이션**  Blender와 Unity 3D를 이용하여 스키닝 애니메이션을 받아와 캐릭터와 몬스터의 애니메이션 구현  **블러링**  DirectX12를 이용해 안개 효과를 주어 좁아지는 시야를 표현  **멀티 플레이 \***  IOCP 서버를 이용해 멀티 플레이 구현  **컴포넌트 구조 디자인 패턴**  컴포넌트 기반의 프레임워크를 개발하여  코드의 가독성이 좋아지고 버그를 처리하기 쉬우며 코드의 재활용이 간편해서 게임 개발 속도에 영향을 준다.  **이펙트**  DirectX12 빌보드 텍스처를 이용한 이펙트 구현  **컷신**  카메라 움직임과 객체의 애니메이션으로 게임 속 영상효과 구현  **음성채팅**  Vivox를 활용하여 음성채팅으로 플레이어 간의 의사소통이 원활해 진다.  **카툰 쉐이딩**  카툰 렌더링을 활용해 거부감 없고 포근한 느낌의 3D 게임 구현   1. 개인별 준비 현황   수강 과목 자랑  컴포넌트 디자인 패턴 공부학습   1. 중점 연구분야   **박재우** – 레벨 디자인 연구  **이서연** – 자연스러운 연출을 위한 쉐이더 프로그래밍 연구,  **정롭비** – IOCP 멀티스레드 연구, VIVOX 환경 연구, 네트워크 문제에 대처 가능한 설계 연구  클라이언트 공동 – DirectX 12 기초 연구  **공동** – 매끄러운 공동작업을 위한 공학적 설계방법 사고, 효율적인 멀티스레딩 연구,  DirectX12을 결합한 Component 구조 프레임워크 연구,  TCP/IP vs IOCP 네트워크 방식 중 어느 쪽이 작업하는 방향에 알맞을지 고민   1. 타 게임과의 비교   건파이어 리본   1. 개발일정 및 구성원 역할 분담   **박재우** – 레벨 디자인, 깃 관리  **이서연** – 쉐이더 프로그래밍, 2D 등 일부 리소스 제작(UI등)  **정롭비** – IOCP 기반 서버 환경 구축, VIVOX(보이스 네트워크) 환경 구축, 네트워크 프레임워크 작성  **공동** – 클라이언트 프레임 워크 제작, 애니메이션  Component 구조 프레임워크이며 필요한 Component 개발 |
| 결정사항 |  |
| 향후일정 |  |
| 특이사항 |  |