**회 의 록**

**1. 회의개요**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 22.05.15 | 장소 | 각자 집 |
| 작성자 | 정롭비 | 작성일 | 22.05.15 |
| 참석자 | 전부 | | |
| 안건 | 졸작 기획2 | | |

**2. 회의내용**

|  |  |
| --- | --- |
| 회의내용 | 계획 일정  22 년 5월  담당 교수님 확정, 다이렉트X 12 공부 등 졸작을 위한 기초정비  게임 제작을 위한 기본 시뮬레이터 제작(캐릭터 움직임 등)  여름 방학  게임 클래스 등 구조 정리  서버 기초 공부  22년 8월  자세한 게임기획 확정 (조작 키, 이벤트, 카메라 시점 등)  에셋 구하기  게임 특성, 아이템 등 이벤트 오브젝트 제작  22년 11월  스테이지 맵 제작  게임 몬스터 객체 제작  게임 캐릭터에 맞는 모델의 애니메이션 구현  소규모라도 괜찮으니 서버 구축  에셋 적용  23 년 2월  텍스처, 모핑 마무리  서버 구축 마무리  스테이지 오브젝트 배치  23 / 5월 중간발표  버그 탐색 및 해결  필요에 따라 컨텐츠 추가  23 / 8월 기말발표 마무리  게임 규모  전체 스테이지 수 – 6~9스테이지 – 2~3스테이지마다 각각의 보스 (총3종류)  한 스테이지 크기 – 광활한 지역 (현실물리량 약 300m x 300m, 학교 전체 사이즈)  스테이지 변환마다 정비가능(상점기능 등)  맵은 모양은 고정  몬스터나 보물, 출구위치 때에 따라서 비밀의 방 같은 이벤트의 초기 위치는 랜덤   * 스테이지 하나하나 플레이어 모험욕구를 자극시킴 |
| 결정사항 |  |
| 향후일정 | 담당교수님이 확정되지 않으면 찾아다녀야함. |
| 특이사항 |  |