**0921 오전 회의록 (브레인스토밍 W. 기획,플밍)**

1. **아이디어 회의**

* **디지몬 어드벤처 긍정적임 (IN/OUT PLAYABLE 가능)**

다마고치처럼 인 하우스에서 성장 시킬 수 있고

레이드로 아웃라운드에서도 플레이 할 수 있게끔 할 수 있음

음성인식 : 열려라 디지몬 월드!

수집형 RPG/ IP, 연출적으로는 포켓몬GO보다 떨어질 수 있음

* **VPS 기반 FPS 게임**

총기 수집, 총기 성장 하는 방향성 RPG도 챙기기

내가 가지고 있는 몬스터가 총으로 합성하거나 변해서 싸운다든지

플레이시에만 VPS -> AR로만 하기엔 굳이? 라는 생각이 들 수 있음

장르에 따라 리스크 발생 가능(타겟층 구체화)

* **디펜스 게임**

식물vs좀비

목적지를 특정 빌딩으로 잡고 애들이 오는걸 처리하는 것

펫 가챠

* 방향이나 공간들을 다양하게 설정가능(장점, 단점)
* 한 자리에만 계속 있어야함 / 스테이지 식 및 거점(특정 오브젝트 가능)을 여러 개 혹은 이동가능하면 단점 개선
* 스테이지 끝난 이후 움직일 수 있도록 진행
* **디펜스 FPS**

진격의 거인

유닛을 보내서 벽타고 몬스터를 처치하는 연출

한국은 현재 구글 MAPS가 풀서비스가 되어있지 않음

하늘을 스캔해서 필터 씌우는 거

디펜스를 베이스로 깔고 FPS는 부가적인 요소

* **AR 네비쨩 = 네비게이션 역할 >> RPG랑 접목 가능**

전자여친이랑 밖에서(롯데월드, 한강공원) 데이트하는 거

* 다른 장르를 접목가능 (디펜스, RPG 등)

(인간의 존엄성 없음 유유, 엔딩은 신혼여행)

위치기반시스템까지 가능하다면 실제 맛집이나 장소를 소개 및 찾아주는 시스템

* **식물을 주워다 키우기(식물 몬스터화) / 식물 아니더라도 수집이나 힐링 어플**

- 육성 및 RPG 보다는 소소하게 게임을 즐기고 싶은 사람

- 물체 인식 후, 해당 물체에서만 발생하는 아이템

특수 아이템을 사용하여 건물과 충돌 후 오브젝트 떨어짐 등

1. **Q&A 리스트**

기술이나 리소스를 얼마나 확보 가능한지

IOS 용으로 필수 제작해야하는지 / 기술이나 툴도 제공가능한지

실사 리소스, 캐주얼 리소스 비율

몬스터 수량, 오브젝트 수량

이펙트 리소스 수량

구글 AR 기술들 뭐 있는지..?? VPS 어디까지 가능한거지..?

물리엔진, 충돌, 이펙트, 사물인식 후 UI 출력, 사물 뒤에 가려지는거 등등

추가 구매가 필요하다면 비용 설정을 어떻게 할지

100~200M 의 기준과 설정방법(특정 위치나 장소 설정해주는지)

1. **역할 선정**

총괄 PD: 기획 – 원유훈

개발 PM: 기획 – 박수현

1. **미니 게임 조 확정**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **파트** | **1팀** | **2팀** |
| 기획 | 김동열 | 원유훈 |
| 김효진 | 박수현 |
| 프로그래밍 | 박도일 | 이재혁 |
| 김재성 | 최재연 |
|  | 신혁진 |