**2022.09.21 기업 미팅 보고서**

|  |  |
| --- | --- |
| **날짜/시간** | 2022.09.21 16:55~17:22 |
| **장소** | 경일 게임 아카데미 4층 회의실 |
| **참여자** | 원유훈, 박수현, 김동열, 김효진, 박도일, 최재연, 이재혁, 김재성, 신혁진  엑스린메타(2명)  최선문 교수님 |
| **미팅 방식** | Zoom 미팅 |

**진행 순서**

1. 기업 소개
2. 팀 자기소개
3. 기획서 제안
4. QnA

**엑스린메타가 원하는 인재상**

- 집중 선택

- 맡은 업무는 시간 내로, 야근은 최대한 하지 않는다.

- 상황에 맞는 최선의 선택을 통한 일처리

- 마감과 퀄리티 중 선택

- 선택은 결정권자에게

- 마감에 맞춘다면 주어진 시간 엄수

- 퀄리티를 택한다면 마감을 미루더라도 최상의 퀄리티 개발

- 배려

- 타인에 대한 존중

**기획서 제안**

* 기획의 방향성
* VPS기술 극대화한 기획
* VPS가 없다면 애플리케이션을 활용하기 힘들정도로 VPS를 극도로 활요한 프로그램 제작
* 엑스린측에서 리소스, 기술리스트를 제공받은게 없어 여러가지 안건을 만들었음.
* 많은 사람에게 기술을 알리기 위해서 접근성이 좋은 캐주얼 그래픽을 활용할 예정
* 게임 제안
* 디펜스 게임

: 특정 장소 기점에서 다가오는 몬스터를 막는 게임. 인벤토리에서 카드, 아이템 오브젝트를 직접 필드에서 생성, 몬스터를 막는 방식. 한 장소에 오래 머무르는 디펜스 장르의 한계를 넘어 스테이지마다 장소를 다르게 설정.

* AR 네비게이션

: 미소녀 연애 시뮬레이션 게임. 야외 건물이나 조형물에 다양한 상호작용을 준비 중. 위치 기반 시스템을 넣을 수 있다면 특정 맛집이나 장소를 안내하는 시스템 포함.

* 식물 몬스터 키우기

: 육성 RPG 게임. 소소한 재미를 원하는 사람들을 타겟. 자연 오브젝트에서 식물 등을 수집. 여러 컨텐츠를 통해 육성. 벽이나 건물에 있는 오브젝트까지 수집을 하기 위해 특수 아이템을 사용해 건물과 충돌하는 이벤트를 사용.

* 수집형 RPG 게임

: 반경 100~200M내 몬스터 수집, 성장. 실내/실외에서 할 수 있는 컨텐츠 모두 구현 예정. 실제 장소를 기반한 판타지 전투. 헌터물, 도심 속에서 갑자기 열리는 포털을 모티브로 함.

**QnA 답변 요약**

* 프로그래밍
* 안드로이드 빌드만 개발
* 구글 VPS 기술만 사용
* 업체 희망 사항: 인터렉션 요소가 많아야 할 것. 바닥에서 튀어나오고 건물에서 튀어나오는 효과가 포함될 것.
* 콘텐츠 사양: 용량 150MB~2GB/ 100~200MB가 가장 최적화된 용량 단위. 기준 사양 기기는 갤럭시 S10 이상. 해상도는 폴드 등 다중 해상도 고려하면 좋겠지만 개발 변수에 대한 우려가 있음.
* 그래픽
* 캐주얼 리소스만 사용
* 유니티 에셋 스토어 사용
* 다음 주 초 에셋 리스트 공유 예정 (900개 이상 보유 중)
* 필요한 에셋은 요청해서 리서치하거나 구매할 것
* 기획
* 콘텐츠 타겟 연령층: 실 사용 타겟은 저연령층(초등학생~ 고등학생) 이지만 최종 목적 타겟은 40~50대층
* 100~200M의 기준과 설정방법: 천호사거리 기준 반경 100m~200m설계. 주변에 빌딩이 많아야 함.
* 작업 방식
* 이슈관리(QA, BTS): 노션 이용. 이미 템플릿을 보유 중이며 필요하다면 커스텀을 요청할 것.
* 본인 업무: 플로우 TASK 사용