**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.06.08. 목요일 | 프로젝트명 | MAWi | 작성자 | 한성진 |
| 참석자 | 한성진 ,장민제,, 김민지, 오시율 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 1. 제작 방식 논의 2. 지난 과제 점검 3. 역할 분배 4. 다음 과제 선정 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 이슈/비고 |
| 1. 제작 방식 논의   🞄 메타 퀘스트2를 활용한 VR게임 제작  🞄 유니티 3D를 활용  🞄 유니티 기본 툴, 3d max를 활용한 모델링 및 디자인   1. 지난 과제 점검   🞄 성진 : 권투 리듬게임  - 전방에서 날아오는 오브젝트를 어느 정도의 속도를 가지고 부딪히면 사라지면서 멜로디가 흘러나오는 스토리  - 양궁게임, 전쟁시대(VR), 카툰 방탈출게임 기획  🞄 민제 : 세명의 플레이어가 각각 궁수, 전사, 마법사가 되어 퍼즐요소를 해결하며 나아가는 스토리  🞄 민지 : 플레이어가 뗏목 위에서 스폰되어 물에 휩쓸려오는 나무나 음식들을 활용해 살아남는 스토리  🞄 시율 : 군사/소방 훈련 VR, 방탈출  - 플레이어가 소방관이 되어 재난장소에 투입돼 퍼즐요소를 해결하면서 시민들을 구출하는 스토리  - 과학 연구소에 백신을 구하기 이위해 퍼즐요소를 해결하며 탈출하는 스토리   1. 역할분배   🞄 성진 : PM(총괄) 및 기획, 서브 개발, 서브 디자인, 회의록 작성  🞄 민제 : 플레이어 이동 구현 및 몬스터AI 개발  🞄 민지 : UI기능 및 상호작용 이벤트 개발  🞄 시율 : 맵, UI, 오브젝트 모델링 및 디자인 | 이슈나 비고 입력 |
| 1. 다음 회의 과제   🞄 성진 : 선정된 스토리 구체화 및 기획안 작성  🞄 민제 : 유니티와 메타 퀘스트2 연동 테스트  🞄 민지 : 유니티와 메타 퀘스트2 연동 테스트  🞄 시율 : 유니티에서 활용할 에셋 및 오브젝트 제작 | 이슈나 비고 입력 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 | |
| 메타 퀘스트2를 활용한 VR게임 제작 | 6/13 14:00~ 오프라인 회의 진행 | |
| 작품명: MAWi | 6/15 12:30~ 오프라인 회의 진행 | |
| 회의사진 |  | |