**회의록**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023년 08월 30일 | 작성자 | 윤성철 |
| 참석자 | 정호윤, 윤성철, 이선혁, 박재혁 | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 게임의 메인 스토리와 콘셉트, 핵심 기능을 구상 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 비고 |
| **1. 게임의 스토리**  - 동화를 인용 혹은 각색한 스토리  - 재난이 일어난 세상  - 시간 여행 | 결정 사항 없음,  회의 내용 2로 이어짐 |
| **2. 게임의 콘셉트**  **-** 색을 잃은 세상에서 색을 되찾는 여행  - 화질이 떨어진 세상에서 그래픽을 되찾는 여행  - 처음에는 굉장히 단순한 픽셀 이미지에서 점점 고화질 이미지로 | 게임 ‘도트코이’ 참조 |
| **3. 게임의 구체적인 설정**  **-** 어째서 그래픽이 떨어졌는가? :  ↳고성능 장비를 함부로 다루는 게이머에게 신이 벌을 내림  - 어떻게 원래대로 돌아오는가?(스테이지 클리어) :  ↳고성능 그래픽 카드 또는 장비를 얻는다  - 체력을 저장 용량으로, 스태미나 등 부가 체력 요소를 CPU 온도로 표현하자는 아이디어도 |  |
| **4. 게임의 핵심 기능**  **-** 전체 게임에서 공통적으로 사용되는 기술, 능력 또는 아이템  **-** 접착제 : 벽, 바닥, 적 유닛 등에 사용 가능한 아이템  - 가드 : 적의 공격이나 장애물을 막음 또는 반사함  - 튕기는 공, 시간 정지, 페인트 등 | 결정 사항 없음 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 비고 | |
| 게임의 콘셉트 ‘그래픽을 높이는 여정’으로 최종 결정 |  | |
| 게임의 핵심 기능에 대해 각자 구상해보기 | 09/01(금)까지 | |
| 깃허브, 노션 사용 방법 익히기 |  | |
| 정기 회의 일정 조정 : 수, 금에서 수요일만으로 하고 수요일 회의에서 추가적인 회의가 필요하다고 판단될 경우 온/오프라인 추가 회의 일정 조율 |  | |
| 다음 회의는 09/01(금) 4-6 수업이 끝나는 대로 진행 |  |