**회의록**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023년 09월 13일 | 작성자 | 윤성철 |
| 참석자 | 정호윤, 윤성철, 이선혁, 박재혁 | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 게임 아이디어에 대한 교수님의 전반적인 피드백을 바탕으로 게임의 컨셉과 방향성 고민 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 비고 |
| **1. 교수님의 조언**  - 부가 기능이나 목적이 없는 순수 재미를 추구하는 게임은 퀄리티를 볼 수밖에 없다.  - 아직 재미를 느끼게 할 부분에 대한 우리 팀의 아이디어 설명이 부족하여 그 부분에 대한 우려와 조언을 해주심 |  |
| **2. 게임 스타일 재고**  **-** 2D, 3D 횡스크롤은 퀄리티와 재미 임팩트를 중시하게 되는 이상 재미 포인트의 치밀한 설계와 일러스트, 이펙트, 연출 등의 퀄리티를 높일 필요가 있음  ↳ 그만큼 어려울 것으로 예상되나, 각오와 자신이 있다면 그대로 진행해도 무관함  **-** 그 외에 기능성 게임, 1인칭 게임, VR 게임 등으로 노선을 변경해도 됨  ↳ 그동안 진행했던 구상과 개발, 계획을 포기하고 다음 주까지 기획서를 제출해야 하는 만큼 급하게 진행해야 함 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| 게임 컨셉 재검토 | 각자 고민해보고 9/15(금)에 논의 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |