**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2018년 04월 10일 | 9:00AM ~ 9:40AM | 부서 | 게임 기획팀 | 작성자 | 임주영 |
| 참석자 | PD 지현우, PM 임주영, 시스템기획자 우정윤, QA 이병관 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 1. UI에 대한 안건  2. 상호연계 오브젝트에 대한 건  3. 독가스 시스템에 대한 안건  4. 에셋 구매에 대한 안건 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 비고 |
| 1. **UI에 대한 안건**  * **퀘스트 리스트가 과연 필요한가?**    1. 방탈출 게임에서는 탈출 목적이 분명하기 때문에  유저에게 굳이 퀘스트로 표시해줄 필요 없다는 의견   2. 방탈출 게임은 대부분 방과 퍼즐을 잘 보여주기 위해 UI가 별로 없고 깔끔하다는 의견 * **종료 버튼이 필요한가?**   1. VR 기기 특성상 어차피 끄려면 기기를 해체하고 폰을 잡아서 종료해야 함.   2. 대게 뒤로가기 버튼이나 홈버튼으로 게임을 종료하는 경우가 많기때문에 종료 버튼을 따로 만들 필요는 없다는 의견  1. **상호연계 오브젝트에 대한 건**   게임 특성상 연계가 되는 것이 중요하므로,  기획서를 다 완료하면 최우선으로 구현작업 진행   1. **독가스 시스템에 대한 안건**   방 안에서 독가스 파티클이 퍼지는 오브젝트를 배치   1. **에셋 구매에 대한 안건**   최대한 무료 에셋을 탐색,이용 하는 방향을 지향하지만 게임에 맞는  에셋을 못 찾았을 경우에는 구매를 고려 | > 독가스는 파티클 에셋을 찾아둠 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| 삭제되는 부분 : 맵 스크롤, 옵션, 퀘스트 리스트,종료버튼 | X |
| 상호연계 구현작업 최우선 진행 | 수요일 기획서 PD컨펌 후 통과시 바로 구현 진행 |

|  |  |
| --- | --- |
| 특이사항 | 내용을 작성하세요. |