

230411_summary

0 todo

꼬맨틀 o
지뢰찾기 세모
프로젝트 계획서 최소 2/3 작성 x
2시 컨트님과 기획회의 o
컨트롤러 구상 o
교보재 신청서 작성 세모
오전 기획회의 요약 정리 o
gsat o
원장님 연락드리기 o
지원서 x
ppt 고민 x
팀명 고민 세모
프로젝트명 고민 x
산출물 품 짜두기 x
지라 x
차감되는지+2차교보재 신청일정 o

1 아이디어 기획

- 슈팅게임
- 레이싱 + 트랜스포머
- 리듬세상

2 HW 구성 기획

- 손모양 인식 (힘 센서, 압력 센서)

3 컨트님과 기획 회의

오전 기획회의

트랜스포머

앞아서 운전 > 변신 > 리얼스틸

현실적인 문제(기술)

스토리를 넣을건지(가법 or 무겁): 플러스 알파다.

오락실: 랭킹

멀티모드

AI 모드(API?)

같은 공간에 떨어져있어

자기장

로봇보다 자동차가 이동이 빠름: 자동차 쓸 수 밖에 없게.

ai 하나당 1점 + 상대 플레이어 죽이면 5점 -> 타임어택

하드웨어 비용 문제(멀티 있을 때)

rpi 한대로 입력을 받아야 할 것 같음

화면에 VR 없는 느낌

웹에 VR을 -> web 할거면 배포 필요 (백 필요)

웹 배경인데 얼리얼로 바꿔주는 거 세 있지 않을 까

웹 어플이 성능이 떨어짐

starry night 어케했지: 유니티는 그래도 가벼움 > 올렸을 때 성능 덜 떨어

[결론] 만약에 이렇게 가면 .exe 배포하자

랭킹 ++ > 백 필요. (프론트는 언리얼)

키보드 조작이 훨 쉬울것

vr을 굳이 하나

오후 컨트님과 기획회의 전 논의

멀티는 고도화 방안으로 제껴두기

오후 컨트님과 기획회의

[트랜스포머]

엑셀, 브레이크 페달(imu, 압력센서 등)

핸들 꺾이기 + imu 등으로

G29가 있는데 만드는 이유?

인터랙티브한 디바이스 (손 뻗는 모션 구현을 위함)

운전 기능 넣으려는 이유?

컨트롤러가 게임에 최적화되어 있지 않은 것 같은데, 기존 형태를 따라가는 이유?

차라리 그 게임의 특징을 살릴 수 있는 요소를 넣는 게 좋을 것 같음

(게임도 굳이, 컨트롤러도 굳이)

게임은 완성도가 높아야 하고 재미 요소가 있어야 함

재미를 위해 하드웨어를 넣기는 하지만, 굳이 라는 생각

[결론] 스위치 같은, 게임에 맞춰져있는 컨트롤러를 만드는 게 낫다

- 컨트롤러랑 게임을 캐주얼하게 만들더라도, 기존에 없는 걸 만들자 (최초)

ex) 손가락에 끼는 컨트롤러

처음부터 끝까지 어떤 플로우로 흘러갈지 생각이 안든다

재미 없을 것 같음 (스토리가 좋아도)

하나를 미는 게 나올 것

차가 변하면 컨트롤러도 변하는 방식 어떤지

[뉘시]

자이로볼로 묵직함 살리는 등 손맛 살리기 고민

기존 뉘시대에 이런 걸 장착하면 이런 게임을 즐길 수 있다 (모듈 형식이면 차별점 있을듯)

A-Z 불가능, 다른 주제가 되어도 좋으니 모듈 형식이 좋을 것 같음(IoT 에게)

뉘시대가 있는 사람은 굳이 게임을 하지 않을 것 같음

[와! 가 없음]

오후 컨트님과 기획회의 후 논의

격투