회의록

|  |  |
| --- | --- |
| 작성자 | 이준혁 |
| 작성일자 | 2023/12/12 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 회의 일자 | 2023/12/12 | 회의 시간 | 19:00 ~ 20:20 |
| 회의 장소 | 디스코드 유니티 팀 채널 | | |
| 참석자 | 노현우, 박민수, 윤영우, 이준혁, 정우성 | | |
| 회의 안건 | 1. 게임 테마 2. 게임 조작 방식 3. 편성 방식 | | |
| 사용 자료 | 텐가이 클래식  <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobirix.jp.sblade&hl=ko&gl=US> | | |
| 회의 내용 | 회의 1. 게임 테마   1. 노현우 2. 판타지 + 라마 3. 밀리터리, 총과 같은 병기를 만드는 게임은 식상함, 우리 게임만의 특색을 살리는 것이 중요하다고 생각함 4. 우마무스메 정도의 모에화 5. 주인공이 라마, 라마가 침 뱉는 특징을 살려 탄막 슈팅으로 살려냄 6. 정우성 7. 기존 밀리터리 유지 8. 윤영우 9. 천체(별자리, 성운, 은하수 등) 10. 판타지 요소를 섞어 마법을 사용하는 컨셉 11. 이준혁 12. 신화 13. 북유럽 신화, 일본 신화, 성경 등 유명한 신화를 바탕으로 제작 14. 신화별로 특색이 있어 다양성을 충분히 보장할 수 있음 15. 최근 중세 판타지 외에도 SF, 현대 등 다른 테마들과 융합하는 시도가 많아 확장성도 보장됨 16. 박민수 17. 다 섞어서 짬뽕 18. 각자 생각각한 테마들을 지역/진영으로 나누어 다 섞음 19. 우리 게임에 스토리 비중이 크지 않음 20. 볼륨은 작게 다양하게 만드는 것이 좋을 것 같음 21. 짬뽕했을 때 오히려 볼륨이 커지게 될 것 같음 22. 에피소드로 나누는 방식으로 볼륨 조절이 충분히 가능하다   회의 2. 조작 방식   1. 이동 방식 2. Dpad를 활용한 이동 3. 가상 Dpad를 배치하여 조종 4. 터치 이동 5. 화면을 터치하여 터치한 장소로 이동 6. 공격 방식 7. 수동 조준 8. Dpad를 활용하여 공격하고 싶은 방향을 지정 9. 방향 고정 10. 캐릭터가 바라보고 있는 방향(x축) 방향으로 발사 11. 자동 타겟팅   회의 3. 편성   1. 편성 캐릭터 동시 출전, 리더로 설정된 캐릭터만 공격 2. 나머지 두 캐릭터는 보조 공격 3. 스킬은 리더 캐릭터만 사용 4. 출전 캐릭터 각각 체력 보유 5. 편성 캐릭터 동시 출전, 조종 캐릭터를 변경하며 조작 6. 조종 중이지 않은 캐릭터는 ai 자동 전투 7. 조종 중인 캐릭터만 피해를 받음 8. 태그 방식 9. 현재 조중 중인 캐릭터만 출전하게 됨 10. 원신, 붕괴 같은 방식 | | |
| 회의 결과 | 1. 게임 테마 : 박민수 의견 채택 2. 각자 세계관, 스토리, 캐릭터 등 생각해서 다 합치기 3. 조작 방식 4. 이동 : 화면을 터치한 곳에 가상 Dpad 생성 5. 공격 : 일반 공격의 경우 자동 타겟팅, 스킬은 방향 고정 + 자동 타겟팅 6. 편성 : 태그 방식 7. 스킬은 어떻게 쓸지, 캐릭터 변경은 어떻게 할지, 최대 몇 명까지 편성되게 할지 정해야 함 | | |
| 향후 회의  계획 및 일정 | 다음 회의 일정 : 2023/12/14 19:00  회의 안건 : 편성 방식, 스토리 테마 취합 | | |