회의록

|  |  |
| --- | --- |
| 작성자 | 이준혁 |
| 작성일자 | 2023/12/18 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 회의 일자 | 2023/12/18 | 회의 시간 | 19:00 ~ 22:00 |
| 회의 장소 | 디스코드 유니티 팀 채널 | | |
| 참석자 | 노현우, 박민수, 윤영우, 이준혁, 정우성 | | |
| 회의 안건 | 인게임 그래픽 설정 및 프로토타입 구현 | | |
| 사용 자료 |  | | |
| 회의 내용 | 회의 1. 인게임 그래픽  의견   1. 2등신 SD 그래픽 2. 직접 그리기 3. 에셋 구매 4. 도트 그래픽 5. 직접 그리기 6. 에셋 구매   결정   1. AI로 이미지 뽑기 전투는 SD, 캐릭터 화면은 일러스트 사용 2. 시간, 역량을 고려했을 때 ai 활용하는 것이 가장 현실적임 3. 블루아카의 헤일로, 트리컬의 볼따구 같이 우리 게임 캐릭터만의 특징을 확실하게 살린다면 애니메이션이 없어도 문제 없음 4. 어차피 기획자들만 모여서 만드는 게임이기 때문에 기술적으로든 그래픽적으로든 크게 바라지 않을 것 같음, 애초에 현실적으로 불가능함 5. 우리만의 특색이 있는 캐릭터들을 최대한 다양하게 많이 뽑아내야 하기 때문에 시간이 꽤 많이 필요함, 프롬프트 하나로 양산가능한 ai가 적합하다   회의 2. 전투 방식  의견          회의 3. 프로토타입 구현   1. 구현 범위 2. 필요한 기능 전부 3. 구현 4. 캐릭터 성장, 장비 – 윤영우 5. 세계관, 스토리 컨텐츠 – 박민수 6. 가챠, 상점 – 정우성 7. 스테이지 제작 – 노현우 8. 캐릭터, 편성, 전투 – 이준혁 9. 구현 일정 10. 킥오프 전까지 완료 | | |
| 회의 결과 | 회의 1. 인게임 그래픽  결정   1. AI로 이미지 뽑기 전투는 SD, 캐릭터 화면은 일러스트 사용 2. 시간, 역량을 고려했을 때 ai 활용하는 것이 가장 현실적임 3. 블루아카의 헤일로, 트리컬의 볼따구 같이 우리 게임 캐릭터만의 특징을 확실하게 살린다면 애니메이션이 없어도 문제 없음 4. 어차피 기획자들만 모여서 만드는 게임이기 때문에 기술적으로든 그래픽적으로든 크게 바라지 않을 것 같음, 애초에 현실적으로 불가능함 5. 우리만의 특색이 있는 캐릭터들을 최대한 다양하게 많이 뽑아내야 하기 때문에 시간이 꽤 많이 필요함, 프롬프트 하나로 양산가능한 ai가 적합하다   회의 2. 전투 방식  결정    2. UI의 전투 화면 방해를 최소화 해야 함 3. 캐릭터 전환을 없애면서 3인 편대의 특성을 살리기 위해 메인 캐릭터와 보조 캐릭터를 구분 4. 메인, 보조 일때의 일반 공격에 구분을 두어 편성의 다양성과 재미를 추구할 수 있음 5. 편성된 캐릭터의 스킬들을 모두 사용할 수 있게 하여 가능한 편성된 캐릭터 모두가 활약할 수 있게 함   회의 3. 프로토타입 구현  결정   1. 회의 내용 참조 2. 세계관 컨셉, 스토리 담당 (정)박민수 당선 | | |
| 향후 회의  계획 및 일정 | 다음 회의 일자 : 2023/12/22 (금)  회의 안건 : 세계관 컨셉 및 간단한 시놉시스 보고, 프로토타입 구현 보고 | | |