회의록

|  |  |
| --- | --- |
| 작성자 | 이준혁 |
| 작성일자 | 2023/12/11 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 회의 일자 | 2023/12/11 | 회의 시간 | 19:00 ~ 21:20 |
| 회의 장소 | 디스코드 유니티팀 채널 | | |
| 참석자 | 노현우, 윤영우, 이준혁, 정우성 | | |
| 회의 안건 | 게임 컨셉 회의 | | |
| 사용 자료 | 1. 가챠식과 코레식의 차이   <https://arca.live/b/counterside/21722986> | | |
| 회의 내용 | 회의 1. 메인 컨셉   1. 동방, 1945 컨셉 : 탄막을 어렵게 만들어 유저가 피지컬을 활용해 직접 피해야 하는 방식 2. 벽람 항로 컨셉 : 탄막 자체는 맞아도 별로 아프지 않게 설정해서 탄막을 막 뿌리는 방식   결정 : 모바일 환경을 고려했을 때, 많은 조작이 필요한 게임보단 자동사냥이 가능한 방식의 게임이 더 좋음, 2안을 메인으로 결정  회의 2. 2D, 3D   1. 개발 자체는 2D와 3D 난이도 차이는 크게 없음, 하지만 리소스 측면을 봤을 때 2D가 현실성 있음, ai를 통해 일러스트는 뽑을 수 있지만 모델링은 만들기 힘듦 2. 현재 존재하는 게임들 중 레퍼런스로 삼을 수 있는 게임 중에 3D 탄막 슈팅 게임은 거의 존재하지 않음 3. 3D로 만들었을 때의 이점이 2D로 만들었을 때 보다 크게 와닿지 않음   결정 : 2D 게임으로 제작  회의 3. 게임 테마   1. 2차 세계대전 배경 유지 2. 밀리터리 컨셉만 유지한 채로 독자적인 컨셉 부여 3. 아예 새로운 테마   결정   1. 역사에 대해 잘 모르고 있기 때문에 2차 세계대전 테마를 그대로 가져오기 힘들 수 있음 2. 모에화 컨셉만 그대로 가져가고 새로운 테마를 써도 될 것 같음 3. 내일까지 테마 구상해서 써오기   회의 4. 콘텐츠   1. 캐릭터 수집 2. 코레류, 가챠 : 개발 환경을 고려했을 때 코레류의 경우 재화 밸런스도 고려해야 하고 개발 난이도도 더 높음 3. 결정 : 현실적으로 만들 수 있는 것은 일반 가챠 방식 4. 스테이지 진행 5. 벽람항로, 블루아카이브 같은 스테이지 진입 후 타일 이동 방식 6. 스테이지 진입 후 즉시 전투 진입 7. 결정 : 개발을 고려했을 때 즉시 전투 진입이 더 나아보임 또한 스테이지 진입 후 타일 이동 방식은 고려해야 할 요소들에 비해 만들었을 때의 메리트가 그리 크지 않음 8. 편성 9. 총 3명까지, 전투 진입 시 3명 동시 출전, 리더로 설정된 캐릭터만 공격 가능함, 나머지 두 캐릭터는 보조 공격, 스킬은 리더 캐릭터의 스킬만 사용 가능, 각각 체력을 가지고 있음 10. 총 3명까지, 전투 진입 시 3명 동시 출전, 원신/붕괴와 같이 캐릭터를 계속 변경하며 조종하는 방식, 현재 조종중인 캐릭터를 제외한 다른 캐릭터는 ai가 자동으로 조종하게 됨, 현재 조종중인 캐릭터만 피해를 받음 11. 결정 : 내일 투표 및 회의를 통해 결정   회의 5. 조작 방식   1. 이동 방식 2. Dpad로 이동 3. 화면 왼쪽에 Dpad를 배치하여 조종 4. 터치 이동 5. 화면을 터치하여 터치한 장소로 이동 6. 공격 방식 7. Dpad로 조준 8. 화면 오른쪽에 Dpad를 배치하여 발사 방향 조종 9. 앞 방향 고정 10. 자동 타겟팅 11. 결정 : 내일 투표 및 회의를 통해 결정   회의 6. 캐릭터 강화   1. 캐릭터 레벨 2. 100레벨 만렙 3. 만렙 기준으로 스텟 분배, 상한 확장은 추후에 다시 회의 4. 돌파 5. 중복 캐릭터를 활용한 캐릭터 등급 상승 6. 전체 캐릭터 수 자체가 많지 않아 가챠를 돌렸을 때 중복이 많이 나올 것으로 예상됨 -> 중복 캐릭터의 활용처와 가챠를 계속 돌릴 이유가 있어야 함 7. 승급 (리버스1999 ‘통찰’, 명일방주 ‘정예화’) 8. 결론 9. 캐릭터 별 등급이 나누어지게 되는데 낮은 등급의 캐릭터도 후반 스테이지에서 사용되게 해야함 -> 캐릭터 육성 요소가 많으면 많을수록 노력을 더 들여야 하는데 그렇게 키운 캐릭터가 쓰이지 못한다면 캐릭터를 키울 이유가 사라짐 10. 승급을 넣게 되었을 때 기획 시 고려해야 할 요소가 너무 많아지고, 너무 많은 육성 요소는 유저에게 피로감으로 다가올 수 있음 11. 캐릭터 레벨과 돌파만 넣기로 결정   회의 7. 스킬   1. 캐릭터 당 액티브 스킬 1개와 패시브 스킬 1개 2. 스킬을 통해 캐릭터성과 캐릭터를 뽑는 이유를 부여함 3. 액티브 스킬을 우선적으로 구현하고 가능하면 패시브 스킬까지 구현하는 방향으로 진행 4. 오히려 액티브 스킬만 만드는 것이 캐릭터를 계속 전환하며 플레이하는 재미를 극대화 시킬 수 있을 것으로 생각됨 5. 스킬 사용 시 컷씬 추가   회의 8. 장비   1. 전용 무기 하나만 사용 2. 블루 아카이브의 전용 무기와 같은 방식 3. 가챠를 통해 전용 무기 획득 4. 일러스트에서는 전무를 사용하고 있지만, 인게임에서는 전용 무기를 장비하기 전 까진 사용하지 않게함 5. 무기, 방어구 두 개만 장착 6. 가챠를 통해 장비 획득 7. 전용 장비가 따로 있어 해당 캐릭터가 장착 했을 때는 특수 효과를 받지만 다른 캐릭터가 장착 했을 때는 기본 스텟만 적용되고 특수 효과는 받지 못함 8. 장비 슬롯 한 칸만 활용 9. 가챠를 통해 장비 획득, 등급 별로 장비가 나누어져 있어 1, 2성은 일반 장비 3성은 전용 장비로 나눔 10. 전용 장비는 해당 캐릭터가 장착 시 특수 효과가 발동 되지만 다른 캐릭터가 장착 했을 땐 특수 효과가 적용되지 않음 11. 결정 : 3안 | | |
| 회의 결과 | 내용 참조 | | |
| 향후 회의  계획 및 일정 | 1. 다음 회의 일정 : 2023/12/12 19:00 2. 다음 회의 내용 : 팀명, 게임 테마, 게임 스토리, 편성, 조작 방식, 팀 내 규칙 | | |