회의록

|  |  |
| --- | --- |
| 작성자 | 이준혁 |
| 작성일자 | 2023/12/14 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 회의 일자 | 2023/12/14 | 회의 시간 | 19:00 ~ 20:40 |
| 회의 장소 | 디스코드 유니티 팀 채널 | | |
| 참석자 | 노현우, 박민수, 윤영우, 이준혁, 정우성 | | |
| 회의 안건 | 게임 테마 선정, 프로토타입 구현, 가챠, 팀명 | | |
| 사용 자료 |  | | |
| 회의 내용 | 회의 1. 에피소드 별 테마 선정   1. 천체, 우주를 돌아다니며 각 우주들의 문제를 해결해주고 오염된 별자리를 정화하는 컨셉 2. 페이몬 같은 가이드/길잡이 역할의 캐릭터가 존재 3. 각 전쟁 영웅들을 모에화 4. 공군이면 전투기 탄막, 해군이면 함선 탄막 등을 발사 5. 논란 있는 인물은 적으로 등장   회의 2. 프로토타입 구현   1. 메인 화면 – 스테이지 – 스타트 – 전투 – 클리어 – 메인화면 2. 전투 3. 횡스크롤 4. 위아래 이동 시 카메라가 캐릭터를 따라감   회의 3. 가챠   1. 가챠 재화 + 공용 재화를 활용 2. 스테이지 최초 클리어 및 반복 클리어 보상으로 가챠 재화 획득 3. 세븐나이츠 키우기처럼 가챠를 많이 돌릴 수 있게 하고 확률을 낮게 함 4. 챕터별로 가챠 배너가 열림, 픽업이 아니라 등장 5. 배너가 열리기 전엔 해당 캐릭터를 획득할 수 없음 | | |
| 회의 결과 | 회의 1. 테마선정   1. 도우미 캐릭터는 무조건 넣어야 함 2. 스크립트 아무리 잘 써봐야 안읽음, 옆에서 직접 알려주는 캐릭터 필요 3. 세계관이나 테마에 대해서는 시간을 두고 생각해보기   회의 2. 프로토타입 구현   1. 회의에 나온 내용 주말동안 구현 시도   회의 3. 가챠   1. 회의에 나온 내용으로 결정하지만 조금 더 생각해보고 더 나은 방식이 있으면 바꾸기 | | |
| 향후 회의  계획 및 일정 |  | | |