

2022 캡스톤 디자인 46 팀

1주차 회의록

작성자 : 20163168 최원준

회의 참여자

20163165 최민혁

20163168 최원준

회의 일시

2022년 3월 4일

회의내용

1주차 첫수업때 팀을 결성하고 팀프로젝트 주제와 진행방향을 정하는 회의를 진행.

(최민혁)

과거에 큰 인기를 끈 '쿠키런' , 최근에 인기를 끈 '뱀파이어 서바이벌' 과 같은 게임들을 보고, 게임내에 복잡한 스토리나 시스템이 있지 않아도, 반복적인 과제나 임무를 수행하면서, 플레이어 캐릭터가 강해지고 성장하는 게임들이 인기를 끄는 것을 확인. 성장과정을 거치며 더 높고 어려운 단계를 향해 나아가면서 재미를 느끼고 계속해서 플레이하게 되고 게임의 인기도 많아지는 것이 가능하다고 생각

(최원준)

팀원의 의견에 착안하여 간단한 2D 게임으로 개발환경을 잡고, 캐릭터 디자인 UI등은 레트로한 감성을 줄 수 있는 '도트' 를 사용하기로 결정.

회의결과

주제 : 아케이드형 2D 도트 게임개발

개발환경 : 유니티

진행방향 : 반복적인 요소를 활용한 플레이어 성장형 아케이드형 게임

회의록 작성자 코멘트

캡스톤 디자인 수업이 시작되었다. 올해 초부터 팀을 결성하고 개발을 진행중인 팀도 있는 것 같아서 이번에 팀을 결성하게 된 우리 팀이 조금 뒤쳐지는 것이 아닌가 하는 걱정도 조금 있지만, 열심히 한다면 해결될 걱정이라고 생각한다.

교수님 과의 면담과정에서 들은 조언을 토대로 디자인등이 화려하지 않더라도, 게임의 시스템적 완성도를 높이는데 신경을 많이 쓰어야겠다고 생각했고, 다른 게임과의 차별점을 가져올 수 있는 우리 팀의 게임만의 특징을 가지는 것이 중요하다고 생각해서 팀원과 함께 다음회의에서 더 의논해 봐야겠다고 생각했다.