

## 팀 미팅 회의록

팀명	택틱RPG	차수	1 차
일 시	2025년 03월 06일 목요일 16시 30분 - 18시 00분 (1시간 30분)		
장 소	국민대학교 북악관 9층 7-2호실		
참석자	김동휘, 강문정, 유민석, 최치원		
불참자	-		
안 건	게임 개발 주제 정하기 및 일정 계획		
회의내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 계획에 대한 토의               <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 게임 개발 Framework 설정(Unity)</li> <li>2. 개발 주제 아이디어                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자원을 활용한 타워디펜스</li> <li>- 정릉을 배경으로 한 마을 운영 시뮬레이션</li> <li>- 택틱시스템을 적용한 수집형 RPG</li> </ul> </li> <li>3. 개발 일정                   <ul style="list-style-type: none"> <li>1주차 : 주제 확정 및 팀원 간 공유할 설명서 작성</li> <li>2주차 : personal software process를 통한 unity 개발능력 향상, 계획서 작성 시작</li> <li>3주차 : 프로토타이핑을 통해 코드 사전 테스트 및 리뷰 계획서 작성 완료</li> <li>4주차 : 깃허브를 통한 협업 시작, Notion을 활용한 Kanban board로 프로젝트 관리</li> </ul> </li> <li>4. Asset 컨셉 토의                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 비용과 프레임 레이트를 위해 로우폴리 모델을 사용할 것인가</li> <li>- 퀄리티 향상을 위해 하이폴리 모델을 사용할 것인가</li> <li>- 에셋 구매 비용 최소화를 위한 설계 필요</li> <li>- 에셋 구매 시 비용부담을 어떻게 할 것인가</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>		
결과물	게임 개발 주제 확정		