SMUNITY 회의 #02

2020년 2월 25일 / 오후 9시 / 온라인

# 참석자

임채선, 김현식, 하윤주

# 회의 안건

## 게임 에셋

1. 찾아온 에셋 공유
2. 게임에 사용할 에셋 정하기

**게임 방식**

1. 디펜스만 할지, 다른 요소를 추가할지

# 회의 내용

* **게임 에셋**
  + 다음 회의까지 사람 에셋(Real 3D) 찾아보기
  + 괜찮은 사람 에셋을 구하면 현실적인 그래픽
  + 찾지 못하면 Low Poly로 진행
  + 돌연변이 - 사람, 괴물, 좀비 상관없이 찾기
* **게임 방식**
  + 스토리 진행을 위해서는 디펜스만 가지고는 부족할 것
  + 생존 위주, 디펜스 부가적인 요소(사람에 따라 생존만 할 수도)
* **깃허브**
  + <https://github.com/lcs1094/SMUnity/tree/master/Documents>
  + 깃허브에 주기적으로 회의록 업로드
* **각종 링크 공유**
  + 사람 에셋 참고 : <https://www.mixamo.com/#/?page=3&type=Character>
  + 임채선 보유 유료 에셋 :
  + [Easy Mobile Pro](https://assetstore.unity.com/packages/tools/integration/easy-mobile-pro-75476)
  + [Mtree - Tree Creation](https://assetstore.unity.com/packages/tools/modeling/mtree-tree-creation-132433)
  + [Terrain Tools Sample Asset Pack | 2D Textures & Materials](https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/terrain-tools-sample-asset-pack-145808)
  + [Snaps Prototype | Asian Residential | 3D Urban](https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/snaps-prototype-asian-residential-143457)
  + [Snaps Art HD | Asian Residential](https://assetstore.unity.com/packages/templates/packs/snaps-art-hd-asian-residential-135233)
  + [Dynamic Bone](https://assetstore.unity.com/packages/tools/animation/dynamic-bone-16743)
  + [UMotion Pro - Animation Editor](https://assetstore.unity.com/packages/tools/animation/umotion-pro-animation-editor-95991)
  + [DoozyUI: Complete UI Management System](https://assetstore.unity.com/packages/tools/gui/doozyui-complete-ui-management-system-138361)
  + [Snaps Prototype | Construction Site | 3D Environments](https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/snaps-prototype-construction-site-149843)
  + [Snaps Art HD | Construction Site](https://assetstore.unity.com/packages/templates/packs/snaps-art-hd-construction-site-150640)
  + [Playmaker](https://assetstore.unity.com/packages/tools/visual-scripting/playmaker-368)
  + [Aura 2 - Volumetric Lighting & Fog](https://assetstore.unity.com/packages/tools/particles-effects/aura-2-volumetric-lighting-fog-137148)
  + [Snaps Prototype | Buried Memories Volume 2: Serekh | 3D Sci-Fi](https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/sci-fi/snaps-prototype-buried-memories-volume-2-serekh-148769)
  + [Snaps Art HD | Buried Memories Volume 2: Serekh](https://assetstore.unity.com/packages/templates/packs/snaps-art-hd-buried-memories-volume-2-serekh-145780)
  + 무료 리소스 : [리소스뱅크launch](http://resourcebank.or.kr/)
  + 배경 음악 에셋 :
  + [Dark Future Music](https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/electronic/dark-future-music-3777)

-AffordableAudio\_Music\_01 - FutureWorld Darkness Loop 02

-AffordableAudio\_Music\_01 – FutureWorld DarkCave Loop

-AffordableAudio\_Music\_01 – FutureWorld Loading Loop

* + [Endless Cave Ambience](https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/orchestral/endless-cave-ambience-54032)
  + [iwanPlays](https://assetstore.unity.com/publishers/30636)

# 다음 회의 안건

다음 주도 9시에 회의

찾아온 그래픽을 바탕으로 게임 그래픽(Low Poly or Real) 정하기

게임 목표 및 스토리 정하기

다음 회의 전 투표)오픈월드 여부(게임 씬이 여러개인지), FPS/TPS