**졸업작품 질문지**

**[개발 관련 질문]**

1. 지형은 터레인, 모델 중에 무엇이 더 좋을까?
2. 스테이지를 여러 개 -> 퀘스트 형태? 아니면 위치 이동 시 자동으로 퍼즐이나 몬스터를 깨야하는걸로 할지?
3. 엔진과 클라이언트 제작 중 더 오래걸리는 것? 더 시간을 투자해야 하는 것?
4. 애니메이션을 간단하게 하기위해 정점이 적은 메쉬를 사용하는 것이 좋을까?
5. 이미 있는 게임의 리소스를 가져다 써도 되는가?
6. 어떤 퍼즐요소를 할지, 몬스터 AI는 어떻게 구현할지 등을 기획발표때까지 모두 정해야 하나?
7. 렌더링 최적화 같은 컨텐츠 추가나 눈에 보이지 않는 것도 평가에 해당되는가?
8. 테셀레이션이나 광선추적법 같은 DX12에만 있는 기능을 구현해보는 것이 중요한가?
9. 엔진은 한 명이 만드는게 좋은가 같이 만드는게 좋은가? 엔진의 퀄리티도 평가요소에 해당하는가?