**회의록**

|  |  |
| --- | --- |
| **회의주제** | 졸업작품 게임 컨셉 회의 |
| **회의 장소** | 디스코드 |
| **회의 인원** | 4명(윤장혁, 김석현, 양현석, 김호진) |
| **회의 날짜** | 2021.1015 |
| **내용** | **<게임 컨셉>**   1. 돈키호테 같은 시대 배경(중세)  * 풍차 건물이 부서지는 모습이 홀로그램을 되어서 전뇌 세계의 느낌을 주는 형태  1. 게임 ‘브롤스타즈’ 같은 가상의 SF 서부 배경  * 서부에 홀로그램 효과를 얹어서 SF느낌을 주는 형태  1. 영화 ‘썸머워즈’같은 느낌의 전뇌 세계에서 싸우는 컨셉  * 자신이 게임내 캐릭터가 되어서 싸우는 느낌   <결론>   * 3번안 형태로 제작 컨셉 아트 및 스토리 라인 구상 * 건물들의 경우 기본 건물은 홀로그램형태의 상자로 구성 * 특색을 주기 위해 중세 컨셉의 건물이 가장 큰 점수를 가진 건물로 등장(EX: 풍차)   <다음주까지 해야 하는 일>   * 윤장혁: 게임 컨셉에 따른 스토리 라인 제작 * 김석현: 게임의 컨셉 아트 스케치 * 김호진: 유니티 서버 공부 * 양현석: 유니티 공부 |
| **비고** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **회의주제** | 졸업작품 게임 컨셉 회의 |
| **회의 장소** | 디스코드 |
| **회의 인원** | 4명(윤장혁, 김석현, 양현석, 김호진) |
| **회의 날짜** | 2021.11.05 |
| **내용** | **<게임 컨셉>**   * 점수 얻는 방식 변경 |
| **비고** |  |