

1주차 전달 사항

-1주차 목표

-인벤토리 유무에 관하여

-게임조작법관련

-인게임 코딩 (크기,상호작용법 ,콘솔창 디자인 등)

-개별 전달사항.

-Q&A

0주차 목표 : 유니티 콜라보레이트 적용, 유니티 공부,
STAGE 1~4 메인+서브=최종기획 완료, 일부 STAGE 그래픽 제작, 메인 UI+서브
UI디자인

<1주차 목표(7.1~7.8)>

STAGE 1~4 코딩작업.

메인+서브 UI 디자인한 걸 바탕으로 코딩.
나머지 STAGE 그래픽 제작.

조작법

마인크래프트와 유사.

게임일시정지.



이동 : W(위)A(왼쪽)S(아래)D(오른쪽)

화면회전 :마우스.

화면 확대 및 축소: 마우스 휠

인벤토리 유무 (2:42~)



인벤토리 유무

-> 인벤토리를 따로 만들지 말고,
마우스 좌클릭을 통해 물건을 집고(이전 영상에서 보았던 것처럼 집은 물건은 플레이어와 같이 움직임.)

물건을 집은 상태에서

1. 특정 사물에 다시 **좌클릭**하면 상호작용 할 수 있음
ex) 이름표를 벽에 붙이거나, 열쇠를 문에 사용하거나, 벽에 사물을 태우거나
2. **우클릭**을 통해 땅에 버릴 수 있도록 해서 공간 자체를 인벤토리로 활용하자!!

인게임 코딩(역할분담)

저 : 메인 +서브 UI (SCENE을 하나 새로 만들어서 거기에 제작할 예정.)
전체 STAGE 보완, + 추가 효과 등 좀더 풍성하게
아직 제작하지 못한 그래픽 제작.

나머지 : STAGE 코딩!

인게임 코딩(역할분담)

저 : 메인 +서브 UI (SCENE을 하나 새로 만들어서 거기에 제작할 예정.)
전체 STAGE 보완, + 추가 효과 등 좀더 풍성하게
아직 제작하지 못한 그래픽 제작.

나머지 : STAGE 코딩!

제작해야할 그래픽 목록.

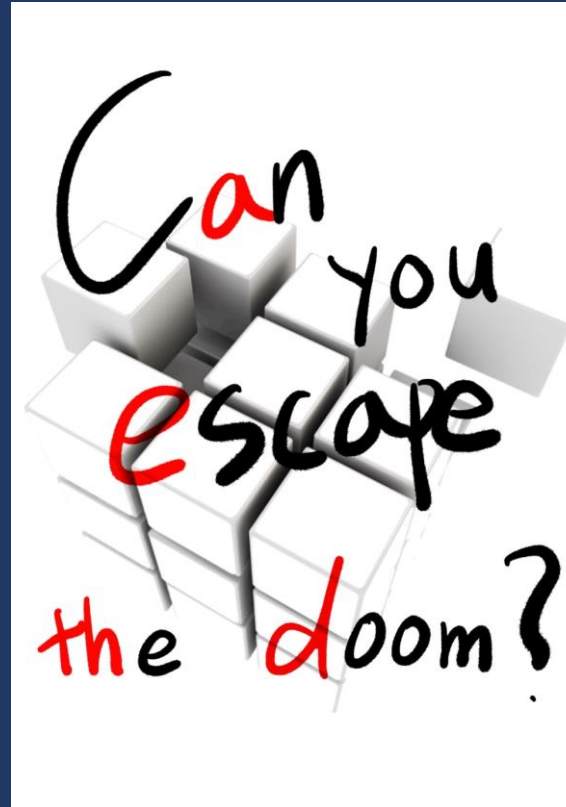
<그래픽>

Stage 1: ~~종이쪽지~~

Stage 2: canyon ~ 강은글씨 ver.
천선향, 그림제목(이름표)

Stage 3: 일기장 (생자비밀번호 관련)
근아 신문기사, 벽낙서, ~~가족사진~~

Stage 4: 피노키오 그림 (장식용) → 방의 분위기를 살리려면 있는게 좋겠
근아 애니메이션 (캐릭터)
도형 (5종류)
명언 글귀



인게임코딩 (STAGE 크기,모양)



되도록이면 큐브라는 컨셉을 잘 살리도록 정사각형으로 하는게 좋을거같긴한데,
좋은 아이디어나 인테리어 디자인이 있는데 그게 '정사각형' 이라는 공간 조건 때문에
구현하지 못하게 된다면 꼭 굳이 정사각형일 필요는 없음!!!
큐브의 직사각형 공간은 무한히 확장가능한 4차원 공간이라는 컨셉..

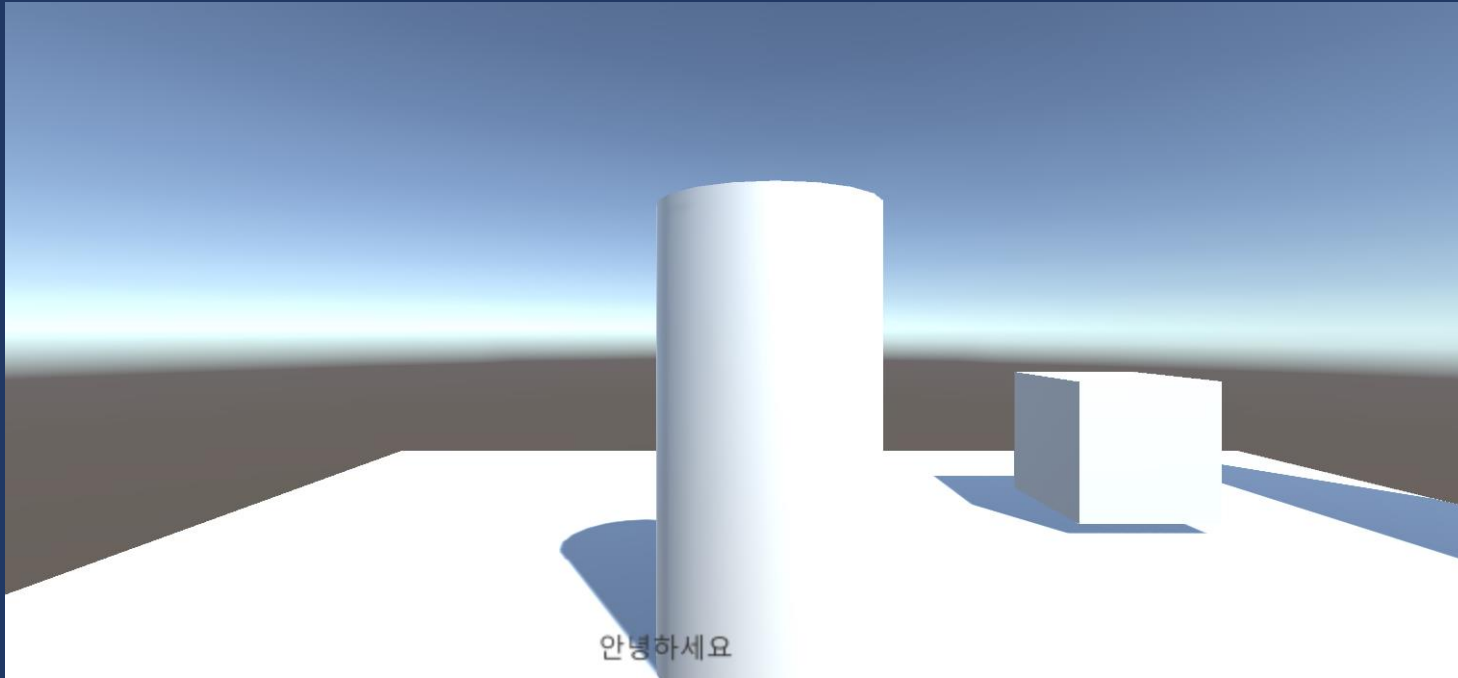


인게임 코딩(아이템과의 상호작용)

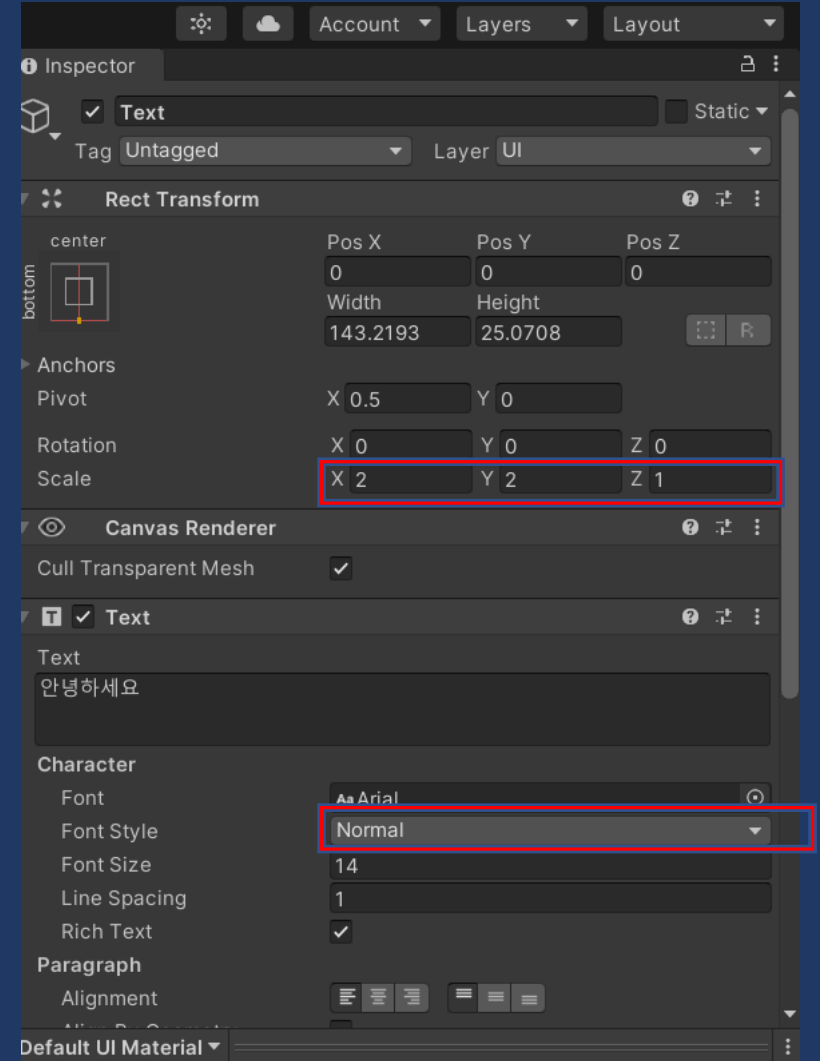


특정 사물에 마우스를 가져다 대면 하얀 글씨로 사물과 할 수 있는 상호작용 (특정 이벤트)를 안내해줌. 그리고 상호작용은 마우스 **좌클릭** 으로 가능.
Ex) 쪽지에 마우스를 가져다 대면 '쪽지 집기' 라고 뜬.

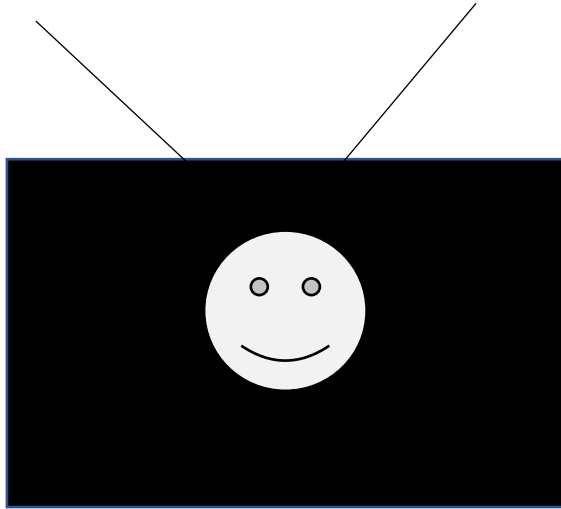
인게임 코딩 (콘솔창, 안내문, NPC와의 대화)



모든 글씨체는 **크기 2X2의 이순신 돌움체L**
→ASSET폴더에 업로드 해놓을 예정



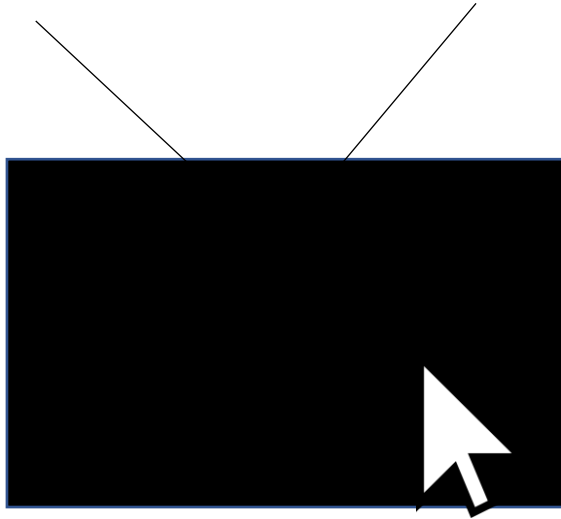
인게임 코딩 (콘솔창. 안내문,NPC와의 대화)



이 회색 말풍선 박스의 크기는 고정된게 아니라 문장길이에 따라 유동적으로 변화.

이곳은 3X3 CUBE , 나는 이곳의 관리인 C지.

인게임 코딩 (콘솔창, 안내문,NPC와의 대화)



마우스 좌클릭시

아까 관리인이 큐브를 주시하라고 했던 것 같아.

인게임 코딩 (콘솔창, 안내문, NPC와의 대화)



무엇을 할까?

1. 관리자에 대해 물어본다.
2. 나가고 싶다고 구슬린다.
3. 크리스마스 트리에 대해 물어본다.

1. 공동 작업시에 충돌이 일어나는 걸 막기 위해서, 항상 update가 있는지 먼저 확인하고 publis할것.
2. 자신이 사용할 폴더 만들어서 그 안에 필요한것들 import하기. ->
(정리해놓지 않으면 찾기 힘들니까!)
3. 혼자서 해결하려고 끔끔대지 말고 잘 안되거나 힘든점이 있다면 팀원들에게 도움을 요청하기! 팀원들이 알고있는 문제 일수도 있으니까요 :)

개별 전달사항.

Stage 1: 그 벽이 수축해서 플레이어가 찢부되게 되면 게임ending인데 공간내에 큐브가 붙어있으면 두 벽이 완전히 맞닿는게 불가능할거라고 생각함..(완전히 맞닿지 않으면 큐브가 끼인 벽의 빈 공간에 플레이어가 끼어 들어갈 수 있어서 죽는다고 보기 애매 (?) 한 문제가 생김.) 그래서 그 문제를 풀고 난 이후에는 큐브가 없어지도록 하거나, 유니티 물리엔진으로 큐브가 벽에 닿으면 사라질 수있게끔? 하는 등, 실질적으로 해결책이 필요할 듯함.

+스피커 에셋은 그 TV에셋에 포함되어있음.

Stage 2: 전선함 코딩을 어떤 방식으로 하게 되는지. (그래픽제작을 하려고하는데 주이님이 그려주신 그림대로 그려드리면 될까요?)

Stage 3: 적합한 소녀 캐릭터 ASSET을 구할 수 있을지가 걱정됨. 만일 어렵다면 소녀(NPC)를 아예 없애버리고 공간내의 단서(일기장, 편지 등등)만으로 플레이어가 벽난로에 태울만한 물건들을 추측할 수 있도록 하는 방향을 잡아야 할 것 같음.

Stage 4: 빔 프로젝터 ASSET이 있을지, 5개의 도형을 입력할 수 있는 서랍을 어떻게 구현하게 될지에 관한 고민.

평화 (平和)

환영 (幻影)

균열 (龜裂)

주시 (注視)

사망 (死亡)