

NearFuture - Detached (가제) 2차 설계도

2020-03-03 , 문성혁 작성 - 1차 설계도에 연장하여 작성

[Github](#)

NearFuture - Detached (가제) 2차 설계도

목표

만들어야 하는 것들 (중요)

만들어야 하는 것들 (덜 중요)

애기를 더 해봐야 하는 부분들

배경 설정

맵 디자인

개별 목표

목표

"재사용 할 수 있는 수준의" 스테이지 하나를 만든다.

만들어야 하는 것들 (중요)

1. 캐릭터 (본체)

1) 기능 : (a) move left/right (b) jump (c) shoot hands (fixed angle, non-fixed strength) (d) retrieve hand (e) change POV (+ camera move)

2) 애니메이션 : (a) Idle (b) move left (c) move right (d) jump (e) aiming to shoot hand (f) shoot (g) retrieve hand

2. 캐릭터 (오른손)

1) 기능 : (a) move left/right (b) interact with objects

2) 애니메이션 : (a) Idle (b) move left (c) move right (d) interact with (each) object

3. 맵

1) Concept : (a) feel (b) age (c) main color

2) Background : like MapleStory™

3) Foreground : (a) platform tiles (b) deco images -- see below references:

공장, 모니터 스크린을 벗어날 정도로 크게 (스크린 가로길이 x 3 정도의 스테이지 사이즈?)

첫 스테이지에서는 (1) 문을 열어서 전진 (2) 걸어가서 열쇠를 얻어서 전진 (3) 손을 날려 열쇠를 얻어서 전진 세 가지 기능을 최대한 자연스럽게 보여주는 걸 목표로 한다.

개별 목표

- 성혁 : 배경 입히기(like 메이플 스토리), 카메라 무빙(타 오브젝트로 가속도 이동, 맵 밖으로 안벗어나게 이동)
- 세원 : 캐릭터 컨트롤러 + 손 날리는 기능 + 손 회수하는 기능
- 진우 : 에셋 (타일, 캐릭터, 열쇠, 문)