NearFuture - Detached (가제) 2차 설계도

2020-03-03, 문성혁 작성 - 1차 설계도에 연장하여 작성

Github

NearFuture - Detached (가제) 2차 설계도

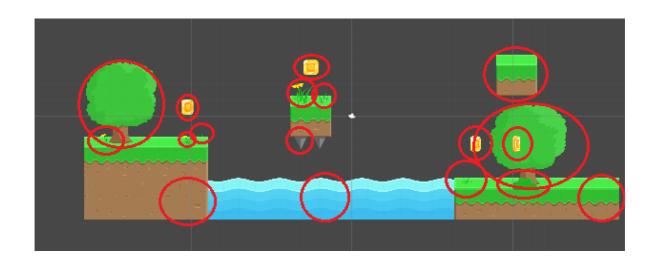
목표 만들어야 하는 것들 (중요) 만들어야 하는 것들 (덜 중요) 얘기를 더 해봐야 하는 부분들 배경 설정 맵 디자인 개별 목표

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:



만들어야 하는 것들 (덜 중요)

1. 소리

1) BGM: (a) Stage BGM

2) SFX: (a) move (b) jump (c) aim (d) shoot (4) retrieve (5) etc

2. 적

1) 감시타워 (기능/애니메이션)

얘기를 더 해봐야 하는 부분들

- 오른손, 왼손의 기능 서로 다르게?
- 분리 시간 제한?
- 어떤 장치 조작?
- 어떻게 날아 돌아올 것인지? --> 타일 통과하여 날아 오는 것으로.

(이하 2020-03-02)

배경 설정

- 1) 어린아이 + 병실 + 꿈
- 2) 실험실 + 탈출 + 개조
- 3) 로봇공장 + 불량품 + 탈출 또는 공장파괴

==> 3) **로봇공장 + 불량품 + 탈출**로 결정

맵 디자인

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)