

<연애는 처음이라서>

비전 회의

죄송합니다! 개발 시작하고 이제서야 비전 회의를 진행하게 돼서 정말 죄송합니다. 늦은 만큼 최대한의 성의를 보이도록 하겠습니다. 오늘부터 여기에 계신 모든 분들께 전투력 500만 3성 판다 협객을 드립니다. 그뿐만 아니라 10회 연속 무료뽑...(누가 바보로 보여! 거지로 보이냐고!) 으악 그림 사과의 뜻을 좀 더 분명하기 위해 게임을 다운로드한 모든 분들께 무적신공 펫 6성 화염의 드래곤을 드리겠습니다 죄송합니다

회의 목적

1. 기획팀이 준비한 <연애는 처음이라서>의 전체적인 기획배경을 개발팀에게 전달하며 앞으로 2차 프로토타입에 대한 비전을 함께 공유한다.
2. 1차 프로토타입 때 있었던 기획 이슈, 개발 이슈들을 공유하며 서로 피드백하는 시간을 가지고, 2차 프로토타입 때의 개발을 위한 사전 준비 작업을 다진다.

회의 순서

1. PD님 개회사
2. 기획 히스토리 설명
3. 기획 변경 및 추가 사항 브리핑 – 2차 프로토타입 소개
4. Q&A
 - ↳ 2,3번 항목에 대한 개발팀 Q&A
 - ↳ 기획팀 Q&A
5. 1차 프로토타입 업무 프로세스 피드백
6. PD님 폐회사

PD 님 개회사

기획 히스토리

기획 히스토리, 기획의도를 설명하는 EU



목적성 제공



좋은 프로세스 구축

기획팀에서 생각하는 이번 프로젝트 목표

To. 회사



AR VPS

To. 플레이어



여자친구, 데이트

To. 개발자



포토폴리오

AR VPS 기술을 활용해서 실제 여자친구와 데이트하는 느낌이 들 수 있는
퀄리티 좋은 로망과 낭만이 가득한 비주얼 노벨 미연시 게임 개발.

“스토리모드”와 “산책”을 기획하게 된 배경

목 표

AR VPS의 연출을 적극 활용해야 함

게임적 요소가 필요함

플레이 목적 설계

플레이 목적에 도달하기 까지 콘텐츠 해방 기준?

메인 콘텐츠를 즐기는 유저들을 위한 편의성

메인 콘텐츠 외 즐길거리 제공

무분별한 콘텐츠 소비를 방지한 장치 필요

결 과

“여자친구와 함께 있으니까 세상이 달라보여!” VPS 연출 설정

데이트엔 여자친구의 취향이 중요하지! 하나의 “취향 요소” 추가

캐릭터 과몰입 요소: 예쁜 모델링, 같이 걷는 모션, 궁금한 과거, 사진 찍기

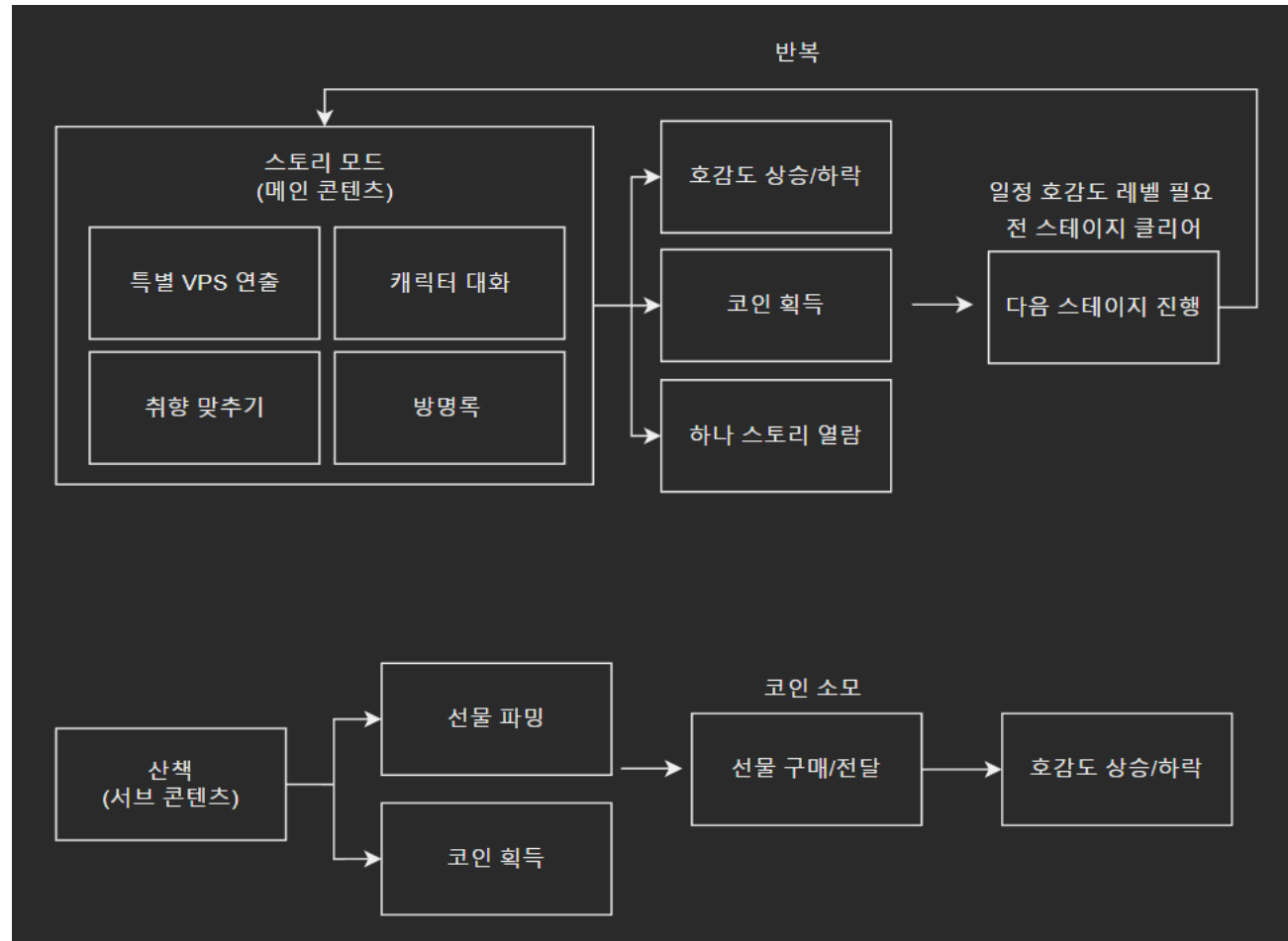
“호감도” 시스템 추가

“미니맵” 시스템으로 경로 이동 안내 추가

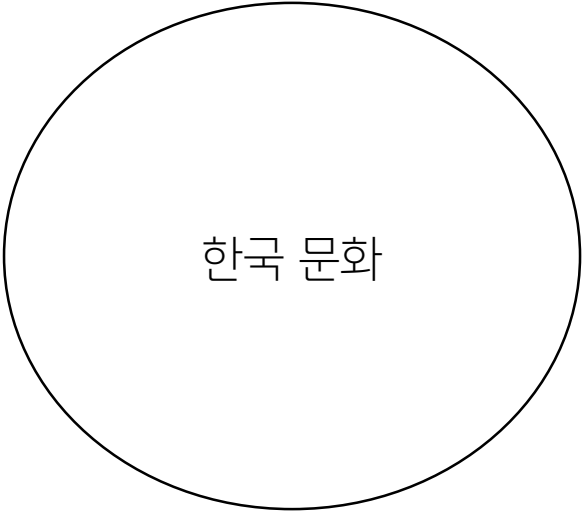
서브 콘텐츠 제작. 꾸준히 상호작용 할 수 있는 “산책“

“코인” 시스템 추가

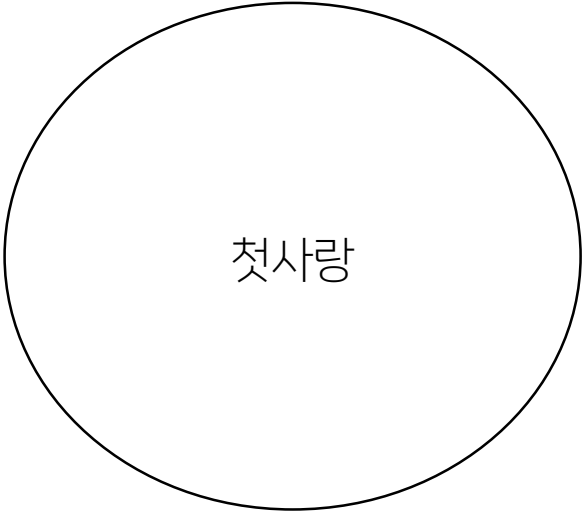
위 내용으로 만들어진 전체적인 구조



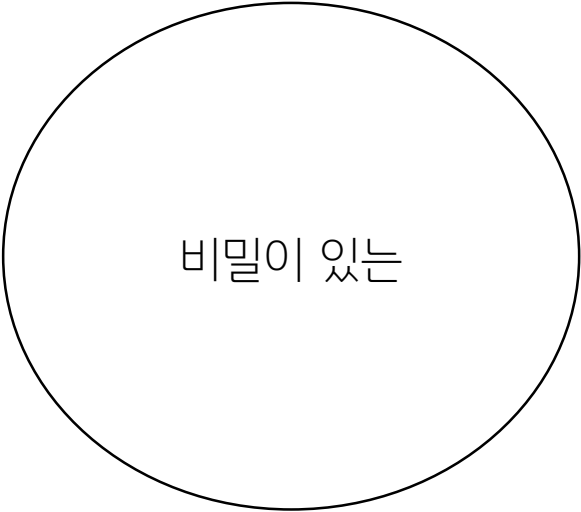
전체 스토리 소개



한국 문화



첫사랑

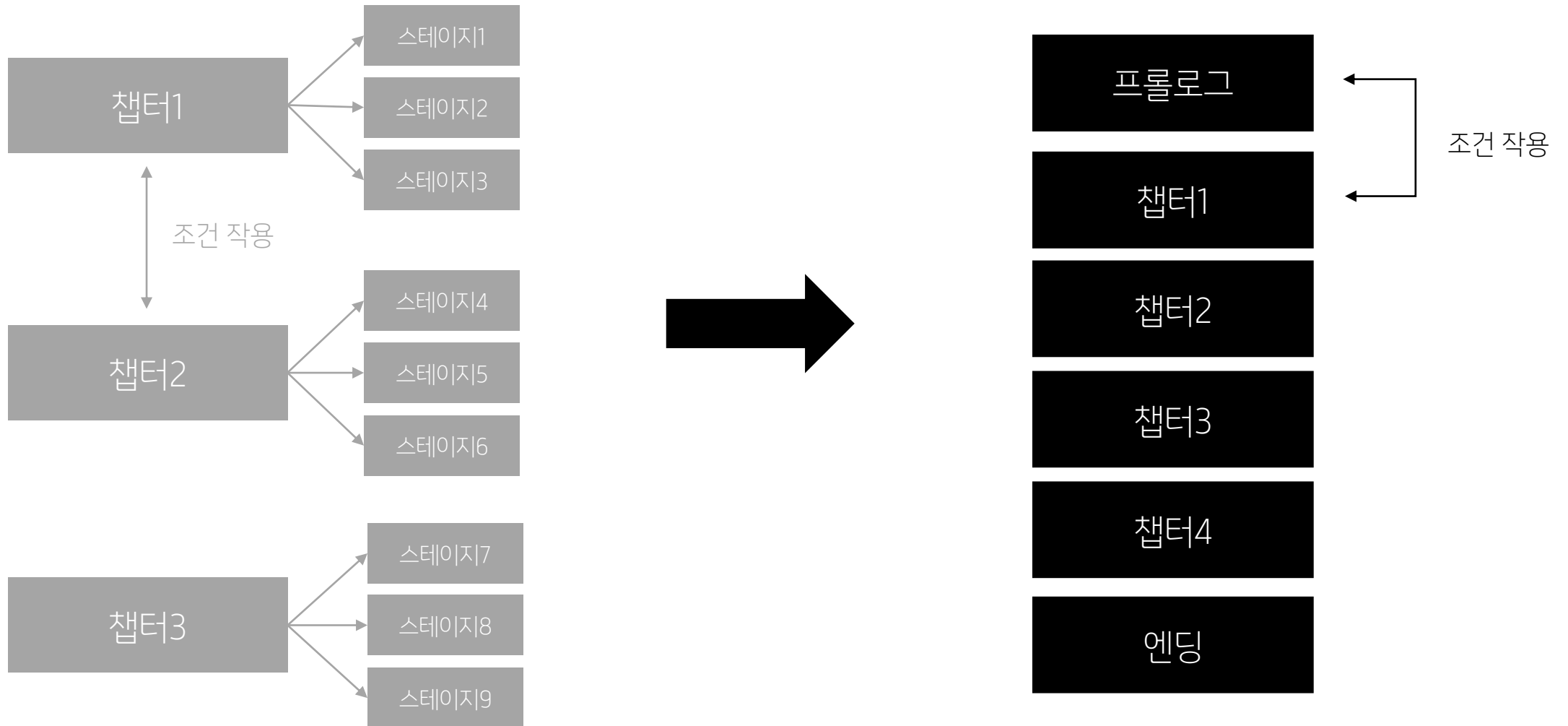


비밀이 있는

2차 프로토타입 목표

- 기획 변경/추가 사항 소개**

변경점 1. 스테이지 구조 변화



변경점 2. 스토리 확정

테마

프롤로그: 하나와의 첫 데이트

챕터1: 하나의 라이벌 등장

챕터2: 하나가 이상하다?

챕터3: 하나 데이트 노쇼 사건

챕터4: 하나와 화해하다!

엔딩: 연애는 처음이라서

기획 중인 연출

에셋 전면 수정, 방명록R&D 힘들 시 타 연출로 대체

플레이어에게 전화가 오는 연출

하나가 전화 받는 연출, 버스가 다가오는 연출

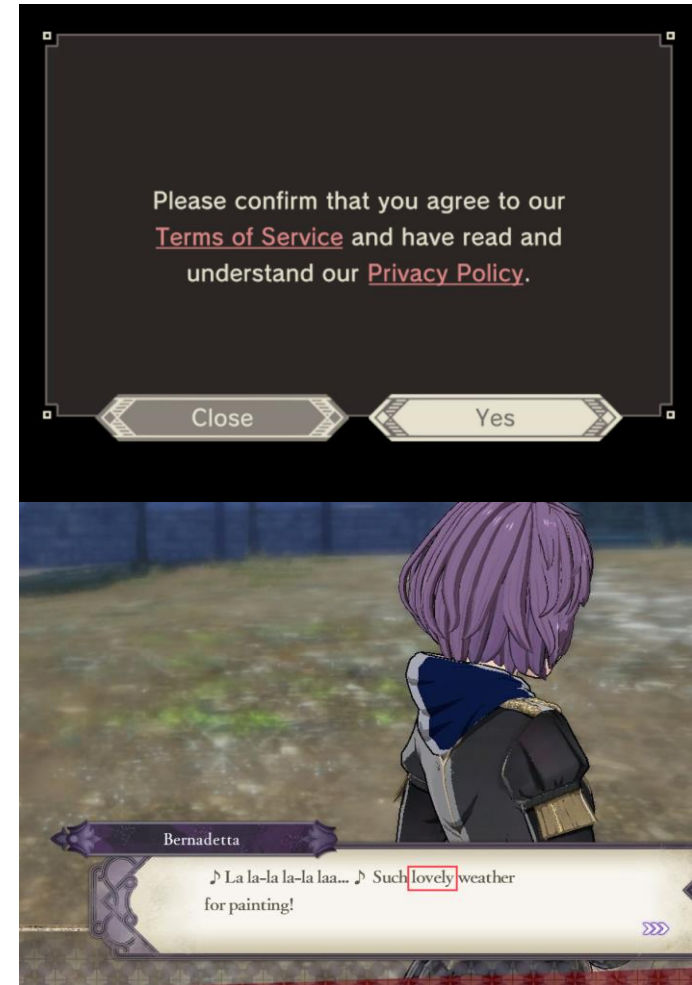
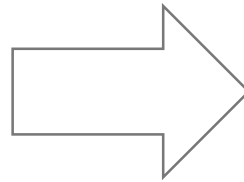
회상씬, 어디로든 문 / 메인 화면 변화

프롤로그와 비슷하게 흘러감

프롤로그와 비슷하게 흘러감 / 히든 엔딩의 존재

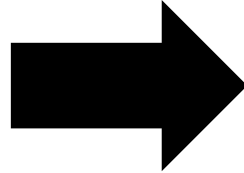
변경점 3. UI 디자인

와이어 프레임
이었던 것



변경점 4. 스테이지 내 호감도 획득 방식

실시간 반영



스테이지 클리어 시 반영

추가 1. 카메라 사진



전방 카메라



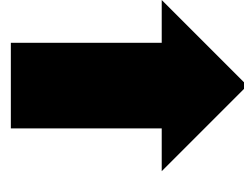
후방 카메라

논의) 코인 획득 방식

자이로센서를 이용해서 플레이어 이동
거리 1m씩 측정해서 코인 획득하기

스테이지 클리어 시 획득

차선택



선물 시스템과 똑같이 특정 지역에 가면
코인을 획득함

스테이지 클리어 시 획득

제자리에서 왔다 갔다 한다는 등 꼼수를 쓸 가능성 존재
실제로 이동한 거리만을 계산해 코인을 얻을 수 있을까?

향후 마일스톤

2차
프로토타입 완성
10.31~11.21

스토리 모드

- 1.0~5스테이지 구현
- 2.스테이지 잠금/해금
- 3.반복 플레이
- 4.호감도
- 5.스테이지 별 보상

산책 모드

- 1.특정 가게,장소에서
선물 획득
2. 코인 획득
3. 선물하기

상호작용

1. 전면/후면 카메라로
함께 사진찍기
2. 호감도에 따른
로비 화면 변화
3. 방명록
4. 선택지 선택
등등...

게임 출시
11.22~12.09

2차 QA
11.22~11.23

죄송합니다 PM이 달력을 잘못 보아서
2주밖에 없는 줄 알았는데 3주가 남아있습니다!!!
3주간 못 구현한 기능 구현!!!
UI Sound 세이브루드+기타 퀄리티 업!!!!
CBT OBT 백세게 진행합니다!!!!

※자세한 내용은 마일 스톤 문서 참고

Q&A

개발팀 질문 TIME~

질문지입니다

기획팀 질문 TIME~

1. 신규 기능 가능 여부

- a. 방명록 시스템의 어려운 포인트와 예상 개발 기간은?
- b. 하나가 평평한 벽 앞에 서고 벽을 에셋으로 꾸며주는 상호작용
- c. 플레이어에게 전화오는 UI 연출, 진동 기능은?
- d. 하나짱이 전화 받는 모션 (휴대폰 오브젝트 적용 가능?)
- e. 버스 오브젝트가 도로 바닥을 인식하고 캐릭터를 향해 달려오는 모습
- f. 어디로든 문 (AR core 적용되는 문 에셋은 확보했음)
- g. 히든 엔딩 연출(손가락에 드래그해서 반지 끼워주기)

2. 엑스린메타 피드백에 대한 여러분의 생각은?

- 네비게이션 기능 쪽에 너무 힘을 쓰지 말고 그냥 목적지만 표시한다던가 방법을 바꾸면 좋을 거 같다
- 콘텐츠가 부족한 것 같다
- 경사로 문제는 해결할 수 없으니 최대한 평지를 사용해야 한다. → 경로를 바꿀까?

1차 프로토타입 업무 프로세스 피드백

PD 폐회사