



제5차 기획회의

📅 날짜	@2023년 8월 26일
📄 기록 담당자	👑 윤민영
≡ 요약	새로운 기획!
⋮ 참석자	👤 김하림 👑 윤민영 👤 박영서 👤 박준섭 👤 이건 👤 이정준

00. 목차

| INDEX

00. 목차

01. 마인드맵

02. 미확정

전투 컨셉 (PVE)

매칭

직업

랭킹제

Due date

헛소리

추가적으로 정해야 할 것들

맵 크기 : 200x200 / 300x300

배경 (큰 컨셉)

에셋 모으기

직업군 정하기

월요일

피그마(UI/ 전반적인 비주얼컨셉)

01. 마인드맵

https://boardmix.com/app/editor/CTYfw_p8dog5Wv-L7rZDdw

1. 민영 : 직업군별 세팅, 전투시스템
2. 정준 : 보스전 같은 전투 시스템
3. 영서 : 특징이 있는 재밌는 게임
4. 준섭 : 게임 완성
5. 건, 하림 : 대규모 처리 서버, 파이프라인 구축

02. 미확정

- 판타지 ⇒ 디아블로, 소울류 게임 좋아합니다
- 보스는 크고 강하게 생겼으면..
- 별 부수는 라단: [https://namu.wiki/w/별 부수는 라단](https://namu.wiki/w/별_부수는_라단)
- 블라스퍼머스 <https://namu.wiki/w/Blasphemous/보스> ⇒ 재밌게 함, 성선설 지지함
- 차가운 골짜기의 볼드 ⇒ [https://namu.wiki/w/차가운 골짜기의 볼드](https://namu.wiki/w/차가운_골짜기의_볼드)
- 약한 게 많이 나오는 보스 ⇒ [https://namu.wiki/w/깊은 곳의 주교들](https://namu.wiki/w/깊은_곳의_주교들)
- 기믹형 ⇒ [https://namu.wiki/w/패왕 워닐](https://namu.wiki/w/패왕_워닐) [https://namu.wiki/w/거인 욜](https://namu.wiki/w/거인_욜)
 - ⇒ 기믹이 전투에 영향 [https://namu.wiki/w/잊혀진 죄인](https://namu.wiki/w/잊혀진_죄인)

전투 컨셉 (PVE)

1. 스테이지 진행 방식 (조각난 차원)
 - 섬을 뛰어넘으며 전투 진행
 - (스테이지 종료 후 강화요소를 준다
 - 라운드 종료 후 가차, 피 회복 등 요소)
 - 프로토타입 버전이 일단 3 라운드까지 있는데, 1 2라운드에 잡몹사냥 구현, 3라운드 보스전 진행

- 라운즈 <https://store.steampowered.com/app/1557740/ROUNDS/?l=koreana>
⇒ 1:1 전투 후 진 사람이 계속 능력 강화 ⇒ 여기도 대머리

- 몇 개를 할 건지 ⇒ 너무 많이 걸릴 수 있음

⇒ 보스 전을 한다 했을 때 패턴 같은 걸 직접 구현하시게 되는 건지... ⇒ 부담이 너무 커지지 않을지

⇒ 보스?만 하는 게 아니라 https://namu.wiki/w/사망의_탑 <https://namu.wiki/w/도삭산>

“스테이지 전투 미니게임천국”

하고 싶은 거 다 하면 됨 전투만 있으면 됨

무한하게 다양한 전투 방식을 체험해보세요 → 좋은 듯

퍼즐 ⇒ 기믹형 전투 ⇒ 로직은 알아서

미니동검천국

ㅋㅋㅋ

2 + 1

디펜스

- 몰려옴
- 수비 || 호위 || 점령

3. 필드전?

- 가서 때림

매칭

1. 방 만들기
2. 최대 인원은 어떻게 생각하시는지 3-4
3. 최소 직업군 3개 → 프로토타입 제작

직업

직업 개수 3개 + 어떤 것

랭킹제

- 기록을 남기자

Due date

- 클라 : 2주 반 ~ 3주 이내 프로토타입 완료 목표
 - 서버 : (미정) 아마 2주 ,
-

헛소리

- 중간쯤에 뽀뽀잡몹만 30마리쯤 나오는 스테이지 만들어서
- 뽀뽀이 때려잡는데 랜덤으로 유저들이 같은 외형의 뽀뽀이로 강제변형됨
- 그래서 팀킬이 일어난다거나.....의도치않은 술래잡기가 된다거나.....
- 전투 중심으로 갔을 때 죽은 사람들은 어떻게 되는 것인지?
 - 손오공 죽고 손오반 에네르기파 쏘는 느낌을 상상해봤는데 어렵겠죠?
<https://namu.wiki/w/부자 에네르기파>
 - 죽은 사람들도 뭔가 할 수 있다면?
- 공포컨셉
- 아포칼립스
 - 죽으면 좀비나 몬스터돼서 같은 팀 공격
<https://store.steampowered.com/app/293780/Crawl/?l=koreana>
 - 술래잡기
 - 인간 vs 좀비? 경쟁구도?
 - 그로기 상태 안 살려주면 좀비로 변하기
- 팀킬 가능
 - 조심 조심해서 싸우기 → 제 뽀뽀존 의견은 어떠세요 (헛소리) → 언리얼을 살려서 반사된 빛이 눈에 들어오면 좋겠어요
- 그냥 갑자기 생각난 헛소리인데
 - 특정 스테이지에서 갑자기 다들 랜덤 동물형으로 바뀌어서 마구싸우기 하면 어떨지

- 혹시? 온리 업 + 전투 어떠신지

추가적으로 정해야 할 것들

맵 크기 : 200x200 / 300x300

배경 (큰 컨셉)

에셋 모으기

몬스터

<https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/water-creature-01>

<https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/homunculos>

- 인간형 예시
 - <https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/black-king-king-of-darkness>
 - <https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/necromancer-armor>
 - <https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/undead-shinobi>
 - <https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/paragon-sevarog>

맵도 마음에 드는거 있으면 일단 다 모아보기

알비온 온라인이라는 게임을 해보셨는지

알비온 온라인에는 직업이 없고, 모든 스킬이 무기에 달려있어서 ⇒ 장비를 갈아끼우는 계속 전직하는데

레벨도 없고 장비 레벨만 있고 ⇒ 죽으면 다 떨어트림 ⇒ 이래서 접음 ⇒ 블랙존인가? 레드존인가? 여기 PVP가 돼서 여기서 죽으면 아이템 시체가 그 자리에 남아버리고 사람들 그냥 주워가서 썩거지가 됩니다 ⇒ 너무 슬퍼서 눈물 한 방울 흘림

- 먹지말아주세요 ㅠ

직업군 정하기

- 마법사
- 흑마법사
- 드루이드
- 전사
- 네크로맨서
- 탱커류 전사(워로드?)
- 전투형 전사(버서커?)
- 사령술사
- 성기사
- 도적
- 도사
- 주술사
- 궁수
- 바드
- <https://namu.wiki/w/미토피아/직업>

월요일

피그마(UI/ 전반적인 비주얼컨셉)