



[클라이언트] 제1차 비정기회의 (로드맵)

📌 기록 담당자	👑 윤민영
☰ 분류	클라이언트
📅 진행일자	@2023년 9월 1일
☰ 참석자	👑 윤민영 👤 이정준

0 목차

0 목차

1 클라이언트 팀의 프로젝트 목표

2 클라 팀 To Do List

- [1] 캐릭터 모델링
- [2] 전투 시스템 구현
- [3] 맵 함정
- [4] 맵 디자인 (다같이)

3 주차 별 로드맵

- [1] 3주차 (09.04 - 09.10)
- [2] 4주차 (09.11 - 09.17)
- [3] 5주차 (09.18 - 09.24)
- [4] 6주차 (09.25 - 10.01)
- [5] 7주차 (10.02 - 10.08)

1 클라이언트 팀의 프로젝트 목표

- 민영:
 - 캐릭터 모델링 (법사)
 - 일반 몸 작업 (본/애니/디자인)
 - 맵 함정 쪽 작업

- 정준: 전반적인 전투 시스템 구현
 - 전투 시스템 제작(전사)
 - 전투 시스템 제작(법사)
 - 보스 몬스터 제작

→ 합친 후 테스트, 맵 배치 작업

2 클라 팀 To Do List

[1] 캐릭터 모델링

- 캐릭터 구매 / bone / 애니메이션 맞춰서 넘기기 → (화)까지 구매해서 모델링 무기 애니 작업해서 (목~금까지) 에셋만 넘겨주면
 - 전사 기반으로 사서
 - 법사 애니 붙임
- 캐릭터 UI (일단 디자인만 해서 넘기기)
- 몬스터(일반몹)
 - 몬스터 자체에 붙어있는 애니메이션 활용

[2] 전투 시스템 구현

- 공격 / 데미지 산정 방식
- 보스몹

[3] 맵 합정

- (1스테이지) 다리 무너지는 스위치
- 굴러오는 공 / 발판 밟으면 화살 날아오는거
- 인내의숲 / 레버 앞 구멍
- 바닥에서 가시 올라오는 거
- 진자형 흔들리는 함정 통과

[4] 맵 디자인 (다같이)

- 배치 노가다

3 주차 별 로드맵

[1] 3주차 (09.04 - 09.10)

- 캐릭터 모델링 (법사) → CryptRaider, 튠 탱크 수강
- 전투 시스템 제작(전사)

[2] 4주차 (09.11 - 09.17)

- 일반 몹 작업 (본/애니/디자인) → 맵 함정 쪽 작업
- 전투 시스템 제작(법사) → 보스 몬스터 제작, 멀티 플레이어 강의 수강

[3] 5주차 (09.18 - 09.24)

- 클라이언트 에셋 합친 후 테스트, 맵 배치 작업
- 테스트
- 최적화 부분 조언 구할 리스트 (최적화 : 드로우 콜 / 렌더링 + ?) → 작성해서 전문가 리뷰 때 물어보기 (9/20)
- 9/22 배포 목표 → 주말에 데이터 받아서 디버깅 리스트 작성

[4] 6주차 (09.25 - 10.01)

- 디버깅 및 최적화

[5] 7주차 (10.02 - 10.08)

- UCC 및 발표 준비