



2016 JULY 4


회의록

게임플레이 관련 회의

송해솔

그루터기

시흥시 정왕동 산기대 tip



목차

이전 주 회의록 - 없음

1. 게임플레이 정리

A. 조작&플레이

B. 속성

C. 아이템

D. 스테이지 진행 방식

E. 세계관

2. 결론 및 1주차 목표

1. 게임 플레이 정리

A. 조작&플레이

- i. 이동 - w, a, s, d 버튼
- ii. 공격 - 마우스 L 버튼]
- iii. 점프 - Space 바
- iv. 조준 - 마우스 이동
- v. 대쉬 - 이동방향 두 번 입력
- vi. 스킬 - 1,2,3,4 버튼

B. 속성

- i. 마법 데미지 - 묵, 찌, 빠
- ii. 방어 속성 - 마방, 물방
- iii. 평타 공격 - 물리
- iv. 직업군 - 근접, 중거리, 원거리

C. 아이템

- i. 장착가능 - 머리(마방만 증가), 몸(물방만 증가), 무기(마공, 물공)
- ii. 조합 - 특정 비밀의 방 등 평균 3 가지 아이템으로 조합

D. 스테이지 진행 방식

- i. 진, 베드, 노말 세가지 엔딩
- ii. 유저가 선택지마다 선택을 하고 그 선택에 따라 3 가지 엔딩에 차등 포인트를 줌.
- iii. 엔딩 때 포인트의 비에 따라 엔딩 보여줌.
- iv. 특정 씬 마다 유저가 과거를 가든지 해서 선택을 함.
- v. 한번 진행한 스테이지는 1 회차 때는 다시 못함.
- vi. 지형을 이용한 스테이지 클리어 도움(중요도 낮음).

E. 세계관

- i. 시간 역행 판타지.
- ii. 심플한 게임 플레이
- iii. 나머지 미정.

2. 결론 및 1 주차 목표.

A. 결론

- i. 세계관은 지속적인 수정 가능
- ii. 스토리 진행은 아직 안 만들었음.
- iii. 체계적인 시스템 및 레벨디자인 필요(먼 나중)
- iv. 플레이 스타일은 PC 버전으로만 생각함.
- v. 인벤토리나 스테이터스 등 UI 구현 생각.
- vi. 빠른 유니티 학습.

B. 1 주차 목표

- i. 빠른 유니티 학습.
- ii. Main Scene, stage Scene 등 메뉴 플로우 및 씬 구현.
- iii. 게임 플레이 로직 구현(이동, 공격, 스킬 사용)
- iv. UI 기획.
- v. 적 몬스터 모델링.