Lab\_project01 기획

게임 개발에 대해 모델러와 프로그래머와의 수치계산 약속을 위한 문서화와 게임 인트로 시 어떻게 할 것인지 정하는 문서이다.

UI&게임 인트로

목차

1. **‘LabProject01’ 문서 컨셉1**
2. UI&게임 인트로 설명2
   1. UI 설명
   2. 인트로 설명.
3. 결론 및 진행 방향5

1. **‘LabProject01’ 문서 컨셉.**
   * + - UI 부분
         1. 게임에 사용되는 UI보다는, 모델러와 프로그래머와의 약속을 적음.
         2. 디테일한 부분은 보다는 기본적인 게임 틀에 관한 부분만 적음.
       - 인트로 부분
         1. 팀에서 회의한 부분으로 스테이지 및 튜토리얼 구성 생각
         2. 디테일한 부분이나 구현하기 힘든 부분은 제외할 수 있음.
       - 결론 및 진행방향
         1. 약속으로 문서로 정한 것임.
         2. 진행 방향은 튜토리얼 구성을 어떤 식으로 계획을 잡을지 적은 것임.
2. UI&게임 인트로 설명
   1. UI
      1. 개요
         * 조건
           1. 말이 UI지 사실은 유닛 크기나 속도 등에 대해 정의 하는 부분임.
         * 설명
           1. 1 유닛의 크기
           2. 1cm 의 의미.
           3. 월드의 전체적 크기
           4. 기타 수정 가능한 것들에 대해 정의
      2. 1유닛의 크기
         * 주인공
           1. 1유닛은 그림과 같이 주인공이 게임 플레이 화면에서 1명 있을 경우 차지하는 크기를 의미
           2. 주인공은 게임에서 세로160센티로 가정하고, 가로 크기는 80센티 이다(자세한 내용은 센티에서 다룬다.)
      3. 1cm의 의미
         * 모델러와 프로그래머 사이 약속
           1. 1pixel = 0.653061cm
           2. 의미가 없을 수 도 있음
      4. 월드의 전체적 크기
         * 센티
           1. 가로 = 80cm \* 16
           2. 세로 = 160cm \* 6
         * 카메라를 이용하여 월드 크기 조절 가능
      5. 기타 수정할 것에 대한 정의
         * 이 문서는 앞으로 계속 약속이 생길 때마다 추가 될 것임
           1. 개발에 있어서 모델러와 미처 생각하지 못했던 것을 추가
           2. 약속 같은 개념으로 팀원과의 문제 발생시 문서로 처리 하기 위함
   2. 게임 인트로 설명
      1. 개요
         * 정의
           1. 게임 첫 시작 도입부
           2. 게임 플레이 시간이 시작 되는 부분
         * 설명
           1. 인트로를 통하여 게임 튜토리얼 효과를 줄 수 있어야 한다.
           2. 게임에서 사건이 기(발단)부분이 되는 부분으로 호기심을 유발 시킬 수 있어야 한다
           3. 게임에 첫 떡밥을 얹힌다
      2. 튜토리얼
         * 전투
           1. 플레이어가 만렙으로 나와서 대표 조합 스킬로 적을 상대한다
           2. 기본적인 이동과 공격이 포함됨
           3. 상성과 관련된 설명.
         * 아이템
           1. 과거로 돌아가기 위해서 인벤토리 창을 열고 아이템을 사용하게 한다
           2. 인벤토리 사용법 및 여는 법
         * 스테이터스 창
           1. 과거로 돌아가고 난 뒤에 자신의 상태를 점검 하면서 스테이터스 창을 이용하는 법을 알려준다
           2. 방어구 장착 및 무기장착
         * 스킬
           1. 전투 씬에서 싸울 때 스킬 셋 변경이나 장착 사용을 알려준다
           2. 스킬 창 여는 법
           3. 스킬 장착 법
         * 기타
           1. 미처 생각 하지 못한 부분은 추후 개발 하면서 추가.
      3. 게임 발단
         * 첫 도입부
           1. 평화롭게 살던 졸라 쌘 플레이어는 몬스터가 쳐들어와 싸우게 됨

여기서 플레이어는 조작법을 익히게 된다.

* + - * 1. 하지만 수많은 몬스터들을 결국 막지 못하고 본인만 살아 남게 됨

과거로 가게 되는 도입부

여기서 플레이어는 해당 방향을 따라 과거로 가게 되는 상황을 보게 됨.

* + - * 발단 말단부
        1. 챕터 1-1-1 시작
        2. 말단부가 오기 까지 유저들은 게임에 대한 호기심과 재미를 집중 시킬 수 있어야 함.
    1. 떡밥
       - 플레이어는 이유 없이 자기를 과거로 돌아 보내는 것에 도움을 받음
         1. 그 이유에 대해서 나중에 차차 떡밥을 풀게 만든다.