2016 July 4

송해솔

그루터기

시흥시 정왕동 산기대 tip

회의록

게임플레이 관련 회의

목차

**이전 주 회의록 – 없음**

1. **게임플레이 정리**
   1. **조작&플레이**
   2. **속성**
   3. **아이템**
   4. **스테이지 진행 방식**
   5. **세계관**
2. **결론 및 1주차 목표**
3. **게임 플레이 정리**
   1. **조작&플레이**
      1. 이동 – w, a, s, d 버튼
      2. 공격 – 마우스L버튼]
      3. 점프 – Space 바
      4. 조준 – 마우스 이동
      5. 대쉬 – 이동방향 두 번 입력
      6. 스킬 – 1,2,3,4 버튼
   2. **속성**
      1. 마법 데미지 - 묵, 찌, 빠
      2. 방어 속성 – 마방, 물방
      3. 평타 공격 – 물리
      4. 직업군 – 근접, 중거리, 원거리
   3. **아이템**
      1. 장착가능 – 머리(마방만 증가), 몸(물방만 증가), 무기(마공, 물공)
      2. 조합 – 특정 비밀의 방 등 평균 3가지 아이템으로 조합
   4. **스테이지 진행 방식**
      1. 진, 베드, 노말 세가지 엔딩
      2. 유저가 선택지마다 선택을 하고 그 선택에 따라 3가지 엔딩에 차등 포인트를 줌.
      3. 엔딩 때 포인트의 비에 따라 엔딩 보여줌.
      4. 특정 씬 마다 유저가 과거를 가든지 해서 선택을 함.
      5. 한번 진행한 스테이지는 1회차 때는 다시 못함.
      6. 지형을 이용한 스테이지 클리어 도움(중요도 낮음).
   5. **세계관**
      1. 시간 역행 판타지.
      2. 심플한 게임 플레이
      3. 나머진 미정.
4. **결론 및 1주차 목표.**
   1. **결론**
      1. 세계관은 지속적인 수정 가능
      2. 스토리 진행은 아직 안 만들었음.
      3. 체계적인 시스템 및 레벨디자인 필요(먼 나중)
      4. 플레이 스타일은 PC버전으로만 생각함.
      5. 인벤토리나 스테이터스 등 UI 구현 생각.
      6. 빠른 유니티 학습.
   2. **1주차 목표**
      1. 빠른 유니티 학습.
      2. Main Scene, stage Scene등 메뉴 플로우 및 씬 구현.
      3. 게임 플레이 로직 구현(이동, 공격, 스킬 사용)
      4. UI 기획.
      5. 적 몬스터 모델링.