2016 July 11

송해솔

그루터기

시흥시 정왕동 산기대 tip

2주차 회의록

게임플레이 관련 회의

목차

1. **이전 주 회의록 – 게임플레이 정리**
2. **프로젝트를 위한 1계층 마녀&게임 플레이 정리**
   1. **마녀**
   2. **스토리&세계관**
   3. **게임플레이**
3. **결론 및 2주차 목표**
4. **이전 주 회의록**
   1. **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.
   2. **목표 달성치**
      1. **유니티 학습 50%**
      2. **메뉴 플로우 0% -> 기획이 필요한 부분이라 제낌.**
      3. **로직 구현 120%**
      4. **UI 기획 50%**
      5. **적 몬스터 25%**
5. **프로젝트 1계층을 위한 마녀&게임 플레이 정리**
   1. **마녀**
      1. **나이 = 인간 수명 넘지 않음.**
      2. **미래를 바꾸려 함.**
      3. **피부색 = 황갈색**
      4. **팔에 붕대(몬스터 능력 복선)**
      5. **로브 쓰고 있음.**
      6. **5등신**
      7. **신발 = 맨발**
      8. **지팡이 = 아버지의 발톱.**
      9. **마법 쓸 때 = 지팡이가 빛남. 지팡이를 이용한 스킬 모션 2~3개**
      10. **몬스터 능력 쓸 때 = 초반에는 룬이 빛남 -> 중, 후반엔 룬이 보이면서 빛남.**
   2. **스토리& 세계관 정리**
      1. **재 정리임**
      2. **마녀**
         1. **인간인줄 알고 살다가 인류 멸망 위기**
         2. **과거로 가서 몬스터 도륙 각.**
         3. **알고 보니 자기도 절반이 몬스터.. 소름;;**
         4. **갈등 시작.**
      3. **능력**
         1. **마법 능력은 인간을 대표**
         2. **몬스터 능력은 몬스터를 대표**
   3. **게임 플레이**
      1. **직업**
         1. **원거리만 있기로 함(일단 최소 범위).**
      2. **스킬 코스트**
         1. **마나는 자연에서 특정 조건으로 얻음.**
         2. **몬스터 능력은 적 몬스터의 피로부터 얻음.**
6. **결론 2주차 목표**
   1. **결론**
      1. **게임플레이는 계속 수정 1계층 완성이 목표**
      2. **스토리는 이번 문서로 큰 흐름 수정은 ss**
      3. **진정한 프로젝트 시작**
   2. **목표**
      1. **gitHub를 통한 통합 개발 환경 만들기**
      2. **마녀 컨셉 명확히 하여 맥스로 만들어 오기.**
      3. **UI 1계층 구현 하기.**
      4. **게임 플레이 만들기.**