2016 July 18

송해솔

그루터기

시흥시 정왕동 산기대 tip

3주차 회의록

게임 컨셉 회의

목차

1. **이전 주 회의록 – 프로젝트를 위한 1계층 마녀&게임 플레이 정리**
2. **3주차 회의록 - 게임 컨셉, 2주차 개발 내용**
   1. **빛**
   2. **게임 움직임**
   3. **2주차 개발 내용**
3. **결론 및 3주차 목표**
4. **이전 주 회의록**
   1. **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.**
   2. **목표 달성치**
      1. **GitHub 통합 개발 환경 = 100%**
      2. **마녀 max로 제작 = 70%.**
      3. **UI 1계층 = 70%**
      4. **게임플레이 -> 재검토**
5. **3주차 회의록 - 게임 컨셉, 2주차 개발 내용**
   1. **게임 컨셉 - 빛**
      1. 게임 플레이 -> 밤 or 새벽
      2. 작은 조명도 효과가 크고 문제가 생김.
      3. 조명을 색깔(초록, 빨강 등)을 잡고 색깔 별로 컨셉을 잡는다.
      4. 인간 스킬은 다 조명을 컨셉으로 둔다
   2. **게임 컨셉 - 게임 움직임**
      1. 어두운 배경 컨셉상 움직이지 않다가 갑자기 움직이는 효과가 매우 좋음.
      2. 몬스터 배치나 AI를 그런 식으로 만든다.
      3. 작은 빛이나 힌트로 게임의 플레이에 개성을 줄 수 있다
         1. 퀘스트
         2. 특수 장치
         3. 등등
   3. **게임 컨셉 – 시작마을**
      1. 게임 진행에 있어 마을을 어떻게 할지 컨셉 필요
      2. 퀘스트 진행이나 게임 진행 목표 탐색
   4. **2주차 개발 내용 – 게임 플레이**
      1. 스킬 프로토 타입 문제
         1. 게임 컨셉에 막혀 재 수정 및 대기
      2. 스킬 코스트
         1. 스킬 코스트 회복부터 만듦
         2. 개발에 있어 핵심 컨셉이고 수정 가능성 낮기 때문.
      3. 몬스터 AI
         1. 유니티 버그로 인한 새로운 AI 만들기
      4. 스킬 속성
         1. 게임 컨셉이랑 맞지 않음
         2. 조명을 이용한 스킬 속성 연구

**3주차 목표 및 결론**

* 1. **목표**
     1. **조명**
        1. 조명을 이용한 스킬 컨셉 잡기
        2. 조명을 이용한 적절한 스킬 구현
     2. **움직임**
        1. 게임 플레이에 맞는 움직임 찾기
        2. 게임 플레이에 맞는 컨셉 적용
     3. **스킬 프로토 타입**
        1. 프로토 타입 컨셉 찾기
     4. **게임 플레이 코스트 채우는거 구현**
        1. 자연과 몬스터 피를 이용한 코스트 회복 구현
     5. **몬스터 AI구현**
        1. 네비게이션 수정
        2. 자연스러운 움직임 및 추적 구현
     6. **스킬 속성 부분**
        1. 무료 에셋을 통한 스킬 속성 구현 가능한지 확인
        2. 속성 부분 컨셉 설정
     7. **게임 플레이 마을 부분**
        1. 게임 마을은 어떤 구조인지
        2. 퀘스트 시작은 어떻게 하는지
  2. **결론**
     1. 조명
        1. 조명부분이 문제가 생겨서 게임 플레이 구현에 있어서 잠시 멈춤이 필요하다 판단.
        2. 조명부분을 조금 더 고민하여 설정해야 함.
     2. 움직임
        1. 어떤 식으로 접근해야 하는지 컨셉만 잡음.
     3. 게임 플레이 마을
        1. 마을 구조 연구
        2. 퀘스트 연구
     4. 2주차 개발 내용
        1. 천천히 추가 수정을 하고 조명 및 움직임 수정해도 됨.
        2. 2주차 개발내용을 확실히 하는 것이 더 중요.