2016 July 25

송해솔

그루터기

시흥시 정왕동 산기대 tip

4주차 회의록

개발 진척 사항

목차

1. **이전 주 회의록 – 게임 컨셉 및 2주차 개발 내용**
2. **4주차 회의록 – 개발 진척 사항**
   1. **게임 플레이**
   2. **지형**
   3. **UI**
3. **결론 및 4주차 목표**
4. **이전 주 회의록 - 게임 컨셉, 2주차 개발 내용**
   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.
   3. **개발 진척 사항**
      1. 조명
         1. 조명 부분에서 조금 더 고민을 해야 함.
      2. 움직임 – 70%
         1. 추가적으로 게임 개발하면서 추가 해야 함.
      3. 게임 플레이 시 마을 – 0%
         1. 게임 프로토 타입 나오고서 구현
      4. 2주차 개발 내용 – 100%
         1. 몬스터나 스킬 같은 게임 내용을 다 구현 하였음
5. **4주차 회의록 – 개발 진척 사항 및 목표**
   1. **게임 플레이**
      1. **hp하고 MP가 깎이는 것 구현**
      2. **코스트 회복 스킬 만들기**
      3. **AI 추가**
      4. **씬 넘어가는 것 만들기**
      5. **유틸기에 쿨 다운 넣기**
      6. **근접 공격 만들기**
      7. **플레이어 죽고 게임 오바**
   2. **지형**
      1. **지형 구현 하기**
   3. **UI**
      1. **인벤창하고 HP, MP UI 구현**

**`**