230606 회의록

게임 구성

* 인트로 – 시작 화면 – 튜토리얼 – **동굴 1 – 동굴 2 – 통로 – 보스전** – 탈출(통로 – 동굴) – 엔딩

\*두껍게 한 것은 진행 완료

UI

* 좌측 하단 : 체력, 방어력
* 좌측 상단 : 미니맵, 디바이스 개수
* 우측 하단 : 착용중인 무기, 탄창 수
* 우측 상단 : 킬로그
* // 중앙 하단 : 무기 스왑 목록?

인트로 씬 구상, 적 죽일 때 마다 디바이스 개수, 그 적들을 어떻게 맵에 배치 시킬 건지, 맵에 박스(or 다른 오브젝트들)들을 어떻게 배치 할 것인지 레벨 디자인

보스전에 들어갈 때 전투하기 전, dialog식으로 보스와 얘기를 할 것인지?

튜토리얼도 dialog식으로 혼잣말 하든지 진행하면 될듯

무기 강화 : 1단계 ~ 3단계 강화 반동 넣을 것인지?

1단계 : 동굴에서 중간 기점에서 업그레이드

* 기존 권총 -> 이후 무기 변화
  + 샷건 : 연사 속도 중간, 공격력 중간, 탄수 8발, 장전 속도 낮음 // *샷건 컨셉을 어떻게 구현? 산탄, 거리에 따른 데미지 등 구현 안되면 상관 x*
  + 라이플(강화) : 연사 속도 높음, 공격력 낮음, 탄수 30발, 장전 속도 보통
  + 스나이퍼 : 크로스헤어 구현, 연사 속도 낮음, 공격력 높음(일반몹 즉사급), 탄수 3발, 장전 속도 낮음 *// 노줌 상태에선 정확도 낮음, 줌 상태에선 정확도 100%*

2단계 : 동굴 끝 시점에서 업그레이드

* 샷건
  + 연사 속도 증가
  + 장전 속도 증가
  + 탄 수 15발 증가
* 스나이퍼
  + 연사 속도 증가
  + 장전 속도 증가
  + 탄 수 6발로 증가
* 라이플
  + 공격력 증가
  + 탄 수 50발로 증가
  + 장전 속도 증가

3단계 : 통로 끝 시점에서 업그레이드

* 특수 효과 부여 (탄창 무한 디폴트)
  + 무반동
  + 연사 속도 2배
  + 공격력 1.5배

나중에 디바이스 개수 책정은 레벨 디자인을 통해서 결정

박성준 : 인트로 컷 씬 구상, 구현. 보스전 스크립트 구상

최용성 : dialog 같은 거 구현

이준엽 : 무기 구현, 선택지에 따른 스탯 증가가 적용되는지?, 무기 반동?

<https://jinyuliao.github.io/blog/html/2017/12/15/ue4_dialogue_system_part1.html> dialog

<https://stopthebackspace.tistory.com/46>

<https://velog.io/@kjinwoo12/%EC%96%B8%EB%A6%AC%EC%96%BC-%EC%97%94%EC%A7%84-%EB%84%A4%ED%8A%B8%EC%9B%8C%ED%81%AC-FPS-%EA%B2%8C%EC%9E%84-%EA%B0%9C%EB%B0%9C-%EC%9D%BC%EC%A7%803-%EB%AC%B4%EA%B8%B0-%EB%B0%98%EB%8F%99> 반동

<https://www.youtube.com/watch?v=FOS9FMbUtq0\>

<https://www.youtube.com/watch?v=wbLBlN2TJ2k> 컷씬 제작