

4:Casters 프로젝트 멘토링 피드백

기록 날짜 : 2018. 02. 08 목요일

멘토링 날짜 : 2018. 01. 23 화요일

phase 없이 몬스터 잡아서 키워드만 얻으면?

→ 무한한 공격 제한, 자원 제한을 위해 phase를 넣음

실시간 -> 동기화가 가능할까요?

→ 동기화 문제가 가장 클것, 2인만 해도 훌륭할거같아요

보이스가 변수가 될 것(잘되면 좋지만)

네트워크는 몇명이서?

→ 2인

→ 괜찮은 도전인듯

클라에 네트워크를 붙여보면서 개발하는게 나음

2인용 게임에서 4인으로 확장해보는것이 좋을듯

물리엔진을 쓰면 동기화 맞추기 힘들것(콜라이더 동기화 문제)

서버에서 판정처리를 하는게 좋음

데드레커닝? 이라는 기법(보간하는 방법)

한달안에 하면 4인은 진짜 힘들듯.. 2인만해도 훌륭

서버작업은 따로 하고있는지?

→ 유니티 튜토리얼: 클라를 호스트로 사용

→ 서버를 따로 구현한다는 줄... 사실 완성(결과물)이 중요

기획 자체는 괜찮음, 네트워크, 보이스가 요점

맵에 2인시 6마리, 4인시 3,4마리 몬스터를 둔다던지, 조사 없이 2종류 명사, 형용사만 두고 2개이상 모으면 바로 스킬을 사용할수 있는게 있으면 튜토리얼 없이 바로 적응을 할 수 있지 않을까

phase 없는 게 더 긴장감이 있지 않을까

--> 보이스까지 있으니 페이지가 있는게 덜 복잡하게 느끼지 않을까

생각할 시간을 줄수 있을 것 같다

--> 페이지가 있어야 주화입마가 가능하다

보이스는 해보셨나요? 인식률이 중요

3d 게임에서 2d 이펙트 spine을 쓰고싶은데

→ 노가다... 부하가 큰 작업 (바느질). 리소스 제작이 오래걸려요. 현업에서도 다 갖다 쓰죠

기획이 단조롭지는 않은지?

→ 좀더 단조로웠으면. 두개를 모아서 조합하는 정도? 그러면 쉽게 접근할수 있을듯

네트워크를 먼저 붙여보는게 낫죠

→ 보이스는 일단 보여주는게 좋은데

성공한건 상대방한테 들리게??

--> 보이스웨어?

--> 코어 먼저 구현? 네트워크 먼저 구현?

--> 네트워크 작업 먼저 하고 이식 끝나면 마저 캐스팅 만들자

스토리나 세계관 - 에셋 구하는데도 제한이 됨

게임에 더 재미있을 수 있는 컨셉

10초에서 20초마다 한번 공격할수 있는?

기획을 모르는 채로 플레이 해보신 디자인멘토의 반응 + 피드백

왜 단어예요?

보이스

단어를 터치해서 잡는건 어때요

슈팅과 보이스를 잘 조합해야할듯

잘 섞을 수 있을까

생소한 ui

캐릭터의 리소스가 궁금해요

황금단어

목적이 좀 약한거같아요

인체에 무해한 미사일

--> 몬스터 페이즈에서 각 플레이어에게 실드를 치면 어떨까?

--> 실드 같은 배리어를 각 플레이어에게?

--> 배리어에 체력 달아두고 깨지면 기본공격 맞게하면 어떨까? (괜찮은듯)

--> 탄환 속도를 높이고 리젠 속도도 제한이 없는 대신에 배리어에 체력을 안 달았으면 좋겠음
반드시 플레이어에게 스킬 쓸수 있게 해주세요

메모랜드

다른 플레이어를 방해하는 스킬

특정 몬스터를 맞출 수 있는 유도탄