**마일스톤 분석 정리**

|  |  |
| --- | --- |
| **필기노트** | |
| **문서용도** | 분기별로 지정된 마일스톤 항목들에 대한 분석 및 이슈파악 공정률 확인 등 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **HISTORY** | | |  |
| **날짜** | **내용** | **작성자** | **버전** |
| 2018.04.25 | 마일스톤 항목들에 대한 분석 및 정리 | 지현우 | 1.0v |

**목차**

[1. 1차 마일스톤 (04월 25일 수요일) 4](#_Toc512497575)

[1.1. UI, 시스템 구현 중간 검증 4](#_Toc512497576)

[1.2. 오브젝트 구현 중간 검증 5](#_Toc512497577)

[1.3. 프로젝트 방향 및 일정 조율 6](#_Toc512497578)

[2. 제목 6](#_Toc512497579)

[2.1. ㅇㅇㅇ 6](#_Toc512497580)

1. 1차 마일스톤 (04월 25일 수요일)

**마일스톤 항목**

* UI, 시스템 구현 중간 검증
* 오브젝트 구현 중간 검증
* 프로젝트 방향 검토
* 주요 시스템이나 컨텐츠들의 구현에 제한이 생기거나 일정상 구현이 불가능 할 경우에 대한 플랜B(대체제) 준비
  1. UI, 시스템 구현 중간 검증

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **진행 공정 분석** | **이슈 파악** |
| 시작 화면 | 100% 완료 |  |
| 플레이 화면 | 100% 완료 |  |
| 게임 오버 화면 | 구현이 안됐지만 구현 가능 100% |  |
| 점조명 | 0% (미실시) |  |
| 카메라 | 100% 완료 |  |
| 텍스트 출력 | 0% (미실시) |  |
| 트리거 | 40% (진행 중) | 퀄리티를 높이기 위한 연구 진행 중 |
| 가스 시스템 | 100% 완료 |  |
| 화면 혈흔 시스템 | 0% | 기획서부터 작성, 우선 순위 아래로 배정 |
| 시선 마우스(포커싱) | % 산정 불가 | 퀄리티(시스템) 높이기 위한 연구 진행 중 |
| 시야 제한 | 100% |  |
| 인벤토리 | 50%(진행 중) | 담당자 하루 결석(몸살 감기) 메인 프로젝트에 연동시켜보지 않음 |
| 이동 | 50%(진행 중) | 의도대로 이동이 되지 않음 |

**분석 결과**

시스템 구현 담당자들의 의견은 이동, 카메라, 시선마우스, 인벤토리 시스템만 프로토타입 빌드 예정일에 구현이 된다면 일정 진행에 있어서 성공이라고 생각한다. 이유는 나머지 시스템 항목들은 작업 난이도가 앞서 말한 항목들에 비해 낮고 이미 진행을 해본 항목들도 있기 때문

* 1. 오브젝트 구현 중간 검증

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **진행 공정 분석** | **이슈 파악** | **에셋 구비** |
| 손전등 |  |  | O |
| 쓰레기통의 문제 종이 |  | 자체 제작 예정 | X |
| 쓰레기통의 종이1 |  | 자체 제작 예정 | X |
| 쓰레기통의 종이2 |  | 자체 제작 예정 | X |
| 간이 서랍장의  영어 자물쇠 |  | 유료 에셋 | △ |
| 간이 서랍장안의  의문의 종이 |  | 자체 제작 예정 | X |
| 벽에 피로 적혀진  짧은 문장 |  |  | X |
| 액자 뒷면의 마방진 |  | 자체 제작 예정 | X |
| 서랍장의 숫자 자물쇠 |  | 유료 에셋 | △ |
| 서랍장의 부패된 손 |  |  | O |
| 서랍장안의 찢어진 책 |  | 찢어지지 않은 에셋은 존재 | △ |
| 서랍장안의 ROT5 종이 |  | 자체 제작 예정 | X |
| 옷장 안의 시체 |  |  | O |
| 역 십자가 |  | 구비 우선 순위에서 중요도X | X |

**분석 결과**

퍼즐(함정)의 난이도에 대한 고충이 있다. 활용해야 하는 오브젝트(에셋)들을 찾기가 쉽지 않음으로 다른 것으로 대체제를 준비하고 있으며, 이에 대한 오브젝트(에셋)들도 준비는 되어 있는 상황이다. 업무 시간 할당으로 보았을 때는 퍼즐(함정)에 대한 아이디어와 난이도의 디자인 때문에 시간이 오래 걸리며 에셋 탐색에는 그렇게 오랜 시간이 걸리지 않는다.

* 1. 프로젝트 방향 및 일정 조율
* 기존 계획

프로토타입의 목표 🡪 챕터1에 대한 전체 구현의 완료(시스템, 컨텐츠, 사운드 등)

* 변동 사항
  + - 1. 이동, 카메라, 시선마우스, 인벤토리 시스템 까지의 구현 완료 목표
      2. BGM, SE 선정 연기 🡪 저작권, 컨셉 등
      3. 챕터1에 대한 전체 구현 보다는 핵심적으로 앞으로 활용할 요소들의 구현 완료가 목표

1. 제목
   1. ㅇㅇㅇ
      1. 소제목3

상세 내용5