**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 |
| 2018.05.14 | 2차 마일스톤 항목 분석, 정리 | 지현우 | 1.5v |

**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. 2차 마일스톤 (05월 10일 목요일)

**마일스톤 항목**

* 시스템
* 컨텐츠
* 전체 예상 플레이 타임
* 재미 요소
* 공포감 제공 요소
  1. 시스템 구현 항목
* 조명
  + 주변광이 너무 밝게 느껴짐으로 인해 공포감에 대한 요소가 크게 작용되지 않는 느낌
* 오브젝트
  + 시선 마우스 UI가 오브젝트와 겹쳐짐으로 인해 잘 보이지 않는다.
  + 휴지통에 넣어둔 종이 오브젝트 내용이 확인이 되지 않는다.
  + Unity 기능 관련 Ray 뚫림 현상이 발생한다.
  + 여러 오브젝트들이 기획한 의도대로 작동하지 않는다(버그라기 보다는 업무 달성이 이루어지지 않음)
* 핏자국(이동 포인트)
  + 바닥 타일 색깔과 차별점이 없어서 구분이 잘 되지 않는다.
  + 이동 포인트를 활용하여 이동 할 때 딜레이 타임이나 시간 게이지가 있으면 좋겠다(협의가 필요한 부분 팀원들의 의견이 통일되지 않음)
  + 이동을 할 때 캐릭터 애니메이션이 존재하지 않음으로 발소리가 SE로 들리면 좋을 것 같다는 의견 도출
* 인벤토리 고정 관련
  + 인벤토리 UI가 천장쪽에 배치가 되는 현상(수정 가능한 부분)
  1. 컨텐츠 항목
* 퍼즐(함정)의 재미
  + 퀴즈의 재미적인 부분을 느끼기가 힘들다.
  + 챕터1의 쉬움으로 기준점을 세웠는데 쉽다고 느껴지지 않는다.
  + 퍼즐의 상호작용 과정에서 잦은 빈도로 생기는 여러 가지 버그 문제
* 오브젝트들과 맵의 조화
  + 바닥, 천장 텍스처의 수정이 필요하다
  + 벽면에서 모서리 부분에 대한 구분이 있었으면 좋겠다
  + 오브젝트를 인벤토리에 넣고 활용함에 있어서 인벤토리창을 닫는 X버튼이 UI 가운데로 이동되었으면 좋겠다.
* 공포감 연출
  + 분위기가 무섭지 않다.
  + 공포게임이 맞기는 한가?
  + 그냥 재미가 없다 어떻게 살펴 보더라도…
  1. 마일스톤 항목에 대한 평가 및 향후 계획
* **도출된 문제점**
  + 게임의 재미
  + 게임의 볼륨
  + 각종 버그현상
* **회의 결과**
  + 게임의 컨셉 재 정립 🡪 팀원들의 의견이 모두 모아졌고 PD의 최종 확인 후 결정
  + 변동 사항
    1. 게임의 볼륨 축소

이대로 게임을 모든 기획대로 맞추어서 만든다고 가정했을 때 재미, 퀄리티, 버그 요소 등 모든 것들을 만족하기는 어렵다는 의견들이 모아짐, 이에 따라 챕터3까지 있었던 게임을 하나의 챕터에 맵을 넓혀서 사용하는 방향으로 변경

* + 1. 퍼즐 요소의 약화

퍼즐 컨텐츠가 너무 어렵고 재미를 느낄 수 없으며 이런 퍼즐 요소가 만들어내는 버그요소가 많다는 회의 결과가 도출 되어 다시 만들어 나갈 게임에서는 퍼즐을 어렵지 않고 직선적으로 해결할 수 있도록 변경

* + 1. 공포라는 장르의 충실

퍼즐 컨텐츠의 힘을 많이 죽이는 대신 기존 우리가 만들고자 하였던 장르인 공포감 연출에 집중하여 전달력을 높이자라는 의견이 모아짐.