2024.09.26

K프로젝트 1주차-1회차 활동 보고서

**게임 기획 및 회의 변경안**

1. **클래스(직업) 기능**

**기존** : 클래스 기능이 존재하여, 플레이어가 클래스 별 특징적인 능력과 패시브 스킬을 가지게 되어, 특화된 플레이를 할 수 있는 가이드라인을 제시하고자 했음.

**변경 의견** : 클래스 기능이 플레이 가이드라인을 제시해주기는 하지만, 오히려 플레이어의 게임 방식을 획일화시키고, 제한하게 하는 불필요한 틀이 될 수 있음.  
또한, 이러한 시스템이 있으면, 스킬 제작 시에 패시브 스킬과 액티브 스킬 간에 연결점이 존재하는 스킬을 제작하는 것에 제한이 생김.

**결과** : 클래스 기능을 제거하고, 클래스 기능에 포함되어 있던 패시브 기능을 나머지 스킬에 유동적으로 포함되도록 변경함. (‘리그 오브 레전드’의 아이템 패시브같이, 스킬마다 유동적으로 패시브 기능이 추가되어 있으며, 제작 시에 선택적으로 추가할 수 있게 함.)

1. **스킬 스왑(교체) 기능**

**기존** : 플레이어는 스킬을 교체할 수 없고, 획득한 4개의 스킬만 사용할 수 있었음.

**변경 의견** : 스킬을 교체할 수 없다면, 플레이어가 어쩔 수 없이 획득하게 된 스킬을 게임 내내 사용해야 해 게임 진행에 문제가 생길 수 있음.

**결과** : 플레이어는 **고정되지 않은** 스킬을 교체할 수 있으며, 각 교체는 1~3분 정도의 쿨타임을 적용시킴.

1. **스킬 고정**

**기존** : 2번의 수정안 때문에, 스킬이 교체될 수 있게 되면서, 스킬이 변경될 가능성이 생김.

**변경 의견** : 스킬이 변경될 수 있게 된다면, 첫 번째로 얻은 무기(스킬)를 변경할 경우, 플레이어의 기본 공격이 변경되어야 하며, 사라질 수도 있게 된다.

**결과** : 첫 번째 스킬은 고정하여 교체할 수 없게 한다.

1. **특수 스킬**

**기존** : 모든 일반 스킬은 강화 아이템을 통해 업그레이드 할 수 있으며, 보다 강하고 발전된 형태와 성능의 스킬을 얻게 된다. 그리고 기존에 존재하던 일반 스킬은 제거된다.

**변경 의견** : 플레이어가 강화하려는 일반 스킬이 중요도가 높을 경우 (일반 스킬 – 특수 스킬 연계를 필요로 하는 스킬일 경우 포함), 문제가 발생할 수 있음.

**결과** : 특수 스킬을 5번째 스킬, T 스킬을 새로 만들어 5번째 스킬로 설정하고, 일반 스킬은 그대로 남게 함.

1. **스크롤 스킬과 보스 몬스터 아이템**

**기존** : 보스 몬스터는 특화된 무기(스킬)을 드롭한다.

**변경 의견** : 보스 몬스터가 드롭하는 스킬이 너무 강하거나, 밸류가 높거나, 보유하고 있던 스킬 구조를 파괴하면서 등록해야만 하는 상황이 발생할 수 있음. 또한, 보스 몬스터의 무기는 기존의 무기(스킬)과 똑같이 만들 수 없고, 특화되어야 함. (기본 공격의 부재 및 강화 스킬의 부재)

**결과** : 보스 몬스터의 스킬을 스크롤 스킬(일회용 혹은 다회용의 스킬, 4개까지 보유 가능)로 설정하여 플레이어가 이러한 고민을 하지 않게 하며, 문제를 해결함.

**게임 UI 변경안**

**변경 전** :

스크린샷, 직사각형이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**변경 후** :

스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. **스킬 박스**

**기존** : 스킬 UI가 4개, 중앙에 클래스 액티브/패시브 스킬 UI가 존재하였음.

**수정 후** : 스킬이 4->5(T스킬)개로 변경되며, 클래스 스킬이 사라지며 중앙의 공간을 제거하고, 4개의 스킬을 이어붙인 뒤, 오른쪽 끝에 특수 스킬(T) UI를 추가하였음.  
또한, 고정 스킬의 경우 금빛 테두리를 가지게 설정하였음.

1. **경험치 바**

**기존** : HP, MP 바 아래에 경험치 바가 존재하였음.

**수정 후** : 왼쪽 룬 UI 가장자리에 경험치 바가 센터 기반 회전 형태로 위치하게 변경하였고, 색상도 초록색으로 변경하였음.

1. **레벨 값 박스**

**기존** : 레벨 박스가 HP, MP 바 옆, 경험치 바 위의 어중간한 위치에 존재하였음.

**수정 후** : 레벨 박스를 룬 UI 좌하단에 위치하게 변경하여 직관성과 가시성을 높였음.

1. 룬 UI

**기존** : 아직 구현되지 않은 상태로, 좌측에 구현할 예정이었음. 배경에 고정 무기의 이미지를 넣고, 룬(젬)을 6개의 자리에 드래그 앤 드롭하여 추가할 수 있게 구현할 예정이었음.

**수정 후** : 중심 UI의 좌측으로 UI의 위치를 변경해, 조작 편의성과 접근성을 높이고, 차후 좌측에 세부 사항 탭을 추가할 수 있는 자리를 마련하였음.  
-> 차후 다시 회의해야 할 사항으로 생각되어짐. (임시 보류)