회 의 록

1. 회의 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일 시 | 21-12-23 | 장 소 | 디스코드 온라인 |
| 작성자 | 강해준 | 작성일 | 21-12-23 |
| 참석자 | 강해준, 한태우 | | |
| 안 건 | 금요일 롤러코스터 팀 | | |

1. 회의 내용

|  |  |
| --- | --- |
| 회의 내용 | **주제 :**   * 개발팀과 진행상황 및 문제상황과 해결   **결론 :**  **실제 토의시간: 15:00 ~ 15: 48**  민열님 – 기본 롤러코스터 기획 중 롤러코스터 움직임 프로토타입 확인.  프로토 영상에서 카메라와 코스터의 축 이동이 살짝 끊기는 현상. 개선이 필요하다.  프로토 영상에서 적 및 아이템 확인 불가.  전민용님 – 기획안 중에서 리듬게임을 원한다.  진행 상황: 코스터 자체를 레일 본인이 가져다 분해를 해봤더니 레일 종류가 20가지 정도가 된다. 프리펩화 시켜서 레일도 랜덤 생성이 가능할 지도. 리듬게임이 된다면 기술적으로 가능하다. 현재 시도 중.  프리팹해서 랜덤이 된다면 순환형의 맵을 사용하지 않아도 가능하다!  **민용님 기획안을 리듬게임으로 변경:**  1. 기존 롤러코스터 기획안에서 리듬게임 요소 얹기.  2. 롤러코스터를 희석하고 리듬게임을 메인으로 가져갈지 (참고 예시: 사운드 볼텍스 – 롤러코스터가 질주하는 듯한 느낌 부여 가능)  평면을 달리는게 메인이 되겠지만 중간 꺾는 부분을 롤러코스터가 높은 곳 올라간 뒤 내려가는 연출로 가능. – 롱노트 이용해서  **프로그램 팀 상황:**  민열님 >> 석사 과정 들어감. 복잡한 기획을 하면 부담을 느낄 수 있다고 전달 내용 있었음. 기획안줄여서 진행하기로 함. 이 점은 프로그램팀(민열님)과 대화를 통해 추가로 조정할 예정.  **20단계 설정:**  적 등장 빈도수 및 출발 초기 속도 등을 조절하여 20단계 설정 조절.  리듬게임의 경우 프리펩이 랜덤하게 나올 수 있으면 음악의 속도 및 노트를 건드려서 가능하다. |
| 결정 사항 | 전민용님 – 기본 롤러코스터 기획안에서 추가 제작하는 리듬게임으로 변경.  민열님 – 기본 롤러코스터 기획안 진행  리듬게임 기획 – 장르가 리듬게임으로 확실히 정해짐. 리듬게임에 롤러코스터 요소가 들어가는 정도로.  사거리는 플레이어가 1이면 ‘4’로 정함.  계기판을 처음 생각한 3개 모두 등장하는 것으로 결정.  속도, 에너지, 위치 표시되고 데미지를 입을 때는 에너지를 고정적으로 감소시킴. |
| 향후 일정 | 1. 몬스터 처리 및 아이템 획득 사정거리 정하기. – 민열님에게 전달.  2. 커브 구간에서 시야에는 들어왔지만 바로 처리할 수는 없는 수준으로. / 커브 구간에서 어느 정도가 적정 구간인지 정하기.  3. 리듬게임의 방향성 정하기. - 기존의 롤러코스터에서 리듬을 약간 얹을지 아니면 롤러코스터를 희석하고 리듬게임화를 메인으로 할지. |
| 특이사항 | 공식 적용 시 너무 빠르게 움직이기 때문에 실제 속도와 적용되는 속도를 다르게 해서 플레이 할 수도 있다. 실제 롤러코스터를 타는 느낌은 든다. 하지만 너무 빨라 반응하기는 어렵다.  계기판 표시 정보.  부딪히면 에너지 총량을 깎는다. – 과학적으로 생각하면 얘가 맞음  높이 / 코스터 위치에 따라 가기 때문에 고정값임.  속도 / 게임성을 생각하면 속도가 주는게 직관적으로 보인다. 에너지 총량이 감소되면 속도가 감소.  >> 에너지 총량을 에듀게임에서 에듀에 초점을 두어 에너지를 체력으로.  실제 물리와 똑같이 진행. |