회 의 록

1. 회의 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2021년 12월 30일 15시 05분 | **장 소** | 디스코드 |
| **작성자** | 박성화 | **작성일** | 2021년 12월 30일 |
| **참석자** | 권영민, 권호정, 박성화, 이수현 | | |
| **안 건** | 12/29 빌드 파일 피드백 사항에 대한 확인 | | |

1. 회의 내용

|  |  |
| --- | --- |
| **회의 내용** | **주제1 : “[레고랜드]21.12.30\_빌드피드백\_박성화” 파일 기준 전체 설명.**  **[미구현 사항]**   1. 보스 몬스터 체력 게이지 2. 모바일 가상 조이스틱   **[수정 사항]**   1. 탄창의 개수 20개로 설정. 2. 탄창 아이템 획득 시 즉시 회복 및 최대 20 까지 회복 3. 바이킹 지지대 모델 변경 4. ~~시점 변경(회의 내에서 대략적인 위치조정 완료)~~ 5. 장전기능 제거 6. 탄창이 비어있을 경우의 효과음 적용(에셋 전달 후) 7. 화살 낙하체 구현방식 변경(화살 오브젝트는 그래픽 요소로 활용, 중앙으로부터 1/5/10의 16개를 낙하시키며, 히트는 한번 적용.) 8. 표창 낙하체 낙하 후 한 방향으로 이동하며, 바이킹의 끝까지 이동. 낙하 각도는 4방향 중 랜덤으로 설정 9. 낙하 후 낙하체 사라짐 처리 방법   미사일 – 지면 도달 후 이펙트 생성 및 오브젝트 삭제(현재와 동일).  화살 – 지면 도달 후 화살촉이 닿아 있는 위치에서 약 1초간 유지 후 삭제.  표창 – 지면 도달 후 표창의 전방으로 이동 후 바이킹의 끝단에서 삭제.   1. 카메라는 바이킹을 벗어나지 않는 바운더리 설정(회의 내 대략적인 위치 결정 완료) 2. 카메라 좌우이동 -> 전방으로의 이동도 존재. 3. 캐릭터 머리 위의 Digetic UI 적용 필요   **주제2 : 구르기의 무적처리여부**  결론 : 무적 적용하지 않는다.  **주제2 : 바이킹 내의 캐릭터 이동 구현 설정**  **세 가지 방안.**  **1) 2)** 3)   1. 바이킹을 기준으로 캐릭터도 회전 -> 높은 위치에서 부자연스러움 2. 월드 좌표를 기준으로 서 있으며, 모든 다리가 바이킹에 닿아있지만 높은 쪽의 다리가 바이킹과 겹쳐지도록 구현. 3. **월드 좌표를 기준으로 서 있으며, 바이킹과 겹쳐지지 않도록 구현하여 낮은 쪽의 다리가 공중에 떠있음.**  * **카메라 각 위치 이동에 따른 공중에 떠있는 다리의 부자연스러움은 해결됨. 따라서 3)으로 결정**   **또한, 이동할 때에 바이킹의 기울어진 면으로 캐릭터가 힘을 누적해서 받도록 구현**  **예상 토의 시간 1시간, 실제 토의시간: 1시간 20분** |
| **결정 사항** | **[개발팀]**   1. **1월 8일(토)**까지 낙하체(미사일/화살/표창), 관성, 탄창 등을 포함한 빌드파일 구현.   구현 사항은 “[레고랜드]21.12.30\_개발팀 업무 목록\_바이킹.txt”를 참고.  **[기획팀]**   1. 탄창 부족 시 효과음 에셋 2. 미사일 폭파, 표창 이동 등 이펙트 에셋 3. 체력바 등 UI 에셋 |
| **향후 일정** | 빌드파일 전달(2022년 1월 8일)  정기회의 일정인 목요일(2022년 1월 6일 15시 5분) (50분) |
| **특이사항** |  |