회의록

1. 회의록 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 작성자 | 작성일 | 안건 |
| 2023.05.15.  10:30~11:00 | 최지영 | 2023.05.17 | 기본 시스템 |

1. 회의 내용

* 플레이어 이동 방식 자유이동/격자이동 중 퍼즐에 중심을 두기 위해

격자 이동 선택

* 오브젝트, 오브젝트 트리거 구체화
  + 오브젝트 함정은 현재 8개 있으며 이는 추후 변경 가능
* 적 종류, 방식
  + 적은 3종류 쫓아오는 적 2 종류, 원거리 공격 1종류 이는 다음 회의 전까지 구체화할 예정
* 화면 크기, 맵 크기 플레이어 크기는 어떻게 할 것인지.
* 시간이동 시스템, 공격 시스템 구체화
* 스테이지 속 방 개념. Ex) 아이작
* 스테이지와 레벨의 개수는 몇개로 할 것 인지.
* 카메라는 레벨에 고정. 플레이어가 같은 레벨 내에서 이동시 카메라는 고정, 카메라는 플레이어가 다른 레벨로 이동시 카메라도 이동 후 레벨에 고정
* 이후 시스템 기획서 작성 예정

1. 회의록 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 작성자 | 작성일 | 안건 |
| 2023.05.15.  17:00~17:20 | 최지영 | 2023.05.17 | 아트 컨셉 |

1. 회의 내용

* 아트 컨셉 방향에 대해 설명
* 맵은 타일맵 형식으로 진행 예정, 이를 위해 타일셋 제작
  + 타일셋 두가지 하나 완성후 이에 바리에이션을 줄 예정
* 아트 레퍼런스 부족. 이는 회의 이후 추가 예정.
* 시점에 대한 정확한 설명 완전한 탑뷰 형식인지, 아니면 약간 기울여진 시점인지 이는 약간 기울여진 시점 이를 설명하기 위한 레퍼런스 추가 희망
* 캐릭터 애니메이션 대기 이동 공격 사망. 그러나 이동 방식은 캐릭터가 점프하는 방식을 이용하여 애니메이션 최소화.
* 적 3종류 애니메이션 설명
  + 쫓아오는 적 2종류는 플레이어와 같은 이동 방식을 채택하여 애니메이션 최소화
  + 원거리 공격 적은 발사 장전 애니메이션 필요
* 캐릭터, 맵 아트 담당 확정
* 캐릭터 크기, 맵 크기 확정
  + 격자 하나당 120\*120 픽셀로 16:9 캐릭터 120\*120~120\*180까지 가능
* 함정 오브젝트 설명
* 이후 아트 레퍼런스 구체화&추가 예정

1. 회의록 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 작성자 | 작성일 | 안건 |
| 2023.05.16.  17:10~17:30 | 최지영 | 2023.05.17 | 현재 진행 상황 |

1. 회의 내용

* 캐릭터 1차 컨셉 아트
  + 캐릭터 크기가 너무 작기 때문에 도트를 사용하지 않으면 깨지는 현상 발생- 해결하기 위해 도트 사용
* 맵 타일도 이와 동일한 문제 발생- 타일도 도트 사용
* 시스템 구현 진행
  + 플레이어 이동 구현 완료
  + 프레임워크 작업중
  + 애니메이션 툴 작업중
* 시스템 상 투명 처리가 안됨
  + 이를 해결하기 위해 한 색깔을 투명 처리

마젠타 (#FF00FF, rgb 255,0,255) 색깔은 투명처리

* UI 기획서 작성 예정
* 스테이지는 3개 레벨은 21가지 예정- 추후 변동 가능

1.회의록 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 작성자 | 작성일 | 안건 |
| 2023.05.17.  10:20~10:40 | 최지영 | 2023.05.17 | UI,  현재 진행 상황 |

2.회의 내용

* 메인 화면
  + 메인 화면 중 이어서 하기는 내가 클리어 했던 레벨까지 저장하여 종료 후 다시 해도 했던 레벨부터 다시 할 수 있는 기능이나 이는 개발 후순위
  + 메인 화면 배경은 아트 리소스 최소화를 위해 타일, 인게임 캐릭터를 사용해 맵을 제작하거나, 게임의 컨셉 시간 + 탐험을 표현하기 위해 간단한 구성품 배치도 좋겠음.
* 인게임 화면
  + UI가 왼쪽으로 몰려 있는 것이 유저의 UX를 고려하지 않은 것 같음- 레퍼런스를 참고하여 바꾸길 희망, 한곳에 몰려 있어 게임의 시스템의 부족함을 강조하는 것 같음.
  + 일시정지 버튼 추가
  + 죽은 횟수가 많으면 엔딩 분기점 추가 이는 개발 최후순위 사항
* 아트 진행 상황
  + 오늘 19시까지 맵1 타일셋 완성 목표
  + 캐릭터 도트 컨셉 확정
* 프로그래밍 진행 상황
  + 격자 이동 완성
  + 사운드 시스템 완성
  + 오브젝트 하나 완성
  + 애니메이션 툴 완성
  + 메인 화면에서 인게임 씬으로 이동
  + 이번주 안으로 기본 시스템 완성 목표
  + 다음주는 오브젝트 상호작용 마무리
* 기획 진행 상황
  + UI 피드백 반영
  + 스테이지 레벨은 선형적 구조로 확정
  + 회의록 추가
  + 모든 기획서 SVN 업로드
  + 함정 오브젝트 구체화

1.회의록 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 작성자 | 작성일 | 안건 |
| 2023.05.18.  10:30~10:50 | 최지영 | 2023.05.18 | 시스템 진행 |

2.회의 내용

* 플레이어 이동 예외 처리
  + 이동할 타일에 따른 처리 방식- 벽 타일 이동 불가, 바닥 타일 이동, 타일 없으면 낙사
  + 이동 중 공격 불가, 시간 이동 가능
* 시간 이동 딜레이 삭제, 쿨타임 적용
* 프레임 단위 – 초 단위로 변경
* 수치는 플레이 하며 조정
* 후순위로 다른 시간대에 적 표시 시스템 희망
* 맵 툴 타일 적용시 완성
* 시스템 기획서 수정

1.회의록 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 작성자 | 작성일 | 안건 |
| 2023.05.18.  10:30~11:00 | 최지영  최승수 | 2023.05.18 | 현재 진행 상황 |

2.회의 내용

* 아트 진행 상황
  + 바닥 타일 패턴 감소한 버전으로 수정 예정
  + 지금 완성된 타일 셋을 활용하여 2가지의 시간대 버전 제작 예정
  + 가시 타일 5\*5 배치에서 3\*3 배치 혹은 주사위 5 배치로 수정 예정
  + 벽 타일을 내부벽과 외부벽 분리 예정
  + 캐릭터 애니메이션 컨셉 확정
  + 캐릭터 애니메이션 마무리
* 프로그래밍 진행 상황
  + 격자 이동 완성
  + 사운드 시스템 완성
  + 오브젝트 하나 완성
  + 애니메이션 툴 완성
  + 메인 화면에서 인게임 씬으로 이동
  + 시간 이동 시스템 완성
  + 맵 툴 완성
  + 타일 3종류 완성
  + 함정, 트리거 오브젝트 작업 시작
  + 몬스터 AI 보류
* 기획 진행 상황
  + 레벨 디자인 5개 완성
  + 표지판 텍스트 출력 이미지 출력 확정 해야함
  + 함정, 트리거 오브젝트 다시 한번 정리
  + 레벨 디자인 주말까지 완성 예정

1.회의록 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 작성자 | 작성일 | 안건 |
| 2023.05.20.  14:00~14:40 | 최지영 | 2023.05.20 | 현재 진행 상황 |

2.회의 내용

* 프로그램 진행 상황
  + 애니메이션 이미지 출력 오류 수정 중
  + 프레임 워크 수정 중
  + 투사체 공격에서 범위 공격으로 수정 완료
  + 이동 오류 수정
  + 함정 구현 완료
  + 월요일 중간 목표로 작업중
* 아트 진행 상황
  + 캐릭터 사망 대기, 이동 작업 완료
  + 캐릭터 공격 작업 마무리
  + 적 작업 시작
  + 기타 함정 작업 시작
  + 화염방사 길이 및 크기 조정 완료
  + 독 컨셉 확정
  + 타일 색 조정
* 기획 진행 상황
  + 레벨 디자인 1스테이지 완료
  + 2스테이지 레벨 디자인 시작
  + 사운드 작업 시작

1.회의록 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 작성자 | 작성일 | 안건 |
| 2023.05.21.  14:00~14:35 | 최지영 | 2023.05.21 | 아트 진행 상황 |

2.회의 내용

* 화염 방사, 독, 화살 구멍, 발판 완료
* 오늘 안 함정 완료 예정
* 캐릭터 완료
* 거미 완료
* 시간 수호자 완료
* 성역 수호자 공격 모션 진행 중
* 타일셋 수정

1.회의록 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 작성자 | 작성일 | 안건 |
| 2023.05.22.  10:30~10:50 | 최지영 | 2023.05.22 | 현재 진행 상황 |

2.회의 내용

* 아트 진행 상황
  + 캐릭터, 적 완료
  + 메인 화면 작업 시작
  + 타일 수정
* 프로그래밍 진행 상황
  + 몬스터, 캐릭터 이동 오류 수정
  + 프레임워크 수정
  + UI 작업 진행중
  + 맵 툴 레버 제외 완료
  + 미니맵, 표지판 등 시스템 설명
* 기획 진행 상황
  + 레벨 디자인 완료
  + 사운드 작업 시작
  + 메인 화면 레퍼런스

1.회의록 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 작성자 | 작성일 | 안건 |
| 2023.05.24.  10:30~10:50 | 최지영 | 2023.05.24 | 현재 진행 상황 |

2.회의 내용

* 아트 진행 상황
  + 캐릭터, 적 완료
  + 컷씬 작업 시작
  + UI 작업 시작
  + 타일 완료
  + 메인 화면 그림 완료
* 프로그래밍 진행 상황
  + 프레임워크 수정 완료
  + UI 작업 진행중
  + 맵 툴 완료
  + 게임 기본 시스템 완료
  + 과거 현재 오브젝트 연결 진행
  + 레버 진행
  + 컷 씬 진행
  + 미니맵 삭제
  + 표지판 삭제, 텍스트 이미지 화
  + 데스 카운트, 독 카운트 진행
* 기획 진행 상황
  + 죽는 타일 상세화
  + 사운드 완료 리스트 화
  + 맵 디자인 시작
  + 오브젝트 위치 리스트화

1.회의록 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 작성자 | 작성일 | 안건 |
| 2023.05.24.  10:30~10:50 | 최지영 | 2023.05.18 | 현재 진행 상황 |

2.회의 내용

* 아트 진행 상황
  + 컷씬 채색 시작
  + 독, 사망카운트, 일시정지 UI 작업 진행
  + 메인 화면 완료
* 프로그래밍 진행 상황
  + 스테이지 구현
  + 스테이지 연결
  + 개발자 모드 완료
* 기획 진행 상황
  + 맵 디자인 60% 완료
  + 오브젝트 위치 리스트화
  + 발표자료 작업