

회의내용 3/30

들어갈 내용 발표 10분

- 프로젝트 의도

왜 리듬게임 고르게 되었나 – 예술 관련된 게임을 만들려고 ..

차이점이 뭔가 – 리듬게임들은 라인이 떨어지는 거의 비슷한 형식인데 게임을 다른 방식으로 접근해 봄

따로 에디터를 만들었다.

실제로 게임을 서비스를 할 경우를 가정하고 만들었다.

게임 서비스 중에 – 콘텐츠를 제작할 노트제작자(맵퍼) / 아트담당 / 음악담당 / 코드 . 유지보수.. 각 파트가 따로 분업이 잘되서 움직이게 하는 것을 상정해서 만들었다.

- **게임의 기획**

어느정도 룰 적인 내용이 들어가야 될 것 같고

직접 게임의 서비스를 상정하고 만들면서 생각 했던 것들

- **BM 이야기 : 구독제나 패키지 단위로 확장판으로 팔기.. 등등**
- **Chapter 구성 이야기**
- **게임 바깥 Map**
- **키움 / FX sound**
- **장르적 특성 : 액션요소 , 뷰에 관한것, 멀티트랙을 활용한 게임 악기변경**
- **이 게임을 이용하는 사람들 / 사람들의 특성 / 시장**

- 오디오 관련 이슈 – 프레임이나 판정에 민감해서

유니티를 선택 했음에도 불구하고 리듬게임이라는 특성상 사용할 수 없는 것들

물리적 계산을 하는 것들 (프레임안에 이루어지기 힘든 것들)

여기 원래 있는 기능들을 못써서 힘들다

TimeSample <- Update 함수같은경우에 상황에 따라서 얼마만큼 자주 나올지 모르는 것. Update 는 빠르게(프레임마다 계산이 되는데) TimeSample이 900정도 넘어가는 시간이 될 때 마다 갱신.

어쩌면 무시해 도 될 수 있을 수 있는데 900 900 900 900 1800
일단은 판정 계산 할 때는 쓰는게 이득 그래픽 적인것들 이동이나 일정 시간마다 재생되는거 TimeSample 나중에 혹시라도 좀 끊겨서 보이면 따로 계산하고 일정시간마다 TimeSample보고 많이 들어졌을 경우 한번씩 고치는 정도 리듬게임 이니까 정확도를 더 높이고 싶다 하면 TimeSample만 보는것도 문제가 될 수 있어서 – 임의로 TimeSample 어느정도 까지 증가할 것이다...

Winform M - audio library 지원 doc 가 1.1 까지 ID에서 사용 할 때 2.0 이게 최근 바뀐 거

문제가 될 만 한 요소들

- 멀티플랫폼 생각을 해두고 개발을 한다. 유니티에서 기본 제공되는 것들을 쓰려면 맘대로 ASSET을 가져다 못쓴다는 것? 거의 기본적인거에서 많이 벗어나는거 못씀

- JSON 관련 프로그램들을 사용하면 IOS 문제가 생긴다는 말이 있어서
- 이런거 염두해두고 최대한 유니티에서 기본제공 ToJSON
- ASSET 같은 경우에 애초에 3D 상정하고 만들었기 때문에 TimeSample에 맞추는 것도 일이다.

- 앞으로 해야 할 것 들

- [현재 개발 진행 정도]

- 판정을 어떤 식으로 계산을 할 것인가.

Update 에서 input.anykey 판정을 불러오면

판정에서 TimeSample을 보고 일정 TimeSample 안에서 input이 찍혔다 하면
그걸로 판정내는것.

900 < EXC 0.04 저사양 이던 고사양이던 어쨌든 비슷한 판정을 가져가야 공평한
게임

- 기본적인 것 구현이 되었다 치고 다음에 할 것들

- UI 제작
- 그래픽 작업
 - 캐릭터, 이펙트
- 음악작업
 - - BGM SFX 와 함께 개별 악기 연주에 필요한 Instrument track 분리
- 여러가지 기믹 추가
 - - 기능구현

- 바깥 맵 제작