

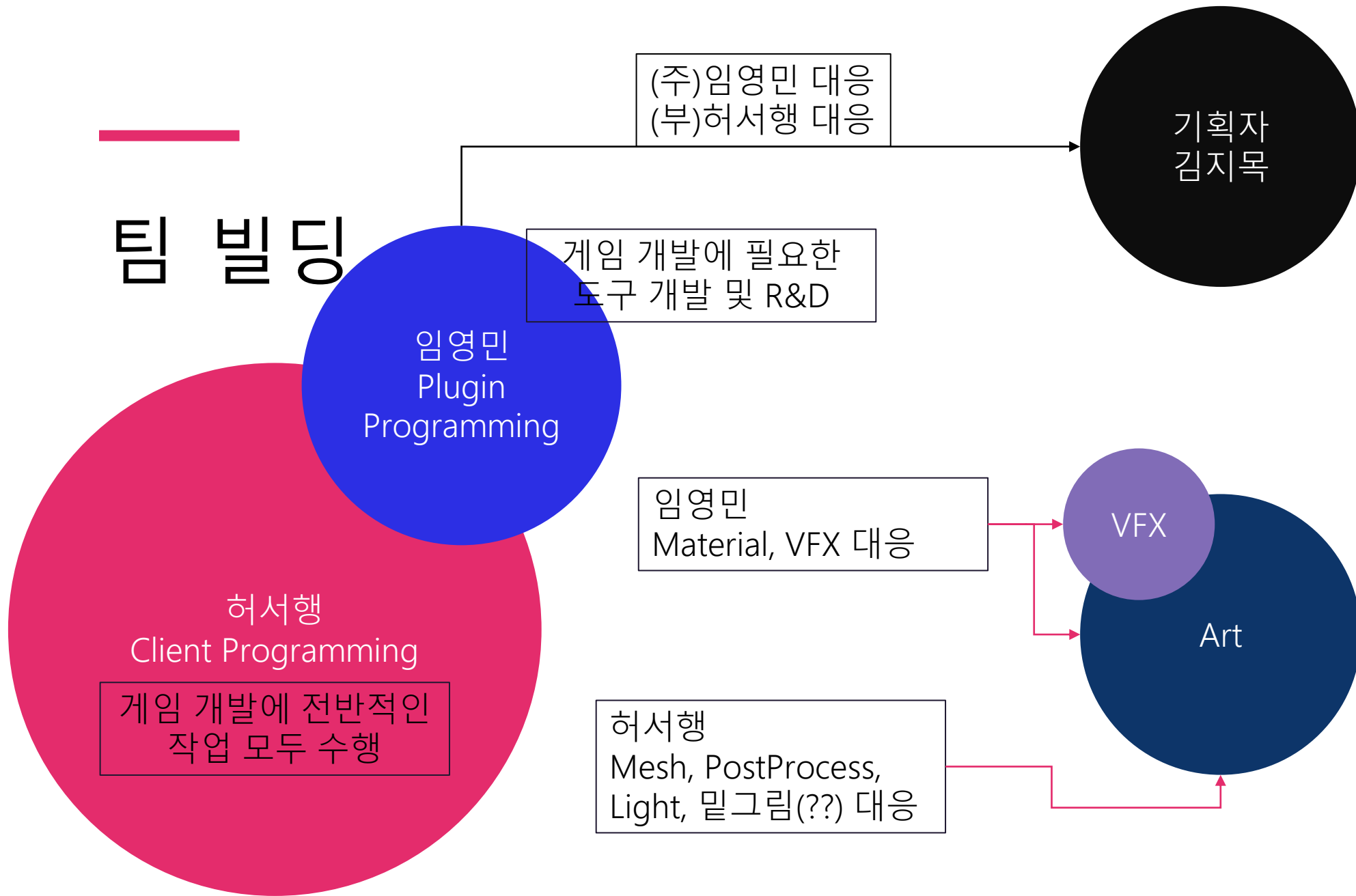
프로그램팀 발표



팀 이슈

- 박영민님께서 팀에서 활동하지 않고 회사 업무에 대응하겠다고 함.
- 현재는 개발자 한 명이 모든 걸 대응해야함.

팀 빌딩



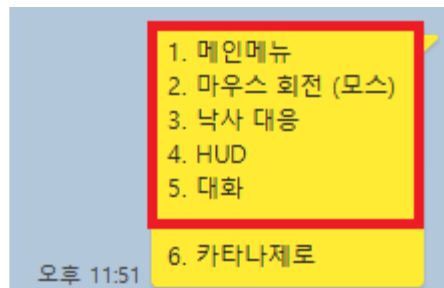


팀 빌딩

- 허서행
 1. 개발에 대한 모든 대응을 진행한다. (Morse 움직임, 몬스터 만들기, 캐릭터 만들기 등등)
 2. Art의 밑그림 및 Mesh, Light, PostProcess를 대응한다.
- 임영민
 1. 개발에 도움을 줄 수 있는 다양한 도구들을 개발한다. (BT Tree, GCS, Trigger, Sound)
 2. Material을 이용한 전반적인 모든 것들을 대응한다.

업무 성과

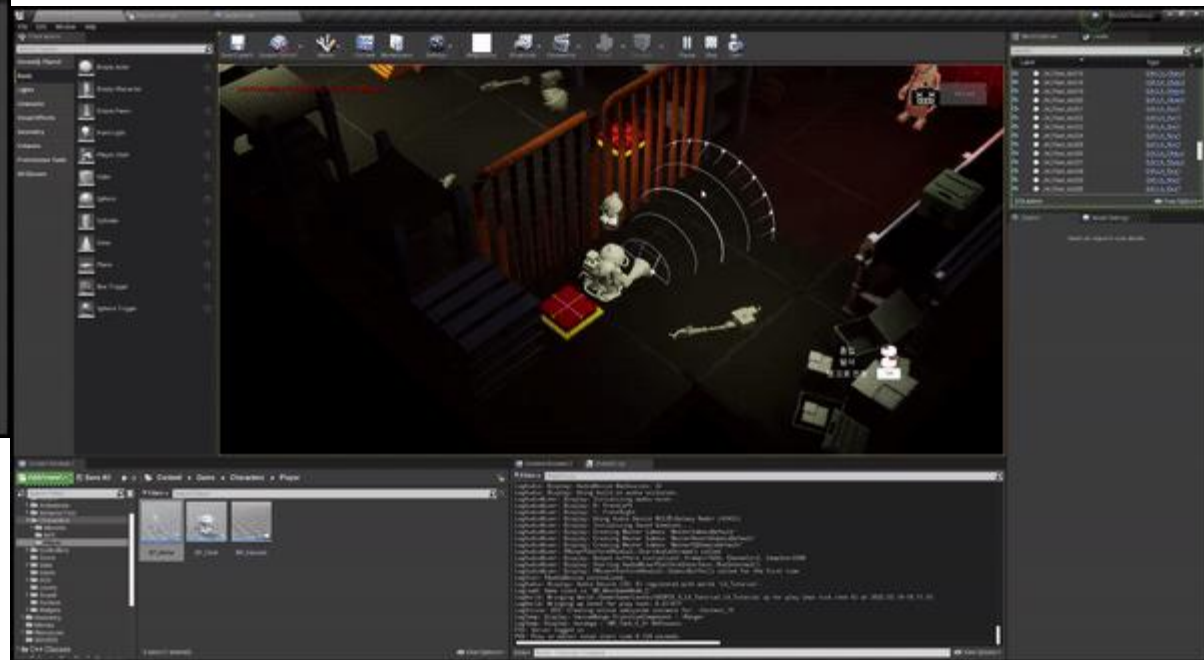
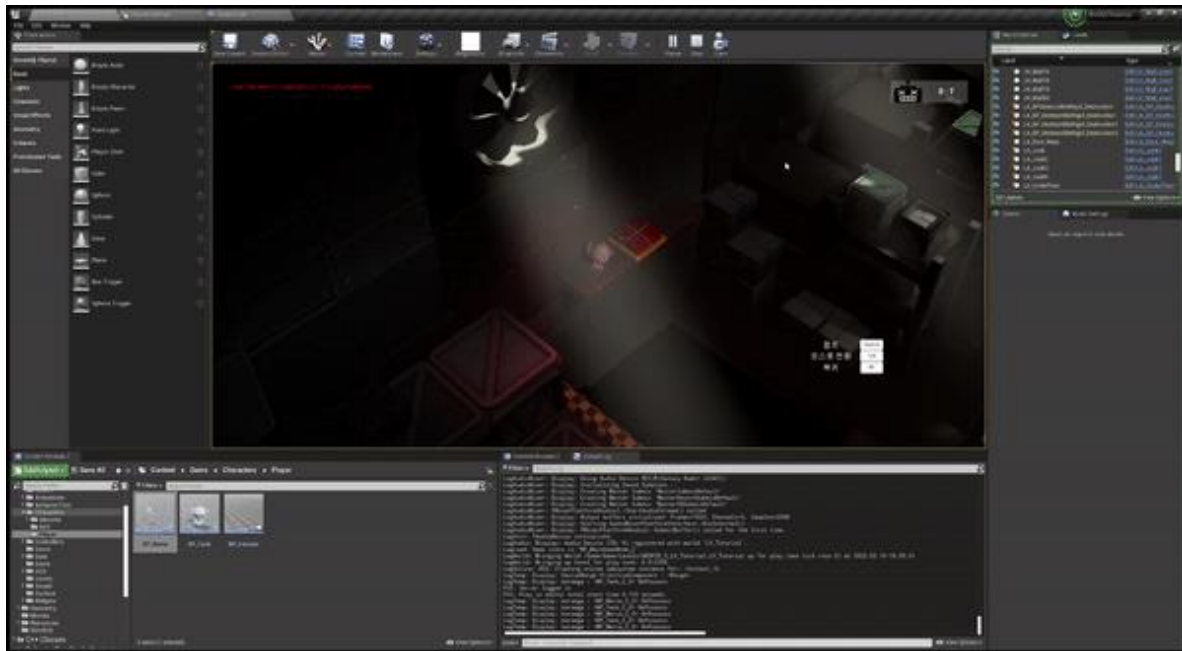
- 목표에 도달하고 100% 이상의 성과 달성



임영민

1. ~2022.02.13
 - a. GCS System 구현 완료
 - b. LookAround와 같은 패턴 및 Enemy와의 전투 1차 구현
2. ~2022.02.20
 - a. 카메라 설계 작업 및 초안 작업 진행 (대화에 대응되는 정도)
 - b. Sound Animation Notify, Animation Change Trigger 대응
3. ~2022.02.27
 - a. 작은영민님의 R&D Plugin을 기초로 해서 대화 시스템 구현
 - b. 전투에 Phase, Pattern 등 다양한 형태의 전투 대응

카메라(성과)





카메라(부족한 점)

- 카메라 애니메이션의 미완성
- 액터 내에서 Camera Component간의 이동은 구현되지 않음.

HUD



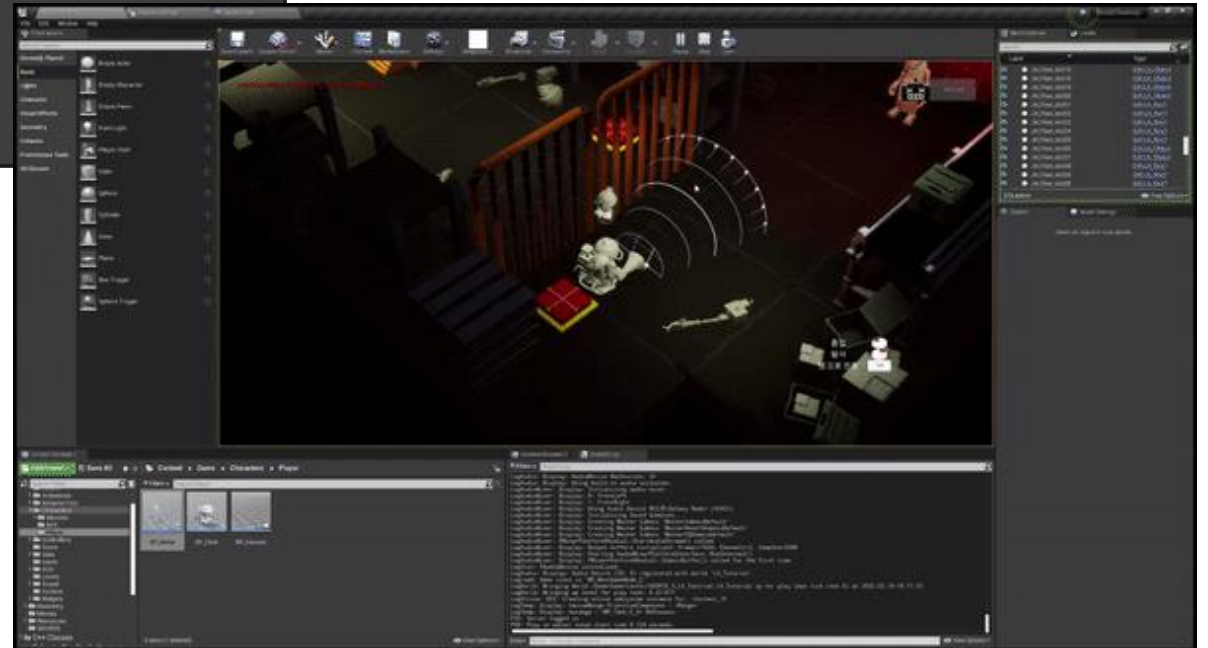
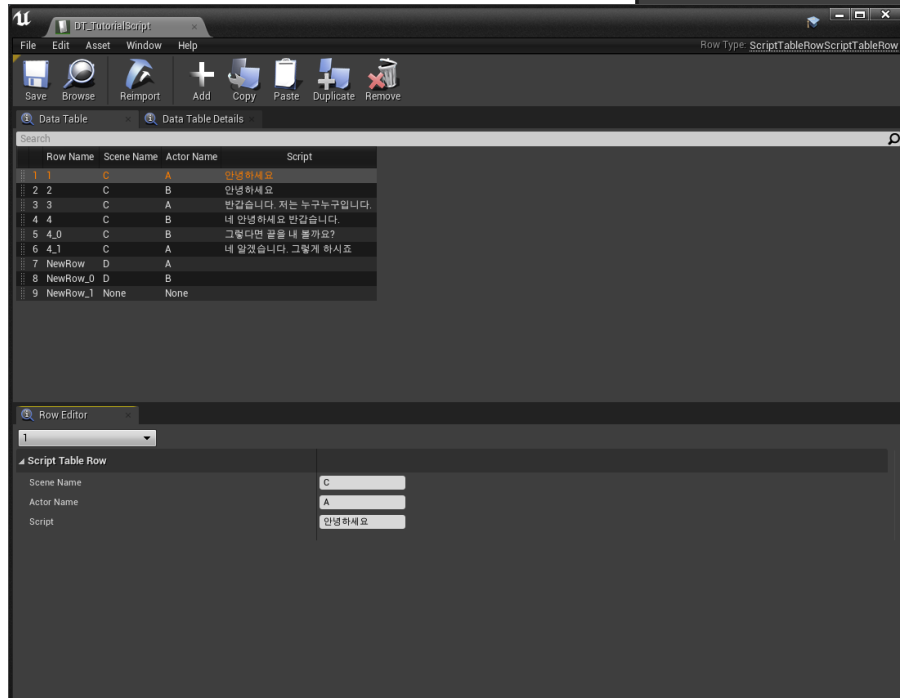
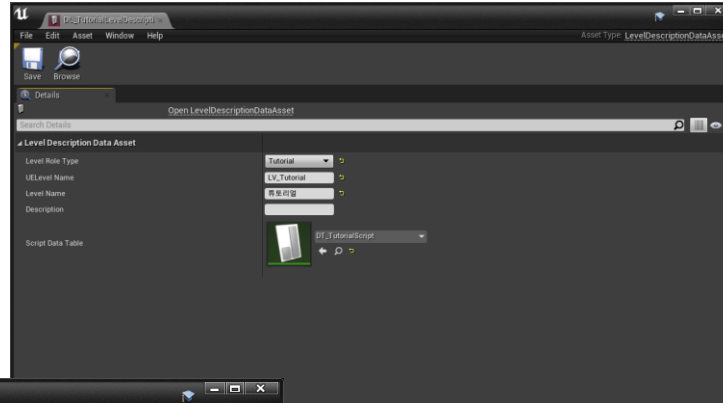
MainMenu



PauseMenu



대화(성과)



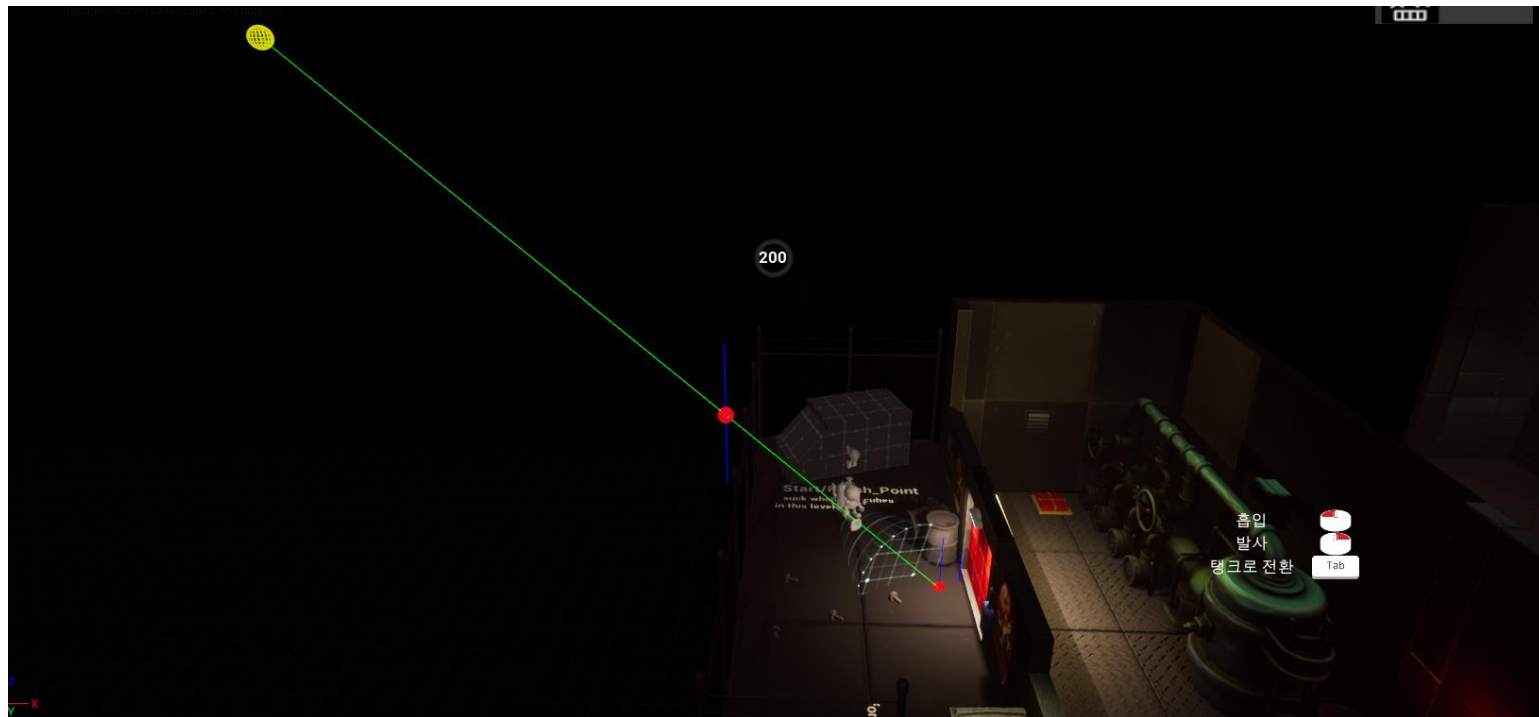


대화(부족한 점)

- 카타나 제로와 같은 Text Animation이 대응되지 않음. (~22.02.27일 까지 대응 계획)

Morse Mouse 대응

- 쿼터뷰에 맞게 동작 대응
- 프랍이 많아지면서 생기는 문제 대응 완료

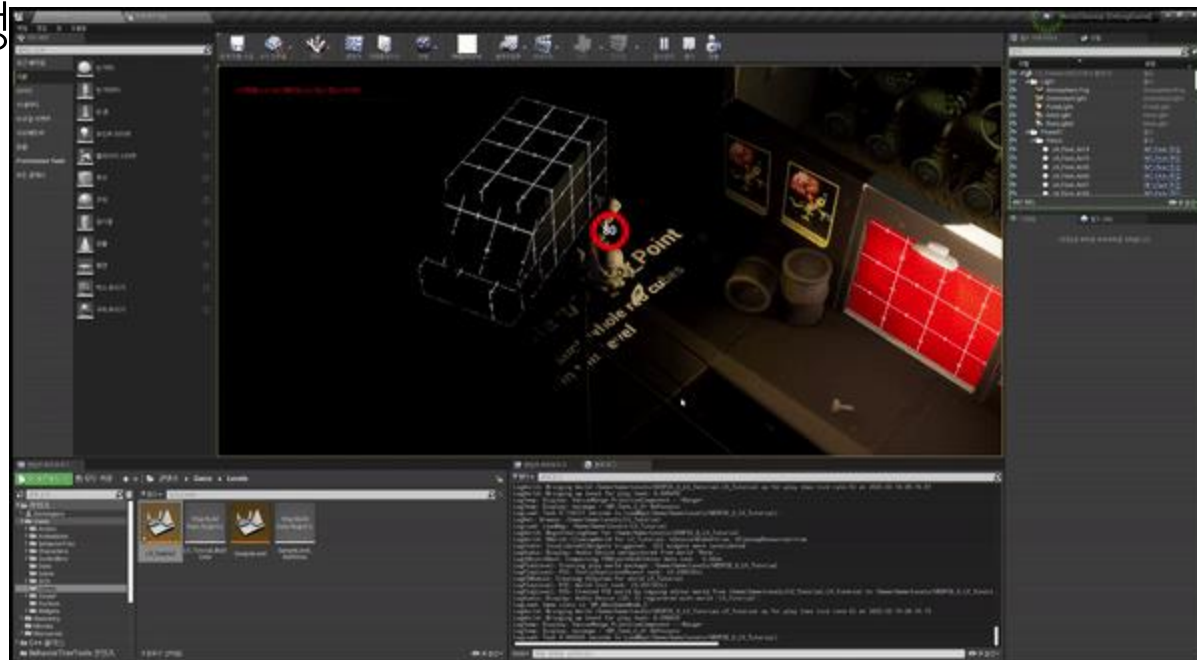


Light(팀장님 아이디어) 대응



낙사 대응

- 기존에 낙사했으면 답 없던 문제 수정



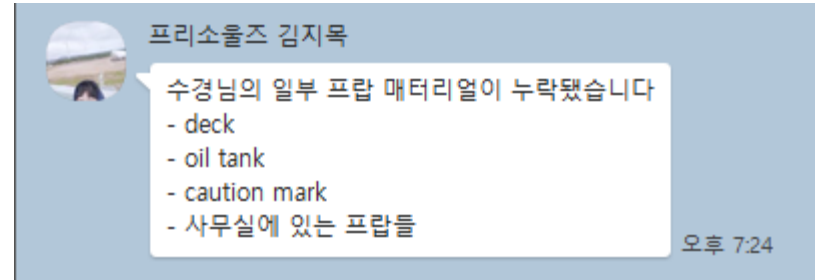
Packaging 이슈

- Packaging 관련 문제 대응
- 에디터에서 실행 되서 나오듯 똑같이 나오지 않고 데이터 최적화를 하지 않으면 용량이 너무 커짐. 지속적으로 확인하여 문제에 대응(초기 아트 프랍 Material 누락 등)

```
-----  
LogLinker: Error: HOTRELOADED_CameraTriggerComponent_0 has an inappropriate outermost, it was probably saved with a deprecated outer (f  
LogLinker: Error: HOTRELOADED_TimerTriggerComponent_2 has an inappropriate outermost, it was probably saved with a deprecated outer (f
```

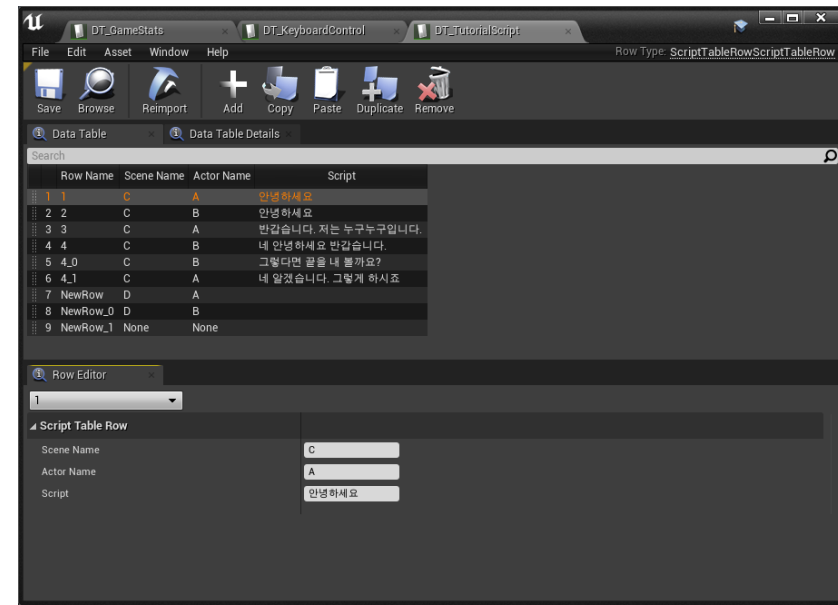
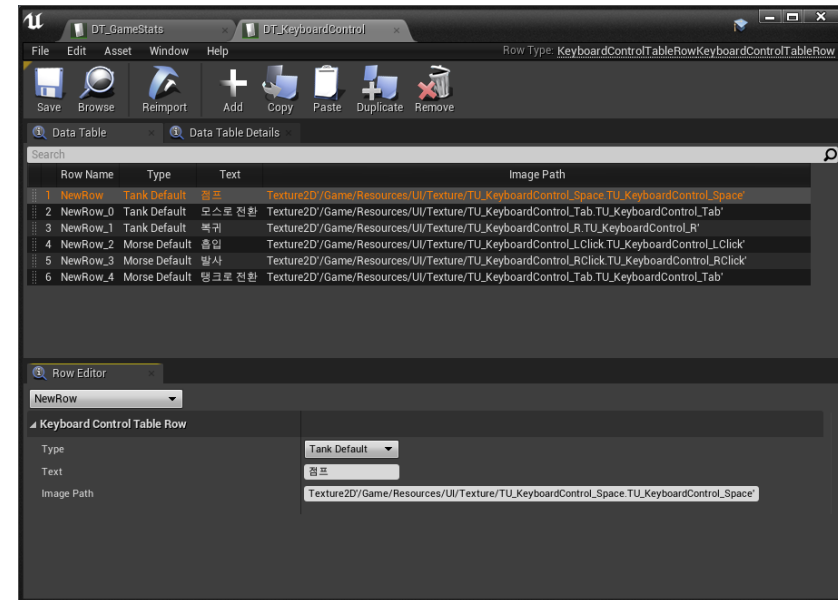
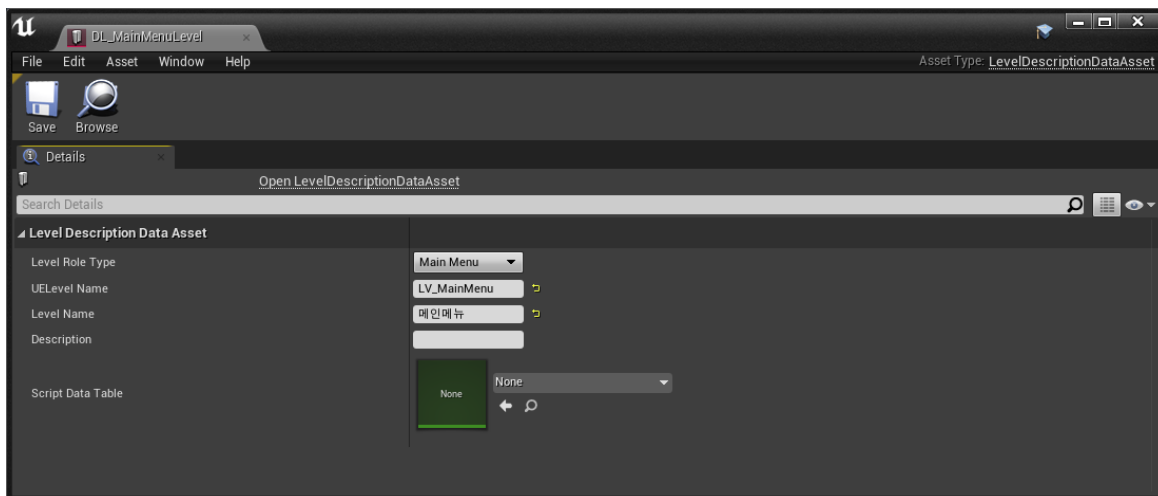

Packaging 이슈

- 맵체크를 통해 일부 Material 정상적으로 Packaging 가능하도록



기타

- 하드코딩 방지 차원에서 많은 데이터 형태 생성 (DataAsset 및 DataTable)



계획(Programming)

- 다음 달 목표 계획 그대로 수행
- 대회 관련되어 추가 구현 사항 수행

계획

임영민

1. ~2022.02.13
 - a. GCS System 구현 완료
 - b. LookAround와 같은 패턴 및 Enemy와의 전투 1차 구현
2. ~2022.02.20
 - a. 카메라 설계 작업 및 초안 작업 진행 (대화에 대응되는 정도)
 - b. Sound Animation Notify, Animation Change Trigger 대응
3. ~2022.02.27
 - a. 작은영민님의 R&D Plugin을 기초로 해서 대화 시스템 구현
 - b. 전투에 Phase, Pattern 등 다양한 형태의 전투 대응

계 획(VFX)

- Sucking이 가능한 Actor들에 대해서 외곽선이 강조되는 기능 추가
- Dust 추가





계획(Package)

- Packaging 일주일 단위로 실행프로그램 저장하여 우리 게임이 진척도를 저장한다.
- Packaging이 정상적으로 되는지 확인
- 성능 검사 및 이슈 트래킹