문서업데이트

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜 | 버전 | 작성자 |
| 2020.03.23 | 0.1 | 이재천 |
| 2020.03.24 | 0.2 | 이재천 |

3.18 수

회의내용

1. 장르 및 컨셉

1 액션RPG

- 마비노기영웅전, 위쳐, 등의 전투시스템

- 젤다스타일의 스테이지, 퍼즐요소

- 중세, 판타지의 컨셉

2 어드밴쳐

- 마리오, 레이맨 형식의 횡스크롤 어드밴쳐

3 FPS

- 공포, 호러 컨셉의 서바이벌 VR FPS -VS- 현대물 SuperHot 같은 FPS

회의결과 1번 액션 RPG로 결정(추후 유동적으로 변경될 수 있음)

2.업무분장

- 개발pm /제작 총괄

- 개발 및 시스템 기획 (코어루프 , 전투, 캐릭터 액션기능)

- 개발 및 레벨디자인 (콘텐츠 제작, 맵 퍼즐)

- 콘텐츠 기획 (게임 플레이시나리오, 컷씬, 맵디자인)

- 캐릭터, 배경 컨셉디자인 및 연출 (에샛 확보, 적용)

- 사운드 (BGM, 이펙트)

최종

개발PM, 일정관리: 이재천

개발, 시스템기획: 이진우

레벨디자인: 김병훈

콘텐츠기획: 문준호

3.19목

시나리오 회의

1안 문준호

시간을 되돌리려는 한 기사 이야기

장점 : 퍼즐적 요소와 비교적 쉬운 개발난이도

단점 :

2안 김병훈

사무라이의 복수스토리

장점: 탄탄한 시나리오

단점: 높은 컷 씬 난이도

3안 이재천

자유를 쟁취하려는 고대 로마 검투사 이야기

장점: 전투에 특화된 시스템

단점: 높은 개발난이도. 많은 애셋필요

결과: 일정기한을 고려하고 현 기술과 능력에 맞춰 제작이 가능하면서 팀원 전원의 역량을 고루 활용할 수 있는 1안 채택3.20 금

1.업무, 일정회의

이진우: 캐릭터 전투시스템 구현, UI구현, 전투동작 애니메이션적용

김병훈: 필드, 마을, 스테이지 레벨제작(퍼즐기획 이후 제작)

문준호: 세계관, 시나리오, 캐릭터설정, 몬스터설정, 플레이시나리오기획, 퍼즐기획

이재천: 세계관, 시나리오작성 보조, 퍼즐기획, 프로젝트기획서, 컨셉기획서 작성.

결론: 업무를 분담하여 1차 점검일까지 담당한 업무 완료를 목표로 함.

2. 시나리오, 세계관 회의

회의 내용:

1. 깊고 탄탄한 세계관을 구축하기 위해 신화를 차용하는 것이 좋겠다.

2. 개연성을 살릴 수 있는 설정들과 장치들이 필요하다.

3. 스토리의 디테일과 깊이를 더 할 수 있는 역사가 필요하다.

4. 주인공이 왜 싸워야 하는가에 대한 명확한 이유를 제시해야 한다.

회의결과: 이집트와, 불교를 차용한 신화적 세계관 속에

주인공은 과거로 시간을 돌리기 위하여 유물을 찾아 나서고

유적에서 유물에 의해 회기(윤회)를 겪다 깨달음을 통해 윤회에서 해방되고 유물을 부순다는 스토리로 확정.

3.23 월

1.전투시 특정 액터에 대한 속도(이동,공격)를 조정하는 것에 대한 내용

[이재천] [오후 3:21] 1. 단일개체는 구현이 가능해 보인다는 말씀인가요?

[이재천] [오후 3:21] 2. 전체속도를 관장하는 건 버그를 일으킬 가능성이 크단 말씀이시죠?

[이진우(랑)] [오후 3:35] 1. 단일 개체(npc) 의 속도 조절 테스트 중인데. 단순 액터의 속도 조절은 안되고 있습니다.

2. 전체의 속도를 조절하는 set global time dilation과 pc의 속도를 조절하는 set custom time dilation 기능을 동시에 사용하면 느려 진 공간 속에서 pc만 정상 속도로 조작 가능한 걸 확인했습니다.

다만, set custom time dilation은 다른 actor에 연결은 되지만 적용이 안 되는것 같고, pc가 공격 동작이나 actor와의 상호작용을 하게 되었을 때, 시간이 관련된 부분이 있다면 버그가 날 가능성이 상당히 높아집니다. 저희가 몬스터를 모두 구현하고 저 시스템을 적용해봐야 정확한 안정성을 확인할 수 있을 것 같습니다

결론: 시스템개발 담당자 문의결과 캐릭터를 제외한 전체 게임속도 조절이 가능하며 추후 전투설계가 완료된 후 개발을 적용을 해봐야함.

2. 전투 시 공격 입력방식에 대한 논의

[이재천] [오후 5:53] 깃 이슈에 업로드해주신 이슈에 대해 잠시 짧게 의견 나누고 싶습니다.

[문준호÷] [오후 5:55] 다른 게임과 같은 방법이 맞는 것 같습니다

[이재천] [오후 5:56] 저도 동의 합니다.

[이재천] [오후 5:56] 인게임에서 플레이 해보니까 딜레이가 상당히 크더라구요

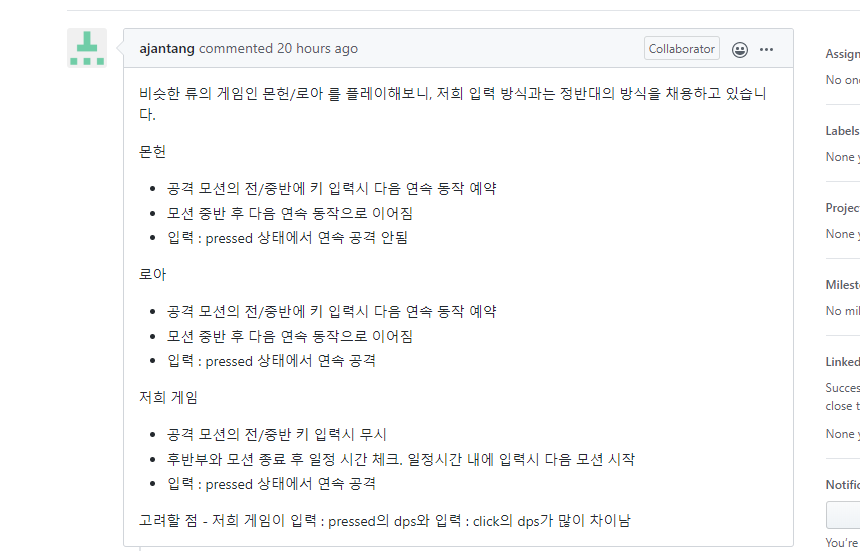
[이진우(랑)] [오후 5:57] 지금 봤습니다

[이진우(랑)] [오후 5:58] 제가 본 게임은 그런데, 다른 게임에서 어떤 식으로 하고 있는지. 어떤 장단점이 있는지 말해보고 변경할지 정해보죠

[이재천] [오후 5:59] 근데 아직 공격모션중 이동이랑 회피를 연결해봐야

[이재천] [오후 5:59] 플레이 했을 때 어느정도 자연스러운지가 나올꺼같은데

[이진우(랑)] [오후 6:00] 일단 손에 익숙한건 다른 게임들에서 하는 방식인데, 다들 그 방식이 좋다는 말씀이시죠?

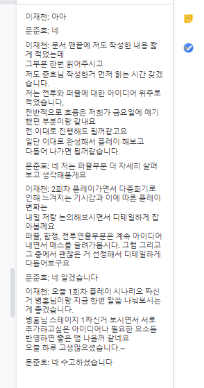
[문준호÷] [오후 6:00] 네

[이재천] [오후 6:00] 네

결론: 현재 개발된 입력방식을 전투에서

테스트해 본 뒤 다른 입력방식을

적용할 지 논의

3.23 월

3. 플레이시나리오, 퍼즐

작성한 퍼즐과 플레이시나리오에 대해 읽어보고

그에 대한 피드백을 진행.

결론: 플레이 시나리오대로 스테이지 전투까지 완성한 후

디테일한 부분을 다듬어 나가는 것으로 결론

퍼즐에 대한 부분은 아이디어를 추가적으로 늘려

그 중 괜찮은 아이디어를 익일 회의를 통해 취사선택 하는 것으로 결론

03.24

1. 전투시스템

전투시스템 회의내용

캐릭터와 몬스터는 성장하지 않는다.

다만, 캐릭터는 능력 같은 걸 얻을 수 있다.

이진우: 현 시스템상 체력과 공격력만 있는데 방어력에 관해 추가를 해야 하는지?

결론- 스테이지 플레이상 다중회차 플레이 경우 플레이 난이도가 이전보다 높아야 하기 때문에 몬스터가 더 강해야 하지만 스테이지를 해금 하는 형식으로 갈꺼기 때문에 몬스터의 방어력이나 다른 변수가 필요하지 않으니 현재대로 개발 진행가능

몬스터의 인식시스템에 대한논의

1안 원형

2안 부채꼴

3안 사각형

몬스터는 특정 거리내에 있는 플레이어를 인식하여 공격을 시작한다.

가장 자연스러운 모양이 부채꼴로 생각되기 때문에 부채꼴로 함

추후 부채꼴의 인식모양에 대해서는 뒤에서 암습과 같은 추가 컨텐츠를 추가하기에 용이해보임

따라서, 인식범위에 대한 모양은 몬스터를 기준으로 전방 부채꼴 방향으로 설정한다.

2. 시나리오

이진우, 김병훈: 캐릭터가 기억을 잃은 채 회기 하는 다중회차 플레이에 대한 경우 캐릭터 입장에서는 다시 플레이 하겠지만 유저의 입장에서는 왜 같은 던전을 돌아야 하는지를 납득시켜야 한다.

개선 아이다어 이진우: 회기가 아닌 시공간의 뒤틀림, 유물의 힘에 의해 강제로 공간이동과 같은 설정은 어떤가?

이재천: 진우님 아이디어에 더해 유물을 조각 3개로 나누고 힘을 모두 모은다는 설정으로 변경하고 불완전한 조각으로 회기하려 할 때 가까운 과거로 돌아간다는 설정으로 변경제안

공통의견: 캐릭터의 기억을 잃었다는 연출이나 다중 회차 플레이를 유저가 플레이 해야 하는 것을 납득 시킬 수 있는 방법을 찾는다면 회기의 설정을 유지하는 것도 괜찮다.

문준호: 카르마 시스템(타 문서 참고 추후 링크 예정)을 통해 회기 후 플레이에 변화를 주어)을 통해 다른 플레이를 보여줄 수 도 있고, 연출을 통해서(컷 씬을 넣어 같은 상황과 대사를 넣어 시간이 돌아갔다는 것을 보여주지만 자연스럽게 진행) 캐릭터의 기억을 잃은 상황을 보여주면서 회기 했다는 사실을 보여줌

왜 유저는 똑 같은 던전을 플레이 해야하는가?

유저의 익숙한 패턴에서 지루함을 벗어나게 하는 요소가 필요함

공통회의 의견

1. 스테이지 해금 : 던전의 1번스테이지의 플레이구역을 나누어 회차별 플레이마다 구역을 해금하는 형식으로 다른 플레이를 느낄 수 있게 한다.

2. 변화하는 퍼즐방 : 던전의 2번스테이지는 회차별 플레이마다 다른 퍼즐을 제시한다. (EX)1회차 3차원 입체미로, 2회차 인드라망, 텔레포트?

3. 데자뷰: 데자뷰를 느끼고 캐릭터가 무언가 반복되고 있다는 사실을 깨닫고 다른 행동을 해야겠다고 생각하는 스토리의 흐름을 보여줌으로써 시나리오를 진행시켜 플레이 함에 지루하지 않게 한다.

4. 카르마(예정): 카르마수치의 누적으로 캐릭터가 더 강하거나 다른 액션을 하는 모습을 보여줘 유저가 다회차 플레이를 하는 것에 지루함을 느끼지 않게 한다. 카르마가 쌓이면 언어에 대한 해독이 가능해짐

모

3. 업무일정회의

업무 순서

이진우: 몬스터를 포함한 전투시스템, 깃 이슈에 생성한 전투모션, 회피 개선작업, 범위와 배틀상태, 최적화 순

위 업무사항을 3월 30일이전까지 우선 구현 후 추가적인 시스템과 퀄리티 업에 대한 개발은 4월 1일 이후로 진행

김병훈: 금일 3월 24일까지 스테이지2(던전 1번방)에 대한 러프한 작업을 완성 후 컨텐츠 담당자의 퍼즐 기획과 플레이 시나리오에 따라 25일 스테이지3(던전 2번방)제작 시작

문준호: 퍼즐 기획 후 몬스터 기획문서 작성, (기획문서에는 몬스터 컨셉과 패턴, FSM(불확실), 기획의도가 포함될 것)

이재천: 준호님과 함께 퍼즐 기획 후, 문서작성, 회의록 작성, 컨셉 문서 업데이트, 일정 문서 업데이트, 디렉션

4. 기술회의

기획된 퍼즐(인드라망)을 구현하기 위해 개발자 진우님께 기술자문 문의

결론: 빛과 빛을 반사할 애셋의 탐색의 문제이며 기술적으로 구현 난이도는 높지 않음.