문서업데이트

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜 | 버전 | 작성자 |
| 2020.03.24 | 0.1 | 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

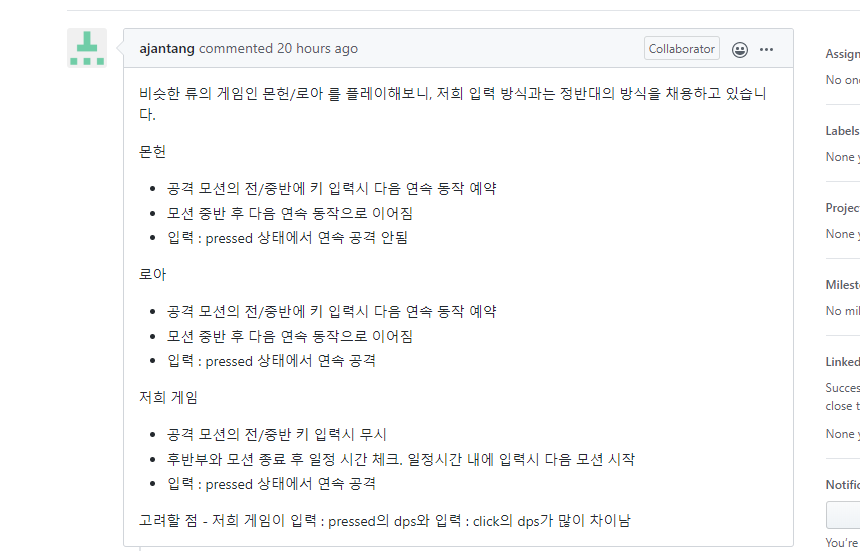
[이진우(랑)] [오후 5:57] 지금 봤습니다

[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?

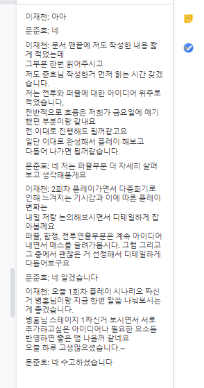
[문준호÷] [오후 6:00] 네

[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