3.18 수

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

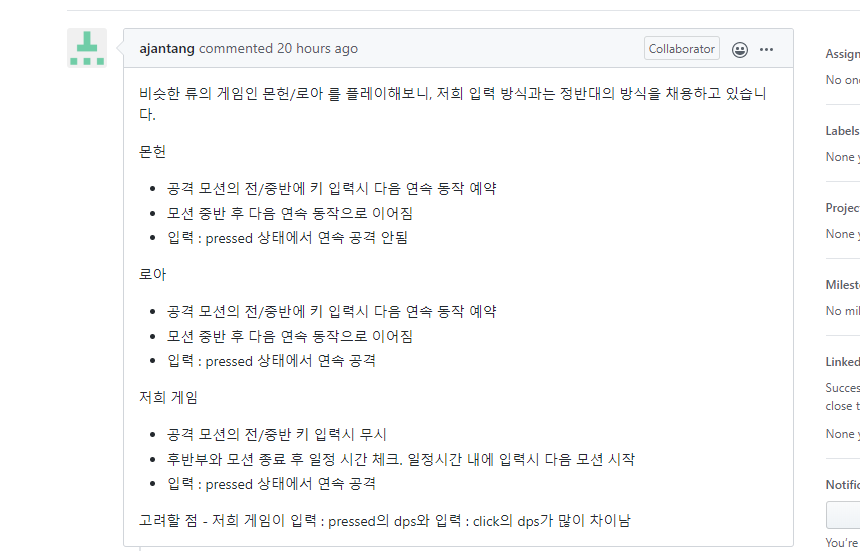
[이진우(랑)] [오후 5:57] 지금 봤습니다

[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?

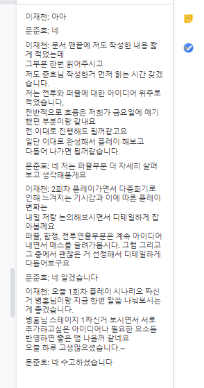
[문준호÷] [오후 6:00] 네

[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.

3.25 수요일

게임전체시스템

세이브 포인트에 대한 논의

문준호: 세이브 포인트에 대한 논의가 필요

이재천: 세이브 형식은 1. 죽었을 때 스테이지에서부활 2. 세이브포인트를 정하고 그 지점에서 부활, 3.마을에서 부활이 있다.

공통의견 1,2 번이 좋을 듯함.

이재천: 2번의 방식의 경우 세이브를 할 수 있는 오브젝트가 있고 상호작용을 해야 세이브 포인트가 저장되는 방식과, 그냥 일반적으로 장소를 지나면 세이브 되는 형식등으로 나눌 수 있을 것 같다. 하지만 1번 2번 어떤 것이든 상관없다.

전투 시스템에 대한 논의

몬스터 인식 후 대기 상태에 대한 논의

문준호: 몬스터의 인식범위를 벗어난 상태에서 몬스터는 어떻게 행동할 것인가?

공통의견 몬스터는 인식범위에서 벗어났을 때 초기위치로 돌아가는 것이 아닌 그 자리에서 Idle상태로 전이되어야 한다.

이진우: 만약 위 방식대로 시행했을 때 캐릭터는 몬스터를 원하는 위치까지 끌고 가는 경우가 발생할 수 있고

스테이지 레벨의 형태에 따라서 몬스터를 낙사 시키는 경우가 생길 수 있어서 그 부분의 문제를 해결 해야 함

이재천: 떨어질 수 있는 부분은 블로킹 처리를 하여 몬스터가 떨어지는 상황을 막아 문제를 해결함

공통의견: 낙사 시스템 자체도 없어야 함.

결론: 몬스터 인식범위를 벗어난 경우 Idle처리, 절벽에 블록처리, 낙사 시스템을 없앰

전투시스템변경에 대한 논의

이진우: 현 전투시스템에 무기교체시스템을 추가하면서 피직스에서 문제가 발생하는 경우가 생겨 전투시스템의 전체적인 수정이 필요할 수 있음. 예상기간은 약 1일

이재천: 현재 컨텐츠 부분에서 피직스를 특별하게 요구하는 컨텐츠는 존재하지 않아 전투에서 피직스가 필요하지 않다면 수정하지 않고 그대로 진행해도 될 것 같다.

결론: 전투시스템의 수정 없이 그대로 감.

리소스에 대한 논의

김병훈: 현재 기획된 퍼즐을 레벨에 적용시키기 위해서는 기획한 퍼즐을 표현할 수 있는 리소스가 필요하다.

또한, 마을레벨에 채울 NPC리소스가 필요하다.

이재천: 퍼즐과, 마을에 배치할 NPC에 대한 리소스를 찾겠다.

이재천: 진우님도 전투에 관련된 애니메이션이 필요하지 않나?

이진우: 맞다. 그럼 검을 쓰는 애니메이션이 있으면 찾아야 함

전투시스템 애셋추가

이재천: 애셋탐색중 컴벳시스템에 대하여 찾음. 진우님이 구현해야 하는 부분 중 참고할만한 것을 봐도 좋을 듯.

이진우: 참고해보고 필요한 부분이 있다면 차용하거나, 아예 전투시스템을 애셋자체로 사용하고 일부를 수정해 나가는 방식으로 사용하는 것도 괜찮을 것 같음

결론: 진우님이 좀 더 생각해보고 1. 필요한 부분을 차용, 2. 애셋을 통으로 적용시키고 필요 없는 부분을 컷트하면서 시스템을 구현함.

어떤 방식을 채택하는 지 결졍하는 게 좋을 것 같다.

03.26일 목요일

업무회의

이재천:

리소스확보애샛

아쳐시스템, 인테리어, 동물들 새, 전투시스템, 퍼즐에 사용될 이펙트, 사운드 전투랑 비지엠

배경에 쓰일 것, 애니메이션, 한 손 검, 무기, 던전배경 ,

회의록작성

앞으로의 업무

결과보고서에 필요한 문서 정리

김병훈: 레벨디자인 스테이지 2 (던전진입후 첫번째 필드) 작업

실내스테이지 퍼즐방은 인드라망 더미만 작업

머티리얼

일단 배치는 한다.

의견: 현재 더미로 구성은 완료해서 매시만이라도

의견: 시나리오에 기승전결이 필요하다. 구조를 복잡하게 변경 (좋은의견)

마을에서 시작 노인과 대화 유물이 있다 -> 신전으로 이동 1회차 플레이 -> 유물 사용 -> 과거이야기 1-1

2회차 시작 2번째 유물을 찾았을 때 2회차 과거의 1-2?

스테이지 3제작 퍼즐방

기존에 있는 필드에서 전투를 하는 방 제작

더미위주로 작업

애셋확인

이진우: 전투시스템은 어느 정도 됨

AI쪽 진행 중, 대신 스테이트 전환에 대한 자세한 몬스터 기획 문서가 필요하다.

몬스터 스테이트 정의 전환조건은 알아서 만들겠다. 몬스터 컨셉을 확실히

의견: 역 기획을 하시는 건 어떤지

의견: 퍼즐블루프린트구현은 퍼즐 기획자가 구현해본다.

의견: 4시 정도에 레벨에 캐릭터 몬스터배치해서 전투를 해보는걸로

의견: 만들어진 프로그램이 맘에 안들어도 더 나아갈 수 있을 부분에서는 과감하게 버릴 수 있다. 하지만 완성을 시켜야 한다. 그게 아니라면 버리면 안됨 완성을 못 시킨다면.

앞으로의 업무: 몬스터 AI 계속 오늘 4시까지 , 몬스터의 스테이트의 정의, 전환조건 등 시스템설계

창세기전?

특정시점 회기 하지만 오차율 이 지랄하면서 조금씩 다르게 바뀜

문준호: 몬스터 기획,

몬스터 스텟이랑, 공격력 스테이트, 기획

PPT템플릿 작성

의견: 만약 일이 끝나고 무슨 일을 해야할 진 모를 때는 다른 팀원들과 함께 의논해 본다.

몬스터: 컨셉을 확실하게 잡아야함

맵에 유골을 표현 해야하나?

카르마에 대한

캐릭터는 회차가 진행되면서 어떻게 강해 질 것인가.

플레이시나리오 추가작업

카르마나

3.27 업무회의

오늘 알파버전 제작을 목표로 함

맵간 동선대로 플레이 후 몬스터를 배치하여 전투를 해본다.

이후 피드백을 갖는 시간을 가지고

알파버전의 피드백을 토대로 수정 후 대사, 연출, 사운드, 디자인, 추가기능 업무를 수행한다.

앞으로 예정 업무

이진우: 전투시스템은 몬스터 AI쪽남음 몬스터가 공격할 때 공격방향이 바뀌지 않는 부분에 대해서 오늘 2시까지 작업 후 2시에서4시까지 레벨 위에 올리는 작업을 할 것임

김병훈: 오늘 2시까지 맵들 이동이 가능하게 연결 아직 회기를 하면서 이동루트를 막는 것에 대해서는 고민이 필요해 보임

문준호: 플레이시나리오는 제쳐두고 개발 일정에 따라서 퍼즐 스테이지 텔레포트, 3D퍼즐 레벨 제작

이재천: 퍼즐 스테이지 빛 반사 맵 구현

3월30일 월

업무보고

[김병훈] [오후 2:01] 스테이지3이랑 보스방 다듬는 작업 진행 중입니다. 텍스처 수정 작업도 병행하고 있음.

[이재천] [오후 2:02] 저는 퍼즐방 BP 구현하던거 계속 진행중이고 NPC 애셋 살펴보고 있었습니다.

[이재천] [오후 2:03] 퍼즐방 BP끝나고NPC 마을에 배치하는걸 오늘 목표로 하고 있어요

[문준호÷] [오후 2:04] 텔레포트방 디자인중이고 텔레포트방에 힌트나 메시지 넣을 내용 장소 구상중이에요

[이진우(랑)] [오후 2:06] > 완료한 작업

- 1. 신규 전투 시스템 개발을 위한 일부 내부 데이터 정리/수정

- 2. 양손검 에셋 추가

- 3. 양손검 관련 애니메이션 정리(아직 커밋 안함)

- 4. 신규 전투 시스템을 위한 에셋(다이나믹 컴뱃 시스템) 분석

> 금일 진행중인 작업

- 1. 신규 전투 시스템을 위한 에셋(다이나믹 컴뱃 시스템) 분석

- 2. 전투 시스템 구현

> 금일 진행 목표

- 1. 신규 전투 시스템을 위한 에셋(다이나믹 컴뱃 시스템) 분석 완료

- 2. 전투 시스템(pc용) 구현

3월31일 화

업무회의

[김병훈] [오전 10:45] 2시부터 사전등록한 언리얼 웨비나 들어야 해서 미리 오늘 작업할 내용 올릴게요. 지금은 스테이지3-보스방 다듬는 작업 이어서 하고 있고, 오후에는 스테이지2 다듬는 작업이랑 던전 천장 모델링 테스트 작업 진행하겠음.

[이진우(랑)] [오전 10:45] 예. 알겠습니다

[김병훈] [오전 10:48] 준호씨는 레벨 완성되는대로 나에게 알려주세요. 연결하고 수정할 것 수정하게. 다른 팀원들도 개인적으로 추가하고 싶은 레벨 있으면 알려주시고.

[문준호÷] [오후 12:53] 제가 장염인지 아무튼 복통과 설사가 심해서 병원갑니다. 오늘 작업은 엔진 만지는건 못할 것 같아요. 문서작업은 상태 안정되면 진행하겠습니다. 죄송합니다.

[이진우(랑)] [오후 12:55] 예. 알겠습니다

[이재천] [오후 1:08] 지난번에 계속 배아프시다더니 몸조리 잘 하시고 빨리 나으세요

[이진우(랑)] [오후 2:01] > 금일 진행중인 작업

- 1. 신규 전투 시스템을 위한 에셋(다이나믹 컴뱃 시스템) 분석

- 2. 전투 시스템 구현

> 금일 진행 목표

- 1. 신규 전투 시스템을 위한 에셋(다이나믹 컴뱃 시스템) 분석 완료

- 2. 전투 시스템(pc용) 구현

[이재천] [오후 2:02] 저는 금일 NPC에셋 마을에 배치 시키도록 하겠습니다.

04.01 수

[김병훈] [오후 1:38] 오늘도 웨비나 때문에 일찍 작업사항 올립니다.

금일작업사항

- 스테이지2 디테일 작업

- 스테이지3 디테일 작업

- 텍스처 수정작업

완료사항

- 스테이지3, 보스방 동선 연결 및 더미 작업(추후 추가 가능)

[김병훈] [오후 1:42] 컷신 레벨도 만들 건지 정합시다.

만약 필요하다면 스테이지1,2,3유물방은 꾸미는 작업만 남았으니 일단 오늘까지만 작업하고 내일부터 컷신 레벨 만들 생각.

[김병훈] [오후 1:44] 내 생각은 유물을 만지면 과거 전장에서 쓰러진 동료와 대화 정도하고 도망가는 정도로 레벨을 만들면 좋을 것 같은데

[이재천] [오후 1:45] 만들면 좋긴 한데

[이진우(랑)] [오후 1:45] 만들면 좋겠지만, 저는 스토리쪽 아직 정리해야되는 부분이 많다고 생각해서...

[이진우(랑)] [오후 1:46] 만들어도 그게 쓰일지 솔직히 의문입니다

[김병훈] [오후 1:46] 나도 그래서 만들까 말까 고민중

[이진우(랑)] [오후 1:46] 일단 보류하시죠

[이재천] [오후 1:47] 그 부분은 미뤄두고 배경이나 다른 디테일부터

[이재천] [오후 1:47] 하는게 나을것 같습니다.

[김병훈] [오후 1:50] 그럼 일단 디테일 작업하고 있을께요. 풀심는 건 애셋 추가해야되서 이건 담주에 몰아서 하겠음. 다음주에 애셋 정리도 좀 해야할 것 같아요. 애셋만 7천개 ㅋ

[이진우(랑)] [오후 1:51] 맵에 천장 만드시는거 혹시 캐릭터가 3단 점프 한다고 가정하면 부딪힐까요?

[이진우(랑)] [오후 1:52] 캐릭터가 3단 점프하는건 아닌데. 점프 공격하는거 넣을 예정인데

[이진우(랑)] [오후 1:52] 생각보다 높게 뛰더라구요

[김병훈] [오후 1:52] 천장이 높은편이긴 한데 3단이면 부딪힐 수도 있을 것 같아요

[김병훈] [오후 1:53] 천장있는 통로가 많지는 않지만

[이재천] [오후 1:53] 3단점프급으로 점프 높게 뛰게되면

[이진우(랑)] [오후 1:53] 흠...알겠습니다. 그거 추가하는 과정에서 좀 문제가 있기도 하고, 일단 미뤄둘게요. 일반 몽타주 플레이 로직으로는 못하는거라

[이재천] [오후 1:54] 동선상 높은 곳으로 가선 안되는 곳들이 있는데 거길 넘어가게 되는 경우가 생기는건가요?

[김병훈] [오후 1:56] 일단 원하는대로 작업하시고 디테일은 다음주에 이야기하면서 정리하는 걸로 합시다.

[이진우(랑)] [오후 2:00] 점프해서 내려찍는 공격 단순히 몽타주 플레이만 되게 추가는 해뒀는데, 생각보다 높게 뛰고 천장에 부딪히면 어떤식으로 처리될지 아직 테스트 안되서 빼는걸로 일단 알아둘게요

[이진우(랑)] [오후 2:00] > 완료 작업

- 1. 입력 방식 수정

- 2. 입력 내부 로직 수정

- 3. 캐릭터 이동/공격 모션 작업

> 금일 진행중인 작업

- 1. 공격/회피에 방향 적용

- 2. Draw/Sheat 재구현(기존 로직에 버그 발생)

> 금일 진행 목표

- 1. 공격/회피에 방향 적용

- 2. 버그 수정

[이진우(랑)] [오후 2:01] 생각보다 이해하기 어려운 부분과 버그가 많이 발생하고 있어서 작업이 좀 늦어지고 있습니다. 죄송합니다

[이진우(랑)] [오후 2:01] 준호씨는 일단 회복에 집중하시고

[이재천] [오후 2:03]

>완료작업

-1. 인드라볼 레벨배치

-2. 인드라볼 BP 진행

-3. NPC 커스터마이징

>금일 진행 목표

-1. 인드라볼 이펙트구현

-2. 인드라볼 BP완료

-3. NPC애니메이션

04.03 금요일

[이진우(랑)] [오전 11:58] 전투 시스템 내부 로직 수정 및 최적화(미완)

구현 완료

- 키보드 방향키 입력에 따른 구르기 방향 적용

- tick 이벤트 최소화(70%)

- 스페셜 공격2,3 추가 (스페셜 공격2 : 일반 공격1 -> 일반 공격2 -> 스페셜 공격, 스페셜 공격3 : 일반 공격1 -> 일반 공격2 -> 일반 공격3 -> 스페셜 공격)

- 공중 공격 구현

- 캐릭터 자체 스탯 추가(hp 자연 회복량, hp 자연 회복 주기, stamina 자연 회복량, stamina 자연 회복 주기, 크리티컬 확률, 크리티컬 대미지 배율 - 미적용) -> 시스템 기획/밸런스 조정에 적용 예정

- 무기 자체 스탯 추가(공격력, 공격 속도 - 미적용) -> 시스템 기획/밸런스 조정에 적용 예정

- 버그 수정

현재 사용 불가 기능

- 무기 Draw/Sheat

- 무기 습득

현재 남아 있는 버그

- 스페셜 공격 3(공중 상태에서 피격시 처리 문제)

- 공격 붕 피격 판정이 간헐적으로 적용 안됨

[이재천] [오후 1:48]

작업완료

1. Npc별 애니메이션 적용(배치는 용량문제로 차후 추가)

2. 인드라볼 라인트레이스 이후 이펙트 발생, 이펙트외형수정

금일작업예정

1. 결과보고서, 일정문서작업

2. 사운드 배치, 테스트

3. 인드라볼bp 퍼즐완성 후

잠금 해제구현 예정

4. 맵 몬스터 배치 후 플레이 테스트

[김병훈] [오후 1:59] 오늘 레벨파트 일정입니다.

작업완료

1. 스테이지 2, 3 더미 맵 완료

금일작업예정

1. 스테이지 2, 3 디테일 추가

2. 3ds max 모델링 테스트

3. 테스트용 이벤트도어 블루프린트 작업

4. ppt용 스케치업 모델링 수정/보강

[이진우(랑)] [오후 2:00] > 완료 작업

- 1. 전투 시스템 내부 로직 수정/최적화(70%)

- 2. 구르기에 방향 적용

- 3. 공중/스페셜2,3 공격 추가

- 버그 수정

> 금일 진행중인 작업

- 1. 기본 몬스터 비헤이비어 트리 제작

- 2. 좀비독 용 비헤이비어 트리 제작/적용

- 3. 버그 수집/수정

> 금일 진행 목표

- 1. 기본 몬스터 비헤이비어 트리 제작

- 2. 좀비독 용 비헤이비어 트리 제작

[문준호÷] [오후 2:02] 진행중인 작업

-1.텔레포트맵 레벨디자인

-2.문서 형식 수정

금일목표

-1.텔레포트맵 90%이상 완성

-2.스토리문서 형식 수정

[김병훈] [오후 2:03] 오전까지 한 부분 커밋했습니다.

[김병훈] [오후 2:07] 캐릭터 테스트도 해보았는데 컨트롤키와 스페이스바를 활용하면서 달리는 도중에만 점프가 가능한 것 같습니다. 제자리 점프가 불가능해진 부분은 수정이 필요하지 않을까요?

[이진우(랑)] [오후 2:08] 임시로 shift+스페이스로 지정해두었습니다. 그 부분은 확실히 수정되야할 부분이고, 제가 다음 업데이트에 다른 키로 적용해서 올리겠습니다

[김병훈] [오후 2:08] 아 쉬프트구나 ㅋ

[김병훈] [오후 9:20] 오늘 작업 커밋합니다.

[이진우(랑)] [오후 9:20] 예. 알겠습니다

[이재천] [오후 9:20] 넵

이진우: 주간 업무 내용 보고

4월 10일

플레이 시나리오 디테일

김병훈: 단순히 유물을 터치해서 시간을 돌리는 것 보다 유물을 작동하는 느낌으로 갔으면 좋겠다.

설정회의