리본 설정

1탄 신이 과거로 간 이야기에서 신이 되는 과정

신이 만난 애들은 호모 사피엔스 – 나머지 애들도 있는데

2탄 중세시대

종교가 있다 – 리본교

주인공은 그런 세상에서 살고 있다

우연히 리본을 주워 – 신 잃어버린

1회차에서는 그냥 살아

2회자 때 자신이 리본을 다시 봤을 때 환생했다는 사실을 기억, 주민들이 리본교에 대한 이야기를 함, 신의 활약상도 말함

3회차 때 신과 관련된 직접적인 퀘스트를 수행 – 왕이 200%를 채우고 해당 퀘스트까지 깨야한다

True ending에서 리본과 관련된 설정을 듣게된다

3탄 혁명의 불꽃

4탄 산업혁명

5탄 현대

6탄 미래

유니버스 설정

과거부터 미래까지 인간 외에 다른 인간 종족이 살고 있다

현대/미래에 다른 인간 종족과의 문제가 발생했다

이를 해결하고자 신이 과거로 갔다

미래에서 온 신이라는 사람의 리본이라는 기계가 있다

모종의 이유로 과거로 왔다. 그의 활약상을 보고 사람들이 그를 신으로 모시게 되어 종교가 되었다

그러다 리본을 잃어버린거지

리본을 찾기 위해 신과 관련된 퀘스트를 만들어 해당 퀘스트를 수행한 유저를 만남

True ending에서 어느정도 떡밥을 회수시키고 협력관계가 된다

미래

온 인류가 멸망 직전까지 갔다

그 이유 중 가장 큰 원인은 중세에 있다

그래서 중세로 가고자 리본을 만든다

허나 모종의 이유로 더 과거까지 가게 되었다

하루

분기 - 하루 x 3

3분기 - 1 라운드

3 라운드 - 1게임

분기 구분 - 나이(수치는 실제 플레이 해서 몇살로 할 지 정하기)

사이클 구분 - 리본모양

타임 리프 시 인트로에서 펜던트를 확인하는 장면 후 과거회상

이어하기(여러 개)

다음 게임으로 시작 – 이어하기

리본을 새로 시작할 때 1라운드 종료가 되었으면 현재 직업–1의 직업을 선택할 수 있다

마법이란 개념도 넣자

흔한 이세계처럼 마법을 당연하게 쓸 수 있는데 그 이유가 미래에서 과거로 온 애가 마법이 가능한 무언가를 들고와서 어느 순간부터 마법을 쓸 수 있게 되었다

(TodoProgress – 평판이라 할까)

부모님 얘기 없음

노역하는 장면 – 하 ㅈㄴ 힘드네 하면서 쉬다가 길가에서 펜던트 주움 – 이쁘네? 가져야지 하고 목에 걸음 – 펜던트에서 리본소녀가 나옴 – 주인공이 ??? 하는데 리본소녀가 너가 새로운 주인이구나 함 – 개깜짝 놀라서 펜던트 빼려고 하는데 안 빠짐 – 대충 이제 못 뺀다 하며 설명충이 됨 – 뭐 너가 선택되었다, ???를 위해서 다양한 일을 할 줄 알아야 한다, 펜던트는 해당 일을 얼마나 잘 했는지를 판단한다, 현재 일을 잘 하고 추가 일까지 하면 다른 사람이 된다, 다양한 직업을 거쳐 최종 시련?에 도달해야 한다 – 내가요? 그걸요? 왜요? (대충 애니에서 선택 받았다고 하면 무지성으로 받아들이는 주인공 클리셰 비틀기) – 암튼 해! 못하면 죽는다, 거부할 수 없다 – 주인공이 호구라 수긍(끄덕)(결국 클리셰 따라가기) – 노예도 벗어날 수 있으니까 – 우선 평판이 낮으니까 노예로 대장장이/상인 미리보기 – 둘 중에 하나 고르라고 하고 시작 – 대장장이 선택 - 저챗씬으로 이동 – 상주 NPC와 대화 – 튜토리얼 창에서 리본소녀가 설명함 – 대장간으로 이동 – 최초에 메인 퀘스트가 부여됨

평판과 액티브포인트를 활용하자

Ex ) 평판이 높으면 공격력 업

액티브 포인트는 곧 모험과 탐험의 체력

모험은 한 번 나가면 끝까지 가야한다. 도망가면 액티브가 많이 깎이고 완주하면 조금 덜 깎이는 구조. 인스턴스 던전으로 구성되어 평판에 따라 강한 던전을 갈 수 있다.

탐험은 언제든 도망갈 수 있지만 체력이 깎이는 만큼 바로 내 액티브 포인트가 깎인다.

숙련도 – 메인퀘스트를 해금하기 위한 수치 (서브퀘스트로 증가)

* 1. 상인/대장장이 – 기사 / 연금술사
  2. 기사/연금술사 – 평민 / 귀족
  3. 귀족 – 백성 / 왕
  4. 왕 – 백성 / 귀족)

재성

1. 인벤토리 – 없는 아이템 넘버가 들어갔을 때 예외처리, 아이템을 10개 이상 주기
2. 튜토리얼 완성
   1. **대장간 진입 – 레시피 주고 – 제작 창 열고 재료가 필요하지? – 구해와**
   2. **탐험 가기** – 결과 (성공은 다음으로 실패 시 다시 탐험) - 다음 재료 주기 – 그 재료로 주조 – 결과 (성공 시 다음 실패 시 탐험 다시) - 성공 시 제작에 필요한 재료 주기 – 다시 제작으로 이동 – 제작 – 결과(성공 시 다음 실패 시 다시 주조) – 성공 시 대장장이로 1일차 시작
3. 상주NPC 기능 완성 – 뭐가 들어갈지는 알아서 고민
4. 상점 완성

세준

1. 모험 –원거리 공격   
   // 대가리 무한진동 이슈  
   // Projectile이 모습을 드러내지 않음.. 왜?  
   // 두번 죽는 이유  
   // 몬스터 피격 애니메이션  
   // 플레이어 피격이 비벼야만 지속되는 문제 – 알고리즘적 문제  
   // 캐릭터 사망시 무한루프 도는 에러 -> 사망시에도 피격되기때문일 듯
2. 재성이형 아이템 매니저 함수로 클리어 카운트랑 비교해서 버튼 기능 구현
3. 탐험  
   // 키보드 입력으로 선택지 이동, x 키로 선택  
   // 원거리 공격 오브젝트 풀링으로 변환  
   // 몬스터가 죽었는데 계속 공격이 나가는 점 수정  
   // 몬스터를 만나서 공격하는데 나오는 에러 수정
4. 퀴즈  
   // x키로 선택
5. 퀘스트 리워드 추가 (string.Split()을 이용)  
   // 튜토리얼 퀘스트 리워드를 먼저 만드는데, 첫번째로  
   // 탐험 퀘스트(7000) 리워드 – 주조 2회에 필요한 아이템  
   // 주조 퀘스트(7001) 리워드 – 제작 2회에 필요한 아이템(주조에서 나오지 않는)  
   // 제작 퀘스트(7002) 리워드 - 없음
6. SceneLoadManager에서 PlayerCharacter, QuestManager, MainCanvas 오브젝트 들고 있기
7. 필요 없는 오브젝트 삭제