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 사이클

3 사이클 - 최종 - 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

1게임 완료 시 최종적으로 start 씬으로 오게 되고

NewGame을 누르면 캐릭터 선택하는 씬이 하나 필요

캐릭터 선택 씬에서는 이전 게임완료 직업–1의 직업을 선택할 수 있다

이펙트,

각 직업 저챗용 npc 넘버 설정하기(npc 대사)

재성

1. 메인 UI에 원 4개로 나눠 분기 보여주기
2. 맵 지우기
3. 캐릭터 이동 시 위치 맞추기
4. 로드 화면
5. 노예 계급 천민으로
6. 효과음
7. 캐릭터 입력 버그
8. 로드 시 저장한 씬으로 이동

세준

1. **뉴 게임 시 1게임 완료했다면 완료한 직업-1 선택 화면**
2. **노예 홈 화면 안정화**
3. **상인 오브젝트배치**
4. **각 씬 맵 콜라이더 다시 그리기**
5. **물건전달 노예 대화 2번되는거 확인**
6. **대장간 제작에서 타이밍 바??**
7. **퀴즈 맵 구성**
8. **Butler 채팅 왜 안달라지는지**
9. **Random.Range 수치 수정**
10. **명장, 대상인 씬 4개 만들기**

자식으로 이어지는거지 – 마지막 분기점을 맞이할 때 직업이 변경되는 내용을 넣고 그 직업을 기준으로 다음 싸이클의 직업이 결정되므로 자식한테 너는 대충 이런 일을 해야한다라고 말하는 내용(저챗)

1 부모 없음

10살~40살 – 자식이 있겠지?

2 부모 있음

그 자식이 내가 되고 내가 부모npc가 되겠지

시간이 지나면 자식이 생기고 부모가 조부모가 되고

3 부모/조부모

또 그 자식이 내가되고 부모/조부모npc

2분기점에서는 조부모가 사망

최종의 최종도 저챗

설정

일시정지

소리 - 배경음악 / 그외소리 조절, 음소거

저장 / 불러오기

객붕 이미지