ㅌ리본 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

이어하기(여러 개)

다음 게임으로 시작 – 이어하기

재성

1. 게임 로드 시 씬도 초기화 – 삭제까지
2. 다음 싸이클로 / 최종으로 넘어가기 – 어떤 씬으로 넘어갈지
3. 캐릭터 이미지 어떻게 바꿀 수 있는지 – 스크립트를 만들어서 확인
   1. 특정 직업 별 데이터를 번들로 묶어 게임 시작 시 직업에 따라 해당 번들만 로드하고 가져올 이미지는 csv에서 긁어와서 적용
4. 사운드 찾아보기 / 적용 – 어디서 찾냐
   1. 사운드는 아직 찾지 못함

5. 이펙트 생성

6. 대장장이 이미지 만들어보기

세준

1. 데이터 구상 및 노예씬들 완성(홈, 타운, 미니게임-ddr/물건전달/오브젝트)
   1. 이미지 만들어보기(**리본**, 배경, 나무, 직업 등)

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