

주간 개발 종합

주차	2 주	완성도	47%
작성일	2021-06-30		
개발 내용	<p>버튼 상호작용과 UI 구현(코드 x)</p> <p>미니게임 1 종</p> <p>캐릭터 물리 적용</p> <p>캐릭터 애니메이션 적용</p>		
수정 내용	<p>윤수씨)</p> <p>- 아이템 내용(12 페이지)를 참고하시면 되고, 이름의 경우 A,B,C 로 해도 됩니다. (대략 생각해둔 내용이 30 페이지에 있습니다)</p> <p>- 스킬 내용(18 페이지)에 있습니다. 스킬트리(21 페이지)의 부모노드의 아래 부분이 각 티어입니다. 그리고 하위 자식으로 이어지는 것은 각 파츠들입니다. 수정된 21 페이지를 보면 한 번에 이해될 것 같습니다.</p> <p>그렇게 되면 스킬트리 옆의 스킬설명 내용에 스크립트 짤 수 있게 될 것 같고요, 아이템도 조금 디테일하게 다시 적어봤습니다. 이번에 드롭확률과 적에 대해 어느정도 정의했습니다. 후반부를 읽어보시면 도움이 될 것 같습니다.</p> <p>회인씨)</p> <p>저번주에 만든 내용은 게임을 설명하기 위한 가이드 게임이라 큰 목표점이 없었습니다. 미리 안 알려드려서 오해가 생겼네요. 죄송합니다. 지금 제작하고 있는 부분은 맵에서 진행하다 특정한 목적이 생겨 들어가게 되는? 그런 구조로 만들 계획에 있습니다. 가끔 주는 아이템도 그 목적중에 하나고요, 이전에 말씀드렸던 흔적지우기 같은 행동도 할 수 있도록 도와주는 게임이라고 생각하면 될 것 같습니다. 이 부분은 로그라이크 게임에서 던전(?)에 들어가는 개념이라고 생각하면 됩니다.</p> <p>크게 각 지형별로 6 개 가량되는 맵을 만들고, 총 약 40 개 가량 되는 맵을 바탕으로 트릭이나 아이템에 관한 부분을 밸런스 조절 할 생각입니다. 특히 분기점에서 사용되는 보스스테이지의 경우 신중히 만들어야기 때문에 같이 의논하면서 제작할 생각이었습니다.</p>		

	<p>요청내용에 적어주신 내용만 단답하자면,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 점수 x, 장애물 o 2. 2 단 점프까지만 허용 3. 피지컬로 통과(즉, 달리기만 할 수도 있고 장애물을 극복해 나갈 수도 있음) 혹은 클리어 조건(시간, 아이템 습득여부, 포식자 발각여부 등)을 만족하는 경우. 4. 장애물이라함은, 가시덩굴이나 트랩 등 이동을 방해하는 요소로 (트랩에 대한 종류는 지금 고민해보고 있습니다) 5. 확률로 등장하는 것이 맞으며(모든 맵에 걸쳐 제작할 수 없기 때문. 이 부분의 이해를 돕자면, 이미지 채널에 올린 ppt 10 페이지 16 번을 보시면 됩니다.), 6. 특정 라운드(분기점, 준보스 나오는)에서는 고정 장애물이 됩니다. 7. 문맥상 미니게임에 추가하는 의미로 생각됩니다. 만약을 위해서 설명드리자면, 지금 개발하는 부분은 미니게임과 다릅니다. 미니게임은 맵에서 ‘우연히’, ‘분위기 환기용’ 등을 위해서 나오는 특별한 게임으로, 맵과 직접적으로 상호작용하는 ‘라운드’와는 다릅니다. 저번주에 작업하신 내용은 ‘라운드’입니다. ‘미니게임’은 여타 다른 기능들을 완성한 뒤 플레이 가능하도록 수정할 예정입니다. 8. 7 에 이어서, 혹시나 “그럼 개발한 내용은 어찌나” 라고 생각하신다면, 제 대답은 “그냥 냅두시면 됩니다”. 회인씨가 저번주에 만든 내용이나 기존에 제작하셨던 미니게임의 공통분모가 ‘달리기’이기 때문에 크게 상이한 부분이 없습니다. 따라서 그냥 그 소스 이용하셔도 됩니다. 9. 다만, 추후에 ‘라운드’와 ‘미니게임’을 혼돈하시면 안되니, 미리 말씀드립니다! 개발하신 내용을 아직 깃에서 받아보지 못해 확인할 수 없었으므로 다음주에 확인하도록 하겠습니다. 아마 물리작용이나 가속도, 이동속도, 구조물들의 간격 등 문제가 많을 것 같은데, 그 부분들을 다음주에 집중적으로 수정하도록 하겠습니다. 우선적으로 맵만 만들어도 괜찮습니다!
요 청 내 용	<p>윤수씨)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 맵 레이아웃(23 페이지)를 제작하시고, 저번주에 만들었던 ui 와 이어주세요. 23 페이지의 뷰는 MainFrameGame Scene 의 카메라 시점입니다. 지금의 상황을 보자면 캐릭터창을 누른다면 Inventory_YS Scene 으로 넘어가게 되겠네요. 2. 아이템의 경우 스킬과는 다르게 스킬을 설명하는 창이 따로 없기 때문에 아이콘을 꺾~ 누르면 나오는 아이템 설명창도 필요합니다. 설명창에 들어갈 내용은 사용처를 적으면 됩니다. 3. 조합을 하게 되면 그 아이템이 생성되서 아이템창으로 다시 넘어가는 것까지 하도록 하겠습니다. 4. 캐릭터 오브젝트(MainFrameGame Scene 의)에 스킬과 아이템들을 연동해서 레벨업과 세이브 기능을 만들면 될 것 같습니다. 만약 레벨 경험치에 대해 궁금하다면 ppt 13 페이지 함수를 참고하시면 됩니다.

	<p>5. MainFrameGame 에 II 눌러나오는 UI 에 관한 소스는 optionui 스크립트에 정의되어 있으므로 그것을 활용하면 될 것 같습니다.</p> <p>회인씨)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ppt 8~13 제작하시면 됩니다. 2. 암석표현을 뽕족뽕족하게 했는데, 이 부분을 정밀하게 표현할 필요는 없습니다. 간격 같은 것들은 나중 레벨디자인 할 때 수정할 부분이므로 대략적으로 분위기만 살리면 됩니다. 3. 퀘스트와 장애물에 관해 정확한 내용이 궁금하실텐데, 퀘스트 부분은 프로토타입이 완성되면 제가 초안을 보여드리고 괜찮은 내용들을 추려 적용할 생각입니다. 4. 3 에 이어서, 일부 라운드에 별 도형으로 표시되어 있는데 그것을 획득할 때 그 상황을 저장하는 함수(부울로 true, false 형태면 될 것 같네요)를 만들고, 목표지점에 도달 시 결과 출력하는 형태로 진행하면 되겠습니다. 5. 현재 계획하고 있는 바로는, 전체 라운드를 ‘전장의 안개’로 가리고, 플레이어가 지나가면 보여지는 식으로 구성합니다. 따라서 시작지점은 보이지만 출구는 어딘지 모릅니다. 물론 출구로 가는 힌트(?)를 살짝 제공해서(속임수 일 수도 있고요) 여러 갈래가 있을 때 플레이어가 선택하는 방식으로 진행됩니다. 12 페이지가 그 예시입니다.
--	---