

뮤직어레이 포스트모템

2015 Fall UPnL Workshop

UPnL 정회원 오픈석

시작하기 전에

오늘 발표할 자료는 2개입니다

뮤직어레이 포스트모템 : 59p

GOD EATER Game Review : 58p

합치면 117p

발표자 소개



오평석

cseteram

공과대학 컴퓨터공학부 13학번

자연과학대학 수리과학부 부전공

2014/03 ~ 2015/02 : SNUPS 부회장

2014/09 ~ : UPnL 정회원

2015/09 ~ : UPnL 부회장

포스트모템

- Postmortem
- 사후의, 죽은 뒤의 부검, 검시 (해부)

- UPnL에서도 포스트모템을 많이 하자
 - 성공한 프로젝트든, 실패한 프로젝트든
 - 많이 했으면 좋겠다

‘위대한 게임의 탄생’ 감상문, 김재찬, In UPnL 29차 Workshop

프로젝트의 시작

- 2015/03

- NateLynn 프로젝트가 중단됨



프로젝트의 시작

- 각자 기획을 내서
- 관촬아보이는 걸 만들어
- 넥슨 여름발표에 내자

프로젝트의 시작

- 각자 기획을 내서
- 관찰아보이는 걸 만들어
- 넥슨 여름발표에 내자

[기획] cseteram Yongsa [2]	오평석	2015/03/02
[기획] 형무무 RGB [4]	김형모	2015/03/02
[기획] KINETC Music Array [1]	주호영	2015/03/02

프로젝트의 시작

- 뮤직 어레이가 채택됨
- 장르: 퍼즐 + 리듬게임

〈채택 이유〉

프로젝트의 시작

- 뮤직 어레이가 채택됨
- 장르: 퍼즐 + 리듬게임

〈채택 이유〉



프로젝트의 시작

- 뮤직 어레이가 채택됨
- 장르: 퍼즐 + 리듬게임

〈채택 이유〉



프로젝트의 시작

- 뮤직 어레이가 채택됨
- 장르는 퍼즐 + 리듬게임

〈채택 이유〉



목표

넥슨에 가서 존x 많이 표를 받자

스케줄

2015/03 ~ : 프로젝트 발주

2015/03 ~ 2015/05 : 학업, 프로젝트 기초 작업

2015/06 : 라인에 내기로 결정함

2015/06 말 : 본격적으로 개발 시작

2015/07 말 : 라인 중간발표

2015/08 초 : 중간발표 때 받은 피드백을 바탕으로 기획 수정함

2015/08 말 : 라인 최종발표

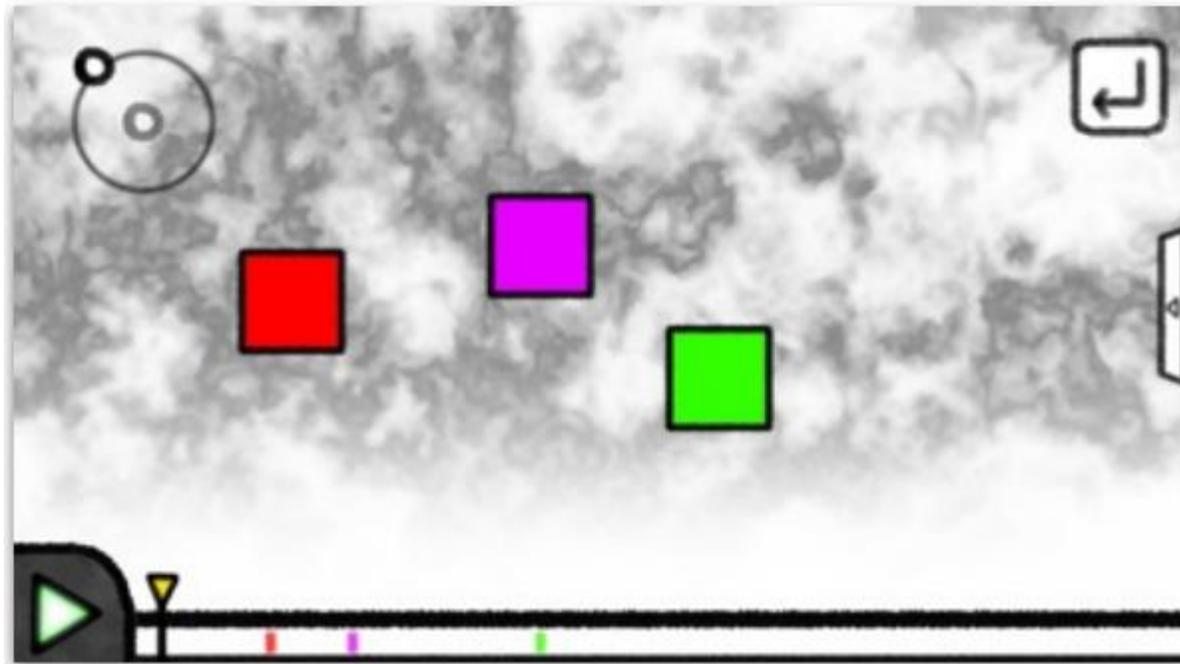
2015/09 : 프로젝트 종료

목표 변경

라인에 가서 500만원을 받자

그래서 500만원 팀과 많은 다툼(?)이 있었음

컨셉아트



역할분담

주호영 : 주 기획, 사운드, UI, 플레이 기반 시스템 구현

오평석 : 주 개발, 물리 엔진 환경 세팅, 게임 내 플레이 구현

박찬수 : 부 기획, 그래픽, 디자이너, UI

김형모 : 보조 개발, 곡 선택 & 스테이지 선택 작업

이산하 : 회사 인턴

완성



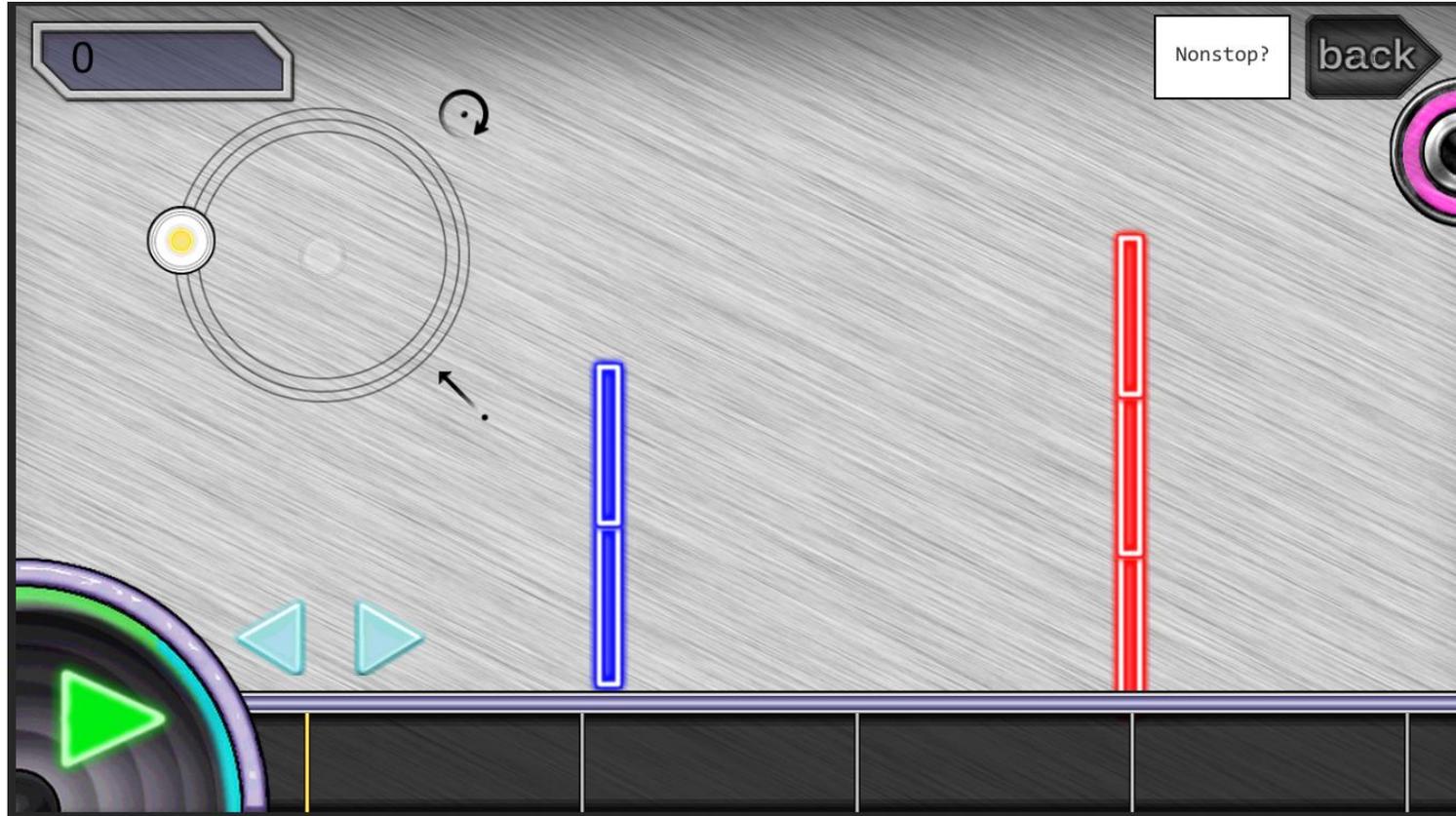
완성



완성



완성



Demo

결과

결과

H o n o r a b l e M e n t i o n

결과



뿌듯한 거

나름 현실적인 목표를 잡음

기획은 참신하다는 평을 받음

만들어야 할 거는 거의 다 만듦

팀원 모두 최선을 다함

뿌듯한 거

UPnL이 라인과 넥슨에 제출한 프로젝트들

라인

- 500만원, 뮤직 어레이 둘 다 좋은 기획과 높은 완성도를 자랑함

넥슨

- 한글마녀는 아트가 찼었고
- 모노크로 허니콤은 6표를 받는 저력을 보여줬으며
- AOH Another는 어떻게든 완성이 됨

아쉬웠던 거

상 못 받은 거

난이도, 인게임 플레이

아쉬웠던 거

상 못 받은 거

난이도, 인게임 플레이

라인 멘토분의 인성, 열정 드립

아쉬웠던 거

생각보다 구현할 게 너무 많았음

UI :제일 암 걸림

판정 구현

기획만 봐서는 잘 안 보이던 자잘한 것들

아쉬웠던 거

인게임 UI

인게임 UI의 대부분은 블록 UI임

- 블록을 선택하면 블록 UI가 활성화됨
- 블록 UI가 활성화된 상태로 블록을 움직이면 UI도 같이 움직임
- 어떤 UI와 interaction 중이면 다른 UI와의 interaction은 비활성화해야함

이런저런 생각 끝에 각각의 블록 UI마다 상태를 도입



아쉬웠던 거

인게임 UI

문제는 인게임 UI를 하루 내로 만들어야 하는 상황

- 당일 자정이 중간 발표 due였음

충분히 state 설계를 하고 작업에 들어갔어야 했는데

현실은 하드코딩 함

아쉬웠던 거

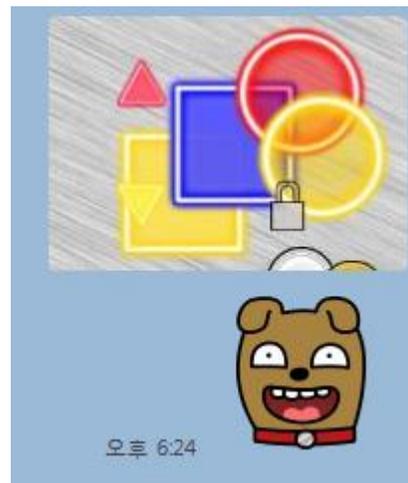
인게임 UI

없어야 할 UI가 생긴다던가

그걸 클릭했더니 NullPointerException이 뜨다던가

알 수 없는 버그들의 파티가 열림

최종 발표 전에는 거의 다 해결함



아쉬웠던 거

판정 구현

뮤직 어레이의 판정 시스템은 2개가 있음

- 충돌 판정 : 노트와 공의 충돌을 따져서 판정을 내줌
- 터치 판정 : 공의 충돌과 블록을 터치를 따져서 판정을 내줌



문제의 터치 판정

아쉬웠던 거

판정 구현

이제 다음과 같은 상황을 고려해보자

- 아직 공은 블록에 충돌을 하지 않은 상황
- 그런데 플레이어는 블록에 터치를 하였다
- 터치 판정 : **공의 충돌**과 블록을 터치를 따져서 판정을 내줌

아쉬웠던 거

판정 구현

코루틴 도입해서 어찌어찌 해결했습니다

Request를 보내고 Response를 기다리는 게 마치 소켓 프로그래밍 하는 느낌이었음

아쉬웠던 거

기획만 보서는 잘 안 보이던 자잘한 것들

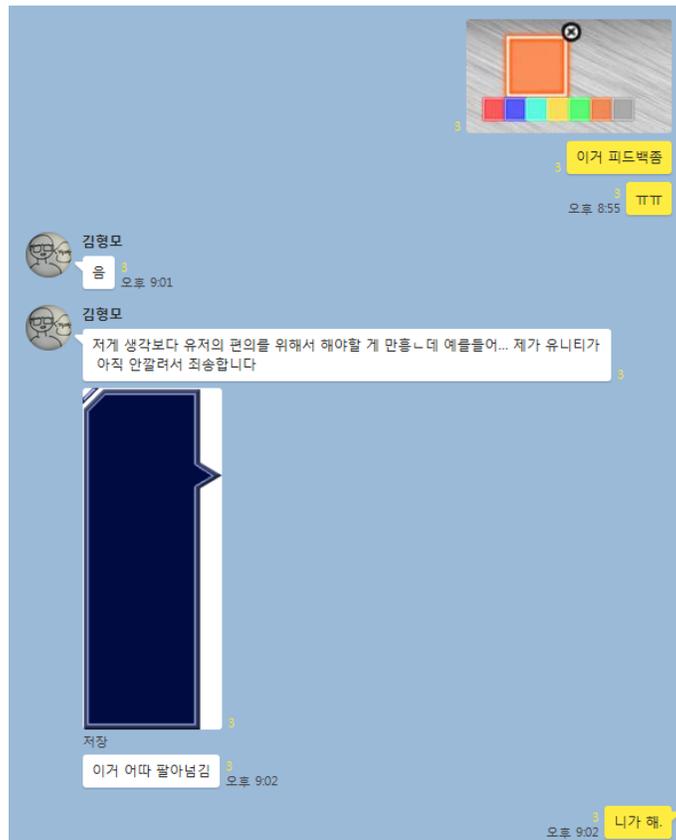
사실 기획이 100% 완전할 수는 절대 없음

- 기획도 프로젝트가 진행되면서 다듬어나가고
- 개발도 프로젝트가 진행되면서 다듬어가는거
- 그리고 프로젝트1 과목의 엄 교수님이 100% 완벽한 스펙을 원해서 고통받고 있습니다

기획자는 개발자에게 기획 의도를 관철시켜야 하고

개발자는 기획자로부터 기획 의도를 이해해야 함

아쉬웠던 거



아쉬웠던 거



KINETC

나 저거 파란색 뭘지 모르는데

3

실제 일어난 일입니다

아쉬웠던 거



오평석 2015/07/23 22:40:59

안드 스크린 크기 디펜던트 특징에 고통받고 있습니다

아쉬웠던 거

팀원 2명(A,B)은 유니티 5.1.1 버전으로, 나머지 1명(C)은 5.1.2 버전으로 작업함

C가 로컬 pull을 했는데 merge conflict가 남

Conflict를 이리저리하게 해결하고 리모트에 푸시를 함

이젠 A,B의 로컬에서 merge conflict가 남

리모트를 기준으로 conflict를 해결하고 유니티 파일을 옴

메인 썬에서 버전 다르다고 빼애액 거려서 스스

결국 A, B가 5.1.2로 버전업을 하느라 그 날은 작업을 못 했다고 한다.

아쉬웠던 거



아쉬웠던 거



+ 팔로우

네 리얼..... 두 게임 다 완성도가 높아서 굿 특히 리겜 보드겜 부분은 난이도만 낮추고 이미지만 좀 다듬으면 바로 런칭해도 될듯?

오전 12:03 - 2015년 8월 27일



아쉬웠던 거

 · 8월 28일
기획 참신함 따지면 거기가 짱이었는데
스누였나 유티넷이었나 리듬게임 보드게임

← ↻ ★ ...

 · 8월 28일
UpNL Kinetic Music Array는 난이도 밸런싱만 좀 더 잘했으면 되게 괜찮
았을것 같아요. 연속적인 좌표 말고 적당히 큰 그리드를 쓴다면가 했으면 훨씬 더
좋은 평가를 받았을 것 같아요.

← ↻ ★ ...

 팔로우

리얼...직관적으로 각도 때려맞
추기엔 너무 많은 시행착오가 나타날듯
아니면 어느정도 예상궤도를 보여주는것
도..? 나왔을것같아여
기획자체는 진짜 정교했던듯

오후 5:52 · 2015년 8월 27일

← ↻ ★ ...

구현량

K

KINETC_MA

★ STAR 0 🍴 FORK 0 ⬇️ DOWNLOAD 🔔 GLOBAL ▾ +

SSH HTTP git@git.upnl.org:KINETIC_/KINETC_MA.git 🌐 public

380 commits 7 branches 0 tags 72.6 MB Add Changelog Add License Add Contribution guide

구현량

K
KINETC_MA

★ STAR 0 🍴 FORK 0 ⬇️ DOWNLOAD 🔔 GLOBAL ▾ +

SSH HTTP git@git.upnl.org:KINETIC_/KINETC_MA.git 🌐 public

380 commits 7 branches 0 tags 72.6 MB Add Changelog Add License Add Contribution guide

UPnL-homepage : 782 commits

HangulWitch : 92 commits

완성한 건 뿌듯



만약 시간이 더 있었다면?

만약 시간이 더 있었다면?



만약 계속한다면?

만약 계속한다면?



앞으로 할 일?

앞으로 할 일?

고기 먹기

팀원들의 후기

Kinetic Music Array
개발은 날 잡고 하겠다고 마음먹는 걸로 시작되지 않는다. 자신이 다른 일로 바쁘다고 제쳐두지 말고 남는 시간 동안에 꾸준히 개발하는 버릇을 들여야 함을 제대로 개발할 수 있다는 걸 느꼈다. 오후 6:30

?
아 고기
언제 먹지
오후 3:04

머리로만 하는 난이도 조절은 난이도 조절은 안될듯
일정관리가 안됨
오후 7:16
카톡으로 하니 할일 로그가 안잡힘
너무 멀다
슬랙을 도입했는데 안썼음
사실 와서 보니 슬랙은 잡담용이더라
오후 7:17
JIRA 회사에서 도입하고 구축해봤는데 할일 정해주고 하고 이슈관리하기 좋은듯
10-20달러밖에 안하는데 다음에 사보지
어셋 스토어를 가능한한 모든곳에 도입하자
오후 7:18
막히는곳이 바퀴 재발명하는 느낌
오후 7:19

마치기 전에

앞으로 라인에 플젝을 내는 분들께 개인적으로 드리는 말씀

마치기 전에

라인 최종발표가 13학번 수학여행 날짜하고 겹쳐버림

우리는 수학여행을 가서도 작업을 하였고

심지어 팀원 중 한 명은 발표 때문에 수학여행을 취소하였다.

감사합니다

