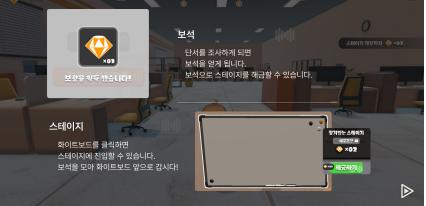


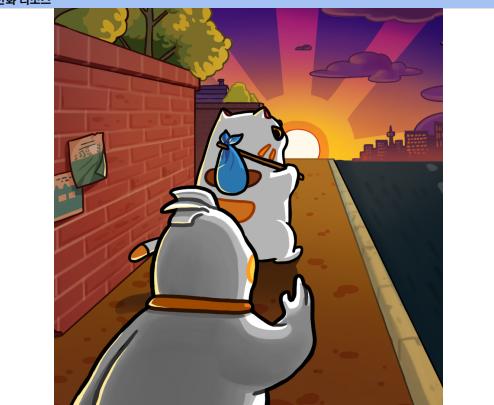
순번	요구사항 번호	요구사항명	사용 셋	종료도	최고점수(여기)	소요기간	리소스(회중분) 현재	구현 완료	파일 이름 규칙(번드시 영문으로)	▲ 필요 이소스 다운로드 링크(통합분) 아래는 개별	주소온기(혹)	이펙트	캐릭터 모델러	배경모델러	원화	UI	애니메이션
1	캐릭터	캐릭터 조작	2,FieldScene	상	리소스 작업을 있음, 기준으로 작동한 코드 있음 일정영으로 충족하고, 무작위로 캐릭터를 풀 수 있다. 캐릭터스 챕터 게임 런던가			☒	☒	Cha1 + 씬 + 세부내용 예시 : Cha1_Field_Walk	Effect_Cha1	Cha1_Field_walk	Cha1_Field_FX_Footstep	Cha1_Field_Model			
2	캐릭터	캐릭터 액션	3_BattleScene	상	리소스 작업을 있음	9월 1주차		☒	☒	Cha2 + 씬 + 세부내용 예시 : Cha2_Battle_Idle	Cha1_Battle_Idle_fx Cha1_Battle_Hurt_fx Cha1_Battle_Succes_fx Cha1_Battle_Fail_fx Cha1_Battle_Skill_fx Ani_Normal_Idle_fx Ani_Normal_Hurt_fx Cha1_Battle_Start_fx						Ani_Engine_Idle Ani_Battle_Hurt_fx Ani_Battle_Success Ani_Battle_Skill Ani_Normal_Idle Ani_Normal_Hurt
3	캐릭터	소집 시전	3_BattleScene	상	전표, 카메라 무방한 있으면 끝			☒	☒	Cha3 + 씬 + 세부내용 예시 : Cha3_Battle_Idle							
4	캐릭터	HP 구현	3_BattleScene	상	리소스 완료			☒	☒	Cha4 + 씬 + 세부내용 예시 : Cha4_Battle_Idle							
5	UI	NPC 대화(조사)	2,FieldScene	8%		1주차		☒	☒	UI5 + 씬 + 세부내용 예시 : UI5_Field_Script	UI5_Field_Script				UI5_Field_Script UI5_Field_Script_Box UI5_Field_Script_Box UI5_Field_NPC_Cockatoo_Nomal UI5_Field_Script_Letterbox UI5_Field_Script_Inv_Mouse_over UI5_Field_Script_Inv_Click		
6	UI	메뉴 화면	1_TitleScene	8%	리소스 완료			☒	☒	UI6 + 씬 + 세부내용 예시 : UI6_Title_Scene	Effect_UI6	UI6_Field_FX_Click				UI7_Title_Scene_Background_0904ver	
7	UI	타이머 화면	1_TitleScene	8%	리소스 완료			☒	☒	UI7 + 씬 + 세부내용 예시 : UI7_Timer_Scene							
8	UI	설정창	공통	8%	리소스 완료	25주차		☒	☒	UI8 + 씬 + 세부내용 예시 : UI8_Setting_Scene							
9	UI	세이브(저장)	공통	8%	리소스 완료	25주차		☒	☒	UI9 + 씬 + 세부내용 예시 : UI9_Save_Scene							
10	UI	전투 시작 / 클리어 화면	3_BattleScene	8%	리소스 완료	35주차		☒	☒	UI10 + 씬 + 세부내용 예시 : UI10_Battle_End_Scene							
11	몬스터	몬스터 피격	3_BattleScene	상	리소스 완료	2주차		☒	☒	Mon1 + 씬 + 세부내용 예시 : Mon1_Battle_Hurt	Effect_Mon11	Mon1_Battle_FX_Hurt					
12	몬스터	몬스터 공격(QTE)	3_BattleScene	상	리소스 완료	3주차		☒	☒	Mon12 + 씬 + 세부내용 예시 : Mon12_Battle_Hurt							
13	몬스터	몬스터 공격(QTE) HP 구현	3_BattleScene	상	리소스 완료	25주차		☒	☒	Mon13 + 씬 + 세부내용 예시 : Mon13_Battle_Hurt							
14	리듬게임	노트 클릭	3_BattleScene	상	노트 클릭 영향 있음 HP - Bad - 10% / Good - 20% / Perfect - 30% 같은 임의이며 추후에 변경 가능성 높음			☒	☒	Rhy14 + 씬 + 세부내용 예시 : Rhy14_Battle_Good	Effect_Rhy14	Rhy14_Battle_Note_Judgement					
15	리듬게임	피비개이자	3_BattleScene	8%	리소스 / 계수 임의 지정 완료	25주차		☒	☒	Rhy15 + 씬 + 세부내용 예시 : Rhy15_Battle_Perfect	Effect_Rhy15	Rhy15_Battle_Note_Perfect					
17	리듬게임	피비티임 전용 UI	3_BattleScene	중	피비개이자 100%를 넘었을 때 자동 범점, 혹정된 내용 기반에서 확인이 가능합니다. 피비티임 대고 제작자에게 감사의 말씀을 전해드립니다.	25주차		☒	☒	Rhy17 + 씬 + 세부내용 예시 : Rhy17_Battle_Perfect							
18	리듬게임	피비티임 이펙트	3_BattleScene	중	리소스 완료	25주차		☒	☒	Rhy18 + 씬 + 세부내용 예시 : Rhy18_Battle_Fever_							
16	리듬게임	온김인간(가수디)	3_BattleScene	상	연진께서 두동강마리가 확인 완료, 농영안 하면됩니다	25주차		☒	☒	Rhy19 + 씬 + 세부내용 예시 : Rhy19_Battle_Perfect							
19	리듬게임	궁자 / 화려 이펙트 적용	3_BattleScene	상	리소스 작업을 완료	25주차		☒	☒	Map20 + 씬 + 세부내용 예시 : Map20_Field_MixFile		Map20_Field_MixFile					
20	맵	리소스 적용	2,FieldScene	상	만들어지는 맵은 리소스 적용 / 품질을 스크립션 적용 조사할 수 있는 단서 3D 모델링의 마우스 오른쪽 버튼, 외곽선의 색상 변화와 신 드롭의 편집 or 글로우 레벨인은 존재를, 화려한 모션이나 거울에서 수정 - 전당 완료	1주차		☒	☒	Map20 + 씬 + 세부내용 예시 : Map20_Field_MixFile							
21	맵	마우스오버	2,FieldScene	중						Map21 + 씬 + 세부내용 예시 : Map21_Field_MixFile							
22	맵	상호작용	2,FieldScene	상						Map22 + 씬 + 세부내용 예시 : Map22_Field_MixFile							
23	맵 (+UI)	전투 천입	2,FieldScene	상	스테이지 일러스트 / 해금 시 애니메이션 / 그 외 완료	3주차		☒	☒	Map23 + 씬 + 세부내용 예시 : Map23_Field_MixFile							
24	튜토리얼	관련화 스토리	2,FieldScene	8%	리소스 완성! 스크립트 작업 완료	3주차		☒	☒	Tuto24 + 씬 + 세부내용 예시 : Tuto24_Field_Toon					Tuto24_Field_Toon_1 Tuto24_Field_Toon_2		

* 다른 씬으로 넘어가는 내용이 포함된 경우, 색상을 파란색으로 표기해두었습니다.				
플로우차트 (업무 흐름도)	새 게임	불러오기	설정	종료
1. 타이틀 씬	필드 씬으로 이동	저장한 데이터 화면으로 이동, 선택 시 필드 씬으로 이동	설정 UI 활성화	게임 종료
2. 필드 씬	단서 (오브젝트 상호작용)	화이트보드 (오브젝트 상호작용)	메뉴 (UI 클릭)	단서 수집 및 진행도 표기 (UI)
	조사 및 단서 아이템 획득, 스크립트 활성화 (스토리)	단서의 갯수로 진입 여부 판별 (예 : 모은 단서가 5개 이상일 시 배틀 스테이션 (전투) 진입 가능, 이하일 사는 불가능 UI 활성화)	메뉴 UI 출력 - 설정 / 타이틀	(1) 다음 스테이지 개방까지 필요한 단서 UI (몇개 남았는지 계산해주고 출력) (2) 단서의 갯수를 좌측 상단 아이콘 옆에 숫자로 표기 (3) 스테이지 클리어 여부에 따라 중앙 상단의 진행도 변화
3. 전투 씬	(1) 스킬 선택	(2) 노트 생성 및 판정	(3) 스킬 시전시 컷신 활성화	(4) 스킬 시전 및 몬스터 피격, 이후 몬스터 공격 턴
	노래 박자에 맞추어서 활성화 스테이지 별로 박자가 다름. 판정에 따라 피버 게이지 변화	판정이 끝나고, UI에 스킬 아이콘 활성화 (노트바 UI 위에 활성화 되도록)	몬스터 피격 후 HP가 다 소모되어 0 이하의 값을 갖게 될 시 사망한다. 이 때 몬스터의 공격 턴을 스킁하고 전투가 종료된다. 몬스터의 공격 턴일 시, 애니메이션과 QTE 이펙트가 출력된다. QTE 판정이 성공했을 시, 데미지를 입지 않고 반격하게 된다. 이후 (1) 스킬 선택으로 돌아간다. 실패 했을 시, 데미지를 입게 되고 (1) 스킬 선택으로 돌아간다.	전투 종료 시, 2. 필드 씬으로 돌아가게 된다.
씬 정보	씬 이름	명칭	파트	세부 내용 (기능) 간략히 정리
타이틀 씬	1_TitleScene	타이틀	원화 / UI	새 게임 / 불러오기 / 설정 / 종료
필드 씬	2_FieldScene	필드 / 메인	UI / 3D 모델러	오브젝트 상호작용 조사 - 스크립트, 단서 수집 / 전투 진입
전투 씬	3_BattleScene	배틀 스테이션	원화 / UI / 3D 모델러	스킬 선택 / 노트 생성 및 판정 / 스킬 시전시 컷신 / 몬스터 QTE 시스템
요청 사항	- 씬과 씬 사이에 로딩창 만들 수 있는지			공통 세부 기능
				아래 씬들과 설정 창을 공유함 (데이터까지) 메뉴 (in 설정 / 타이틀) 메뉴 (in 설정 / 타이틀 / 또는 필드로 돌아가기)

장수		컷인화 리소스				스크립트 내용. / 기본 사항 : 필드에 나오는 캐릭터 일러스트는 제외합니다. 이름과 스크립트 내용만 바꿔야 됩니다.	
1장	컷인화 리소스					파일명 : Tuto24_Field_Toon_1_1.png 나레이션 : 평화로운 오후 음향회사 빼트로놈. (줄바꿈) 오들도 우리는 열심히 일한다. 더 나은 음향기기 개발을 위해서.  파일명 : Tuto24_Field_Toon_1_3.png 나레이션 : 회사의 사장이 등장하고 만다. 사장 새로운 프로젝트를 맡은 직원사를 찾고 있네만, (줄바꿈) 지원하고 싶은 사람 없지? 우선은 커피를 타는 것부터.  파일명 : Tuto24_Field_Toon_1_5.png 직원1 : 제가 하겠습니다! 사장 의뢰이 넘치는군! 자네로 결정했네!	파일명 : Tuto24_Field_Toon_1_2.png 나레이션 : 그러나 평화로운 오후도 잠시...  파일명 : Tuto24_Field_Toon_1_4.png 나레이션 : 입사한 지 얼마 되지 않았지만, (줄바꿈) 의욕은 대단한 주인공이 눈을 빛낸다.  파일명 : Tuto24_Field_Toon_1_6.png 나레이션 : 그에게 주인공은 커피를 타려 나가버렸다. 직원1 : (총참들까...) 직원2 : (어제도 사고를 찾는데...) 직원3 : (입소사...)
2장	컷인화 리소스					파일명 : Tuto24_Field_Toon_2_1.png 나레이션 : 직원이 바라본 것은 회사 안에서 일어난 폭발이었고,  파일명 : Tuto24_Field_Toon_2_2.png 나레이션 : 그 폭발 속에 있는 것은 바로...  파일명 : Tuto24_Field_Toon_2_3.png 나레이션 : 포식자와 흡상으로 변화한 음향 기기였다.	파일명 : Tuto24_Field_Toon_2_4.png 직원1 : 고양이? 직원2 : 고양이라니! 이럴 수가! 직원3 : 고래서 고양이들은! 도망쳐!
3장	컷인화 리소스					파일명 : Tuto24_Field_Toon_3_1.png 나레이션 : 한편, 주인공. (줄바꿈) 주인공은 줄곧 얼굴로, 사장이 시전 커피 심부름을 다녀오고 있다.  파일명 : Tuto24_Field_Toon_3_3.png 나레이션 : 업무세상을 있는 회사에 고양이는 뭐하나온다. (줄바꿈) 순식간에 회사는 아수라장이 되었고, 직원 으악! 깔짝이야! 고양이다 고양이다!  파일명 : Tuto24_Field_Toon_3_5.png 나레이션 : 아파, 고양이가 슬쩍 주인공을 바라본다. ??? 그런 직장 밖에도 절도 일을 하고 있네.	파일명 : Tuto24_Field_Toon_3_2.png 나레이션 : 그러나 아끼와 같은 꿈을 드리게 되고...  파일명 : Tuto24_Field_Toon_3_4.png 주인공 : 고양이? 멀 회사에서 본 것 같았네?  파일명 : Tuto24_Field_Toon_3_6.png 주인공 : (뭐? 회사에 왜 고양이?) 주인공 : (그보다 사장님은 절 어땠겠지?) 주인공 : (나한텐 방송 실 대체누갔던 일아이!)
4장	컷인화 리소스					파일명 : Tuto24_Field_Toon_4_1.png 주인공 : 사장님이 가지고 있던 거니까, 가져다드리면 되겠지? 나레이션 : 워지 목을 드는 순간, 승이 미끄러지고... 주인공 : 으악! 나레이션 : 책이 바닥으로 떨어지며 펼쳐졌다.  파일명 : Tuto24_Field_Toon_4_3.png 나레이션 : 여러 생각을 하는 동안, 고양이는 말아나버렸다. (줄바꿈) 그런데... 고양이가 있던 자리에 원가 있다.  파일명 : Tuto24_Field_Toon_4_5.png 주인공 : 이건 회장님이셨던 걸 알고... 어라?	파일명 : Tuto24_Field_Toon_4_2.png 주인공 : 그러고보니 사장님이 이런 걸 가지고 있었지.  파일명 : Tuto24_Field_Toon_4_4.png 주인공 : 아간... 사장님 어딨을 적 사장이네. (줄바꿈) 항상 열에 누가 있네. 다 떴어졌지? 나레이션 : 주인공은 책을 푸른 뒤 열어 가져간다. 주인공 : 역시 사장님께 가져다 드리자.

종류	필드 안내 UI	1	2	3	
					
전투 안내 UI				FIGMA	
종류	사용 원화	스크립트 내용	스크립트 별 리소스 종류	리소스 위치	
이후 스크립트 (무기 획득)		<p>(1) 사장 : 자네, 여기 있었군!          (2) 주인공 : 사장님?!          (3) 사장 : 갑자기 폭발이 일어났지 뭔가.          (줄바꿈) 아무래도 옆 회사에서 잠입해서 우리의 기기를 해킹한 것 같네.          (4) 주인공 : 그게 그래도 되는 건가요?!</p> <p>(5) 사장 : 당연히 안 되지! 이걸 받고 해킹당한 기계들과 싸워주게!          (6) 주인공 : 네? 제가요? 알겠습니까! 근데 어디로 가야하죠?!</p> <p>(7) 사장 : 여길 돌아보며 어디로 갔는지 수색해 보면 되겠군.</p>	<p>(1) 사장 ver2 일러스트          (2) 주인공 ver2 일러스트          (3) 사장 기본 일러스트          (4) 주인공 ver2 일러스트          (5) 사장 기본 일러스트 + 원화 팝업 (단서와 똑같은 형태로, 끝날 때까지 활성화)          (6) 주인공 ver2 일러스트          (7) 사장 기본 일러스트</p>	<p>공유 문서함 &gt; 메트로놈 &gt; 원화 &gt; 단서 -</p> <p>이름 ▾</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3스테이지 단서</li> <li>2스테이지 단서</li> <li>1스테이지 단서</li> </ul> <p>weapon.png ↗</p>	



장수	컷만화 리소스	스크립트 내용	일러스트 리소스
1장		<p>(1) 사장 : 어렸을 때, 새들에게 차별받는 고양이 친구가 있었다네. 그 친구는 노래를 못 부른다는 이유로 비웃음을 살지.</p> <p>(2) 사장 : 사실 노래를 못 부른다는 것은 모욕을 주기 위한 핑계였고, 본인들에게 위협이 될 것 같으니 따돌린 것에 기꺼웠어.</p> <p>(3) 사장 : 그 친구는 총을 다른 동물인 고양이였기에, 모든 수모를 본인이 견뎌야 할 것이라고 생각했다네.</p> <p>(4) 사장 : 혼자 다르다는 이유로 차별받는 것이 과연 당연한 사회일까?</p>	<p>(1) 사장 기본 일러스트</p> <p>(2) 사장 ver2 일러스트</p> <p>(3) 사장 기본 일러스트</p> <p>(4) 사장 기본 일러스트</p>
장수	컷만화 리소스	스크립트 내용	
2장		<p>(1) 사장 : 어느 날, 험다 못한 고양이가 화를 내며 달려들었다네. 온갖 모욕스러운 언사들을 들다가 폭발해 버린 것이지.</p> <p>(2) 사장 : 하지만, 고양이는 오히려 처벌을 받게 되었어. 본인이 당한 것에 대해 따졌다 뿐인데, 누명을 뒤집어 썼더군.</p> <p>(3) 사장 : '아만적인 포식자 놈이 나를 할퀴려고 했다'면서 말이네. (4) 사장 : 꿈 그 소식은 사회 전체로 퍼져나갔고, (줄바꿈) 고양이는 더이상 거기 머무를 수 없었지.</p> <p>(5) 사장 : 그리곤 떠나면서 내게 편지와 펜던트를 주었어.</p>	<p>(1) 사장 기본 일러스트</p> <p>(2) 사장 기본 일러스트</p> <p>(3) 사장 기본 일러스트 (4) 사장 ver2 일러스트</p> <p>(5) 사장 기본 일러스트</p>
장수	컷만화 리소스	스크립트 내용	
3장		<p>(1) 고양이 : 나는 결국 떠나게 되었고, 너네 사장에게 편지를 보냈어. 어쨌든 가장 친한 친구였고, 유일하게 말이 통했으니까.</p> <p>(2) 고양이 : 그러니까... 저 녀석의 편지를 봄아: —마이를 남손은 유한마이자로 암포노페도 잘 부르잖아: 수정내용 / 우린 동경하는 상대가 같았거든. 마이를 남손 말이야.</p> <p>(3) 고양이 : 그래서 떠나기 전, (줄바꿈) 언젠가 꼭 돌아온다던 상대를 함께 만나려 가자고 했지. (4) 고양이 : 둘째끼리의 차별에서 자유롭고, (줄바꿈) 본인을 증명할 수 있는 그에게 선물을 주자 하면서.</p> <p>(5) 고양이 : 그문제 담신하는 데는 예전에 거청하게 적어놓고, (줄바꿈) 악승은 안 지겠다라. (6) 고양이 : 대체 땅만하게 살면 기사에서 (줄바꿈) 저 녀석의 펜던트를 보이지 않더라고.</p> <p>(7) 사장 : 무슨 소린가? 그건 오해라네. (8) 고양이 : 뭐? (9) 사장 : 그 기사, 분명 신분이 있었지. (줄바꿈) 자네도 뿐인 까 그 신분이라네. (10) 사장 : 그걸 뒤집어 보게.</p>	<p>(1) 고양이 기본 일러스트</p> <p>(2) 고양이 ver2 일러스트</p> <p>(3) 고양이 기본 일러스트 (4) 고양이 기본 일러스트</p> <p>(5) 고양이 ver2 일러스트 (6) 고양이 ver2 일러스트</p> <p>(7) 사장 기본 일러스트 (8) 고양이 기본 일러스트 (9) 사장 기본 일러스트</p> <p>(10) 사장 기본 일러스트</p>
장수	원화 리소스 (위치 : 3스테이지 단서, news (not black ver.))	스크립트 내용 / 배경의 경계색은 유지한 상태로 엔딩까지 갑니다!	
엔딩 (스크립트)		<p>(1) 아까 조사했던 신문지 : 뒤집어보면, 아까 미처 보지 못했던 부분이 보인다. (줄바꿈) 마이클 남손의 한정판 앨범 소식이다.</p> <p>(2) 아까 조사했던 신문지 : 자세히 보니... 그 펜던트를 끼고 있다.</p> <p>(3) 사장 : 이제 알겠나? 나는 악승을 어긴 적이 없네.</p> <p>(줄바꿈) 자네는 기사를 보고 분노해서 찾아왔겠지만, 오해였다네.</p> <p>(4) 고양이 : 그럼 그 담신 그대로 행동했던 말이야? 이거 하나를 위해서 음행회사를 세웠다고?</p> <p>(5) 사장 : 그 말대로라네.</p> <p>(6) 고양이 : 그게 더 말이 안 되잖아...</p> <p>(7) 주인공 : ...어쨌든 오해도 풀렸고 잘 된 거죠?</p> <p>(8) 사장 : 뭇처리가 좀 고생이겠지만 말이네.</p> <p>(9) 주인공 : 그럼, 뵙겠습니다!</p> <p>(10) 사장 : 잠깐! 뭇처리는 하... 이미 갔군.</p> <p>(11) 사장 : 그럼, 우리는 커피나 한 잔 하면서 얘기나 나누지.</p>	<p>(1) 아까 조사했던 신문지 : 뒤집어보면, 아까 미처 보지 못했던 부분이 보인다. (줄바꿈) 마이클 남손의 한정판 앨범 소식이다.</p> <p>(2) 아까 조사했던 신문지 : 자세히 보니... 그 펜던트를 끼고 있다.</p> <p>(3) 사장 : 이제 알겠나? 나는 악승을 어긴 적이 없네.</p> <p>(줄바꿈) 자네는 기사를 보고 분노해서 찾아왔겠지만, 오해였다네.</p> <p>(4) 고양이 : 그럼 그 담신 그대로 행동했던 말이야? 이거 하나를 위해서 음행회사를 세웠다고?</p> <p>(5) 사장 : 그 말대로라네.</p> <p>(6) 고양이 : 그게 더 말이 안 되잖아...</p> <p>(7) 주인공 : ...어쨌든 오해도 풀렸고 잘 된 거죠?</p> <p>(8) 사장 : 뭇처리가 좀 고생이겠지만 말이네.</p> <p>(9) 주인공 : 그럼, 뵙겠습니다!</p> <p>(10) 사장 : 잠깐! 뭇처리는 하... 이미 갔군.</p> <p>(11) 사장 : 그럼, 우리는 커피나 한 잔 하면서 얘기나 나누지.</p>

장수	원화 리소스	텍스트 내용	
		METRONOME	계원예술대학교 게임미디어과 졸업작품
1장		기획 및 총괄   주소은 2D, 3D 이펙트   김수빈 원화   김나경 UI   김의송 3D 캐릭터 / 몬스터 모델링   오재훈 3D 배경 모델링   차서윤	— —
2장		시스템 기획 및 PM   주소은 캐릭터 UV   김수빈 오재훈 LIVE 2D   김나경 컨셉 디자인   주소은 김의송 3D 애니메이션   차서윤 오재훈 외부 개발진   ★신동명★	— —
3장		SPECIAL THANKS 지도교수   차수현 교수님 UI 피드백   김령경 교수님 기획 피드백   서재인 교수님 UNITY C# 피드백   최원조 교수님 3D 애니메이션 피드백   이선행 교수님 컨셉 디자인 도움   양다은 (Van) 외부 QA   설은별 님	— —

설정	영역			사운드 설명	필요한가 / 저작권 라이센스	다운로드	적용 여부	
	1 Depth	2 Depth	분류					
효과음	전투	공통	버튼	마우스오버 클릭	대체된 애셋으로 진행 마우스 클릭 시 나는 소리	대체된 애셋으로 진행 <a href="#">수정완료 (10.03 오후 2:07)</a>	대체된 애셋으로 진행 <a href="#">Ni Sound - Funny Game UI - Bubbly Button.wav</a>	적용 완료
			스킬 선택	선택 스크롤 선택 확정	스킬 선택창에서 옆으로 넘길 때 나는 소리 (화살표 클릭 또는 방향키) 스킬 선택 확정시 나는 소리 (엔터)	v	<a href="#">SoundCrib - Bright UI - Positive Pick 01.wav</a>	적용 완료
		스킬 시전	스킬1 ~ 음파 공격	반짝이는 이펙트 이후 확성기에서 나오는 음파 공격에 재생될 소리		v	<a href="#">J.BoB - Mobile Game - Interface Melodic Notification Success.wav</a>	적용 완료
			스킬2 ~ 톡틱 소리	탁틱 소리 이후 의문스러워하면서 떠온다? 하는 소리		v	<a href="#">J.BoB - Arcade - Vessel Crashing Long Impact.wav</a>	적용 완료
			스킬3 ~ 의문 효과음	빔 준비	빔 준비단계 사운드 (원 커질때)	v	<a href="#">Silence+Other Sounds - Electric Glitches - Burnt Circuit Low Frequency.wav</a>	적용 완료
			스킬2 ~ 빔 발사	빔 사출단계 사운드 (발사할때)		v	<a href="#">refocus - Cartoon and Quirk Instrument - Spring Release Bounce.wav</a>	적용 완료
			스킬3 ~ 던지는 소리	던졌을 때 소리		v	<a href="#">Shapeforms - Sci-Fi Future - Charging Up Activating.wav</a>	적용 완료
			스킬3 ~ 무기 회전 소리	허공에서 빙글빙글 돌아갈 때 (프레임이 썩워질 때) 소리		v	<a href="#">Alberto Sueri - RPG Game - Traction Beam.wav</a>	적용 완료
			스킬3 ~ 터지는 소리	파란 폭발이 일어날 때 나는 소리입니다.		v	<a href="#">Artlist Original - Air Motion - Short Swoosh.wav</a>	적용 완료
		(공동) 시전 시 라이브2D	스킬3 ~ 브이 모션 효과음	폭발 소리 이후 나을 뻔~ 브이 소리입니다.		v	<a href="#">Martin Scaglia - Swoosh - Airy Whip Boomerang Motion.wav</a>	적용 완료
			(공동) 시전 시 라이브2D	스킬 모션이 나가기 직전에 나는 소리 (핏청~)		v	<a href="#">Fly Sound - Sense of Damage - Explosion Debris Falling Down.wav</a>	적용 완료
	그 외	공통	타격 / 피격	라이브2D 활성화 시 나는 소리		v	<a href="#">J.BoB - Arcade - Star Achievement Musical.wav</a>	적용 완료
		피버	몬스터	몬스터 타격 시 나는 소리 or QTE에서 데미지를 입을 때 나는 히트소리		v	<a href="#">Vadi Sound - Augmenting Elements - Bouncy Flash.wav</a>	적용 완료
		1스테이지	마이크	피버 이펙트가 활성화 될 때의 소리		v	<a href="#">J.BoB - Anime Go - Mystery Spellcast.wav</a>	적용 완료
		2스테이지	마이크	마이크 몬스터가 공격할 때의 소리		v	<a href="#">Epic Stock Media - Vibrant Game - Arcade Hit Negative.wav</a>	적용 완료
		3스테이지	스포트라이트	스포트라이트 몬스터가 공격할 때의 소리		v	<a href="#">J.BoB - Arcade - Player Revival Positive.wav</a>	적용 완료
		스타트	스타트	전투 시작 시 스타트 이펙트가 출현될 때 발생하는 효과음		v	<a href="#">Cristian Lucchetta - Classic Sci Fi Weapons - Seismic Bomb.wav</a>	적용 완료
		클리어	클리어	전투 종료 시 클리어 이펙트가 출현될 때 발생하는 효과음		v	<a href="#">Silence+Other Sounds - Funny Cartoon - Long Boing .wav</a>	적용 완료
		박수 효과	박수 효과	클리어 이펙트가 뜨기 전 (1s~2s정도) 출현되는 박수 효과음		v	<a href="#">Callum Donaldson - DJ Set - Start and Stop Rewind Glitch.wav</a>	적용 완료
	메인	노트 터치	노트 터치	노트를 터치했을 때 나오는 소리 (제일 커야함, QTE 포함)		v	<a href="#">Epic Stock Media - Mobile Game Notifications - Military Drum.wav</a>	적용 완료
		Miss	Miss	노트 터치 실패 시 나오는 소리 (제일 커야함, QTE 포함)		v	<a href="#">Unrealsfx - Candy Game Vol 1 - Combo Bright Mallet Melody.wav</a>	적용 완료
배경음	스크립트	걷는 소리	필드에서 캐릭터가 걸어다닐 때, 땅에 밟아 달는 순간 나는 소리 (footstep sound)		제외	v	<a href="#">EVG Sound FX - Concert Audience - Large Crowd Energetic A.wav</a>	적용 완료
		클로즈업	단서를 클릭했을 때, 클로즈업 되는 순간에 나오는 소리			v	<a href="#">Artlist Original - Sahara Nights - Clap_upsound.wav</a>	적용 완료
		넘기기	다음 스크립트로 넘길 때 나는 소리			v	<a href="#">Epic Stock Media - Advanced UI - Wobbly Button.wav</a>	적용 완료
		재화	재화 획득	재화 획득 시 나는 소리		v	<a href="#">BOOM Library - STEPS leather shoes on concrete walk.wav</a>	적용 완료
		재화 부족	재화 부족	해금을 시도했을 때 재화가 부족하면 나는 소리		v	<a href="#">Silence+Other Sounds - Funny Cartoon - Slide Whistle Up Short.wav</a>	적용 완료
	전투	스테이지	스테이지 해금	스테이지 해금 UI에 쓰일 소리	대체된 애셋 있음 / 수정	v	<a href="#">Cinematic Sound Design - Paper Collection - Thick Page Flipp.wav</a>	적용 완료
		타이틀	타이틀	타이틀에 쓰일 음악	대체된 애셋 있음 / 수정	v	<a href="#">Ni Sound - Matching Game - Game Item Acquired Chimes Pop.wav</a>	적용 완료
		필드	1스테이지	필드 기본 배경음	대체된 애셋 있음 / 수정	v	<a href="#">Sound Ex Machina - Musical UI Sounds - Quick Positive Chorus.wav</a>	적용 완료
		2스테이지	1스테이지 전투 시 기본 배경음			v	<a href="#">Unrealsfx - Magical Game - Tonal Whoosh Ringing Reverbera.wav</a>	적용 완료
		3스테이지	2스테이지 전투 시 기본 배경음			v	<a href="#">Randy Sharp - Slime Time.wav</a>	적용 완료
	엔딩	엔딩	3스테이지 전투 시 기본 배경음	엔딩 풀에서 쓰일 음악	대체된 애셋 있음 / 수정	v	<a href="#">idokay - The Cycle Continues.wav</a>	적용 완료

영역			수정/추가 요청 항목	이미지 / 문서 자료	중요도	날짜 (또는 시기)	개발자 피드백
1 Depth	2 Depth	분류					
타이틀	새 게임 / 불러오기	기획 수정	새 게임 및 불러오기 가능을 적관적이고 간소화된 형태로 기획 수정	바로 전달하여 수정이 이미 진행된 것들은 취소선으로 표기합니다.	최상	2차	수정 완료
			저장된 데이터를 불러왔을 때 채화의 갓수가 증가되며, 단서가 아버 조사되었다고 출력됨: 위의 바그 이후 새 게임을 시작했을 때도 동일한 문제를 발생함:	해당 문제가 더 이상 보이지 않음	최상	2차	수정 완료
	필드	캐릭터	수정사항	캐릭터 크기 조정, 3분의 2 정도 / 기준은 '의자에 적당하게 앉을 수 있느냐' - 0.7값으로 수정 완료	해당 문제가 더 이상 보이지 않음	최상	2차
			IDLE 누락, 조정하여 수정 완료		상	1차	수정 완료
		UI	UV 수정	UV 재조정	UV 재조정	상	1차
			애니메이션	채화 확득 UI가 접합될 때 애니메이션 수정	하	2차	수정 완료
			마우스 오버	메뉴 버튼 마우스 오버 시 색상 변화	하	2차	수정 완료
	전투	카메라	클로즈업 오류	마이크 캐이블 오브젝트 클로즈업 시에 캐릭터를 둘고 들어가는 오류	해당 문제가 더 이상 보이지 않음	상	1차
			각도 오류	마이크 캐이블 오브젝트 클로즈업 시에 위치가 적용하지 않은 오류	하	2차	수정 완료
		광원	우클릭으로 카메라의 방향을 매우 빠르게 움직이면 카메라 각도가 돌아가는 오류	이렇게 조작할 가능성이 거의 희박함 (의도해야하는 상황)	하	2차	수정 완료
			그림자 오류	(말씀해주셨던 그 문제입니다) 캐릭터가 어둡게 보이는 오류	해당 문제가 더 이상 보이지 않음	최상	2차
			LIVE 2D	소멸할 때 LIVE2D의 방향을 반대로 바꾸기 (좌측이 화면에 맞춰 잘려있으므로 어색해보임)	상	2차	수정 완료
	설정	스킬	수정사항	2스킬 사용 중 FEVER발동 시 2스킬의 이펙트가 출현되지 않는 문제	최상	2차	수정 완료
		버그	로직 수정	스킬 종류 전환 중간에 시전 시 중간에 스킬이 바뀌는 문제	상	2차	수정 완료
		초상화	수정사항	스테이지 2 몬스터 초상화 해상도가 이상한 문제	상	3차	수정 완료
	사운드	문구 수정	SFX' 문구를 '효과음'으로 수정	원로됨	하	2차	수정 완료
<b>4차 QA(10.03)</b>							
필드	캐릭터	시작 위치 조정	시작 위치를 사진에 있는 곳으로 조정합니다. + 카메라	<a href="https://media.discordapp.net/attachments/1089552710153551953/11586">https://media.discordapp.net/attachments/1089552710153551953/11586</a>	중	4차	수정 완료
		버그	우클릭을 한 상태로 마우스를 마구 흔들면 카메라가 돌아가는 현상	<a href="https://media.discordapp.net/attachments/1089552710153551953/11586">https://media.discordapp.net/attachments/1089552710153551953/11586</a>	하		수정 완료
전투	전투	재생 조정	3스킬 '보이' 효과음 조정 : 폭발 효과음 이후 한박자 늦게 들어가도록	뮤직 스타트' 효과음 변경 (일단 제외하는 것으로)	하		수정 완료
			클릭 사운드 변경	리소스 준비중	상		수정 완료
		변경	노트 터치 박수 효과음 볼륨이 작음		중		수정 완료
			2스킬 빙 모으는 소리 2초정도 빠르게		중		수정 완료
		재생 조정	클리어 사운드가 너무 빨라 조정 필요, 이펙트 애니메이션 진행 중간에 재생할 수 있도록		중		수정 완료
<b>외부 QA(10.01) - 플레이 횟수 : 3</b>			피드백 제시 :	피드백에 대한 답변 및 개선부분			
엔딩	텍스트	버그	엔딩 스크롤에 글자가 제대로 출력되지 않음	아직 작업 및 구현하지 않은 부분이라 누락된 부분입니다. 10월 4일 작업 완료!	최상	외부QA	수정 완료
필드	스크립트	버그	오브젝트 '신문' 스크립트 텍스트 아랫부분이 잘림, 이미지 자료 (클릭하면 이동합니다)	신문 부분의 텍스트 '들춰봤더니,' 를 '그 위에'로 수정하여, 칸을 벗어나지 않도록 조정했습니다. 10월 3일 작업 완료!	최상	외부QA	수정 완료
컷만화	스크립트	편의성	스토리 스킵 기능이 있으면 좋겠음(또는 대화 출력 중 스페이스바나 클릭을 하면 전부 출력)	전용 UI를 제작하여 ESC 키로 컷만화 스토리를 스킵할 수 있는 기능을 추가하였습니다. (이미지)	상	외부QA	수정 완료
필드 / 전투	단축키	편의성	esc로 설정(메뉴창)을 열 수 있으면 좋겠음	메뉴 UI를 클릭할 수 있는 상황일 때, ESC 키를 누르면 활성화되도록 개선되었습니다.	중	외부QA	수정 완료
컷만화 / 필드	스크립트	편의성	클릭으로도 대사가 넘어가면 좋겠음	스크립트 화살표 UI가 버튼으로 작동되도록 개선되었습니다.	하	외부QA	수정 완료
필드	구역	편의성	사무실 맵에서 스테이지를 클리어 하지 않아 진입할 수 없는 구간(투명벽)이 헛갈림	투명벽에 자물쇠 이펙트를 설치해 진입할 수 있는 구역 / 진입불가 구역을 볼 수 있도록 개선되었습니다.	최상	외부QA	수정 완료
전투	UI	편의성	적이 반격한다는 정보도 알려주면 좋겠음	스킬 시전 후 경고문구 UI를 추가하였습니다.+ 깜빡거리는 애니메이션	상	외부QA	수정 완료