
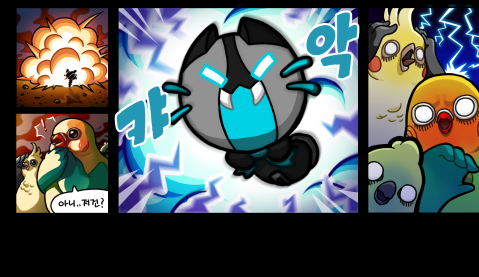

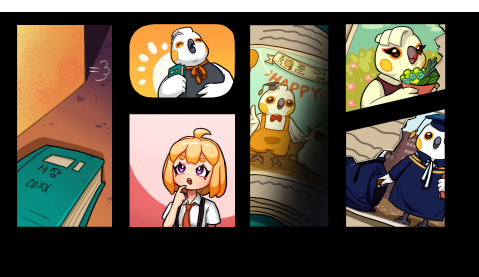



순번	요구사항 분류	요구사항명	사용 연	중요도	참고자료(비고)	소요기간	리소스(원종본)	구현 완료	파일 이름 규칙 (번역시 영문으로)	▲ 필요 리소스 다운로드 링크 (통합본) 아래는 개별	주스운(기획)	이펙트	캐릭터 모델러	배경모델러	원화	UI	애니메이션
1	캐릭터	캐릭터 조작	2_FieldScene	상	리소스 작업을 진행, 기존에 작업한 코드 있음 일일업데이트로 업데이트는, 안정적으로 가져다올 수 있음 레퍼런스 게임 - 마비노기	9월 1주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Cha1 + 연 + 세부내용 해시 : Cha1_Field_Walk	Effect_Cha1	Cha1_Field_walk	Cha1_Field_FX_Footstep	Cha1_Field_Model				
2	캐릭터	캐릭터 액션	3_BattleScene	상	리소스 작업을 진행		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Cha2 + 연 + 세부내용	Cha1_Battle_Idle.fbx Cha1_Battle_Hurt.fbx Cha1_Battle_Success.fbx Cha1_Battle_Fail.fbx Cha1_Battle_Skill1.fbx Ani_Normal_Idle.fbx Ani_Normal_Walk.fbx Cha1_Battle_Start.fbx							Ani_Battle_Idle Ani_Battle_RhythmFail Ani_Battle_RhythmSuccess Ani_Battle_Skill1 Ani_Normal_Idle Ani_Normal_Walk
3	캐릭터	스킬 시험	3_BattleScene	상	완료, 가져다 무방한 것으로 봄		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Cha3 + 연 + 세부내용								
4	캐릭터	HP 구형	3_BattleScene	상	리소스 완료		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Cha4 + 연 + 세부내용								
5	UI	NPC 대화(조서)	2_FieldScene	중		1주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	UI5 + 연 + 세부내용 해시 : UI5_Field_Script	UI5_Field_Script					UI5_Field_Main_Character_Normal UI5_Field_Main_Character_Sad UI5_Field_NPC_Cockatoo_Normal UI5_Field_NPC_Cockatoo_Sad	UI5_Field_Script UI5_Field_Script_Box UI5_Field_Script_Btn UI5_Field_Script_Letterbox UI5_Field_Script_Btn_Mouse_over UI5_Field_Script_Btn_Click	
6	UI	메뉴 화면	1_TitleScene	중	리소스 완료		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	UI6 + 연 + 세부내용	Effect_UI6		UI6_Field_FX_Click					
7	UI	타이틀 화면	1_TitleScene	하	리소스 완료		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	UI7 + 연 + 세부내용								
8	UI	설정창	공통	중	리소스 완료		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	UI8 + 연 + 세부내용							UI7_Title_Science_Background_0904ver	
9	UI	세팅창(가방)	공통	하	리소스 완료		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	UI9 + 연 + 세부내용								
10	UI	전투 시작 / 종이에 화면	3_BattleScene	중	리소스 완료		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	UI10 + 연 + 세부내용								
11	몬스터	몬스터 피격	3_BattleScene	상	리소스 완료	2주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Mon11 + 연 + 세부내용 해시 : Mon11_Battle_Hurt	Effect_Mon11		Mon11_Battle_FX_Hurt					
12	몬스터	몬스터 공격(QTE)	3_BattleScene	상	리소스 완료	3주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Mon12 + 연 + 세부내용								
13	몬스터	HP 구형	3_BattleScene	상	리소스 완료	2주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Mon13 + 연 + 세부내용								
14	리듬게임	노트 출력	3_BattleScene	상	리소스 작업을 진행, 노트 출력 화면에 따라 레퍼자가 다른, HP - Bad = 10% / Good = 20% / Perfect = 30% 같은 임의이며 주후에 변경 가능성 높음	2주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Rhy14 + 연 + 세부내용 해시 : Rhy14_Battle_Good	Effect_Rhy14		Rhy14_Battle_Note_Judgement					
15	리듬게임	피버 게이지	3_BattleScene	중	리소스 / 계속 일의 저장 완료	2주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Rhy15 + 연 + 세부내용	Effect_Rhy15		Rhy15_Battle_Note_Perfect Rhy15_Battle_Note_Good Rhy15_Battle_Note_Bad Rhy15_Battle_Note_Miss Rhy15_Battle_SF_K_Clap					
17	리듬게임	피버타입 전환 UI	3_BattleScene	중	확정된 내용 기능세팅에 확인 바람니다 + 피버타입 UI 리소 제작 완료.	2주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Rhy17 + 연 + 세부내용								
18	리듬게임	피버타입 이펙트	3_BattleScene	중	리소스 완료	2주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Rhy18 + 연 + 세부내용				Rhy18_Battle_Fever_				
16	리듬게임	스킬자전(타루디)	3_BattleScene	상	연전에서 투명화하지 확인 완료. 반영한 화면입니다	2주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Rhy16 + 연 + 세부내용								
19	리듬게임	공격 / 피격 이펙트 적용	3_BattleScene	상	리소스 작업을 진행	2주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Rhy19 + 연 + 세부내용				Mon11_Battle_FX_Hurt (동일)				
20	맵	리소스 적용	2_FieldScene	상	만들어져있는 월드 리소스 적용 / 배틀 스테이션 적용	1주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Map20 + 연 + 세부내용 해시 : Map20_Field_Model	Map20_Field_MuFile_0926Fix.unitypackage - 최종 한 0926Fix_수정사항_공통.png - 팀 변경사항 설명			Map20_Field_MuFile				
21	맵	마우스오버	2_FieldScene	중	조사할 수 있는 단서 3D 오브젝트에 마우스 오버 시, 오목안의 색상 변합니다 선 도색의 변경 o~영문주 레퍼런스 존재함. 화면에 보이드가 나타나 수정 - 전달 완료	1주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Map21 + 연 + 세부내용								
22	맵	상호작용	2_FieldScene	상	조사할 수 있는 단서 3D 오브젝트 클릭 시, 나이지 니가 사라지며 1s동안 해당 오브젝트가 클로즈업되는 장면. 인물 스크린에 (NPC 대화)가 출력된다. 레퍼런스 존재함. 화면에 보이드가 나타나 수정	1주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Map22 + 연 + 세부내용								
23	맵 (+UI)	전투 진입	2_FieldScene	상	스테이지 일러스트 / 배경 시 애니메이션 / 그 외 완료	3주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Map23 + 연 + 세부내용	UI23_Field_Enter_the_battle						UI23_Field_Background UI23_Field_Enter_the_battle UI23_Field_Entry_3m UI23_Field_Entry_3m_Click UI23_Field_Entry_3m_Mouse_over UI23_Field_Not_selected UI23_Field_Select_3m UI23_Field_Select_3m_Left_Click UI23_Field_Select_3m_Left_Mouse_over UI23_Field_Select_3m_Left UI23_Field_Select_3m_Right_Click UI23_Field_Select_3m_Right_Mouse_over UI23_Field_Select_3m_Right UI23_Field_Select_Entry + 이후 0902 파일 (수정판은 참여필요없기)	
24	튜토리얼	전반형 스토리	2_FieldScene	중	리소스 완성! 스크립트 작업 완료	3주차	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tuto24 + 연 + 세부내용 해시 : Tuto24_Field_Toon						Tuto24_Field_Toon_1 Tuto24_Field_Toon_2		

플로우차트 (업무 흐름도)		* 다른 씬으로 넘어가는 내용이 포함된 경우, 색상을 파란색으로 표기해두었습니다.			
	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	
	단서 (오브젝트 상호작용)	화이트보드 (오브젝트 상호작용)	메뉴 (UI 클릭)	단서 수집 및 진행도 표기 (UI)	
2. 필드 씬	조사 및 단서 아이템 획득, 스크립트 활성화 (스토리)	단서의 갯수로 진입 여부 판별 (예 : 모은 단서가 5개 이상일 시 배틀 스테이 이션 (전투) 진입 가능, 이하일 시는 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	
	(1) 스킬 선택	(2) 노트 생성 및 판정	(3) 스킬 시전시 컷신 활성화	(4) 스킬 시전 및 몬스터 피격, 이후 몬스터 공격 턴	
3. 전투 씬		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 스킵하고 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	공통 세부 기능
타이틀 씬	1_TitleScene	타이틀	원화 / UI	새 게임 / 불러오기 / 설정 / 종료	아래 씬들과 설정 창을 공유함 (데이터까지)
필드 씬	2_FieldScene	필드 / 메인	UI / 3D 모델러	오브젝트 상호작용 조사 - 스크립트, 단서 수집 / 전투 진입	메뉴 (in 설정 / 타이틀)
전투 씬	3_BattleScene	배틀 스테이션	원화 / UI / 3D 모델러	스킬 선택 / 노트 생성 및 판정 / 스킬 시전시 컷신 / 몬스터 QTE 시스템	메뉴 (in 설정 / 타이틀 / 또는 필드로 돌아가기)
요청 사항					
- 씬과 씬 사이에 로딩창 만들 수 있는지					

장수	컷만화 리소스	스크립트 내용. / 기본 사항 : 필드에 나오는 캐릭터 일러스트는 제외합니다. 이들과 스크립트 내용만 바뀌게 됩니다.	
1장		파일명 : Tuto24_Field_Toon_1_1.png 나레이션 : 평화로운 오후, 음향회사 메트로폴. (줄바꿈) 오늘도 우리는 열심히 일한다. 더 나은 음향기기 개발을 위해서.	파일명 : Tuto24_Field_Toon_1_2.png 나레이션 : 그러나 평화로운 오후도 잠시...
		파일명 : Tuto24_Field_Toon_1_3.png 나레이션 : 회사와 사장이 등장하고 있다. 사장 : 새로운 프로젝트를 맡을 책임자를 찾고 있네만, (줄바꿈) 지혈하고 싶은 사람 없나? 우선은 커피를 타는 것부터.	파일명 : Tuto24_Field_Toon_1_4.png 나레이션 : 입사한 지 얼마 되지 않았지만, (줄바꿈) 의욕 많은 대단한 주인공이 눈을 빛낸다.
		파일명 : Tuto24_Field_Toon_1_5.png 주인공 : 제가 화났습니다! 사장 : 의욕이 넘치는군! 자네로 결정했네! 파일명 : Tuto24_Field_Toon_1_7.png 직원1 : ?! 나레이션 : 주인공이 나간 직후, 큰 굉음과 사무실 끝쪽에서 비명이 들렸다.	파일명 : Tuto24_Field_Toon_1_6.png 나레이션 : 그렇게 주인공은 커피를 타러 나가버렸다. 직원1 : (관찰중까...) 직원2 : (어제도 사고를 쳤는데...) 직원3 : (담소사...)
장수	컷만화 리소스	스크립트 내용. / 기본 사항 : 필드에 나오는 캐릭터 일러스트는 제외합니다. 이들과 스크립트 내용만 바뀌게 됩니다.	
2장		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 : 포식자의 형상으로 변화한 음향 기기였다.	
3장		파일명 : Tuto24_Field_Toon_3_1.png 나레이션 : 광란, 주인공. (줄바꿈) 주인공은 즐거운 얼굴로, 사장이 시킨 커피 실부름을 다녀오고 있다.	파일명 : Tuto24_Field_Toon_3_2.png 나레이션 : 그러나 아까와 같은 굉음이 들리게 되고...
		파일명 : Tuto24_Field_Toon_3_3.png 나레이션 : 영두세돌만 있는 회사에 고양이와 뱀이 나온다. (줄바꿈) 순식간에 회사는 아수라장이 되었고, 직원 : 으악! 캄캄이아! 고양이더! 고양이더!!	파일명 : Tuto24_Field_Toon_3_4.png 주인공 : 고양이? 뱀이 왜 고양이? 주인공 : (그보다 사장님이 뭘 어쨌다고?) 주인공 : (나한테 항상 잘 대해주셨단 말이야)
		파일명 : Tuto24_Field_Toon_3_5.png 나레이션 : 그 때, 고양이가 슬쩍 주인공을 바라본다. ??? : 그런 상황 밑에서 절도 일을 하고 있네.	
장수	컷만화 리소스	스크립트 내용. / 기본 사항 : 필드에 나오는 캐릭터 일러스트는 제외합니다. 이들과 스크립트 내용만 바뀌게 됩니다.	
4장		파일명 : Tuto24_Field_Toon_4_1.png 나레이션 : 여러 생각을 하는 동안, 고양이는 말아나버렸다. (줄바꿈) 그런데... 고양이가 있던 자리에 뿔가 있다.	파일명 : Tuto24_Field_Toon_4_2.png 주인공 : 그러고보니 사장님이 미한 뿔 가지고 있었지.
		파일명 : Tuto24_Field_Toon_4_3.png 주인공 : 사장님이 가지고 있던 거니까, 가져다드리면 되겠지? 나레이션 : 뿔지 모를 뿔을 드는 순간, 손이 미끄러지고... 주인공 : 으윽! 나레이션 : 뿔이 바닥으로 떨어져서 펼쳐졌다.	파일명 : Tuto24_Field_Toon_4_4.png 주인공 : 이젠... 사장님 어쨌을 적 사진이네. (줄바꿈) 왜 이런 일 좀치고 했던 걸까?
		파일명 : Tuto24_Field_Toon_4_5.png 주인공 : 미친 회장님이었던 것 같고... 어라?	파일명 : Tuto24_Field_Toon_4_6.png 주인공 : 이젠 뿔어져있네. 주인공 : 사장님 성격이 좋아서 그런가? (줄바꿈) 항상 뿔에 누가 있네. 다 뿔어왔지만... 나레이션 : 주심주심 뿔을 주운 뒤 뿔어 가져간다. 주인공 : 역시 사장님께 가져다 드리자.

종류	1	2	3	
필드 안내 UI				
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!</p> <p>(2) 주인공 : 사장님?</p> <p>(3) 사장 : 갑자기 폭발이 일어났지 뭔가.</p> <p>(줄바꿈) 아무래도 열 회사에서 잠입해서 우리의 기기를 해킹한 것 같네.</p> <p>(4) 주인공 : 그게 그래도 되는 건가요?!</p> <p>(5) 사장 : 당연히 안 되지! 이걸 받고 해킹당한 기계들과 싸워주게!</p> <p>(6) 주인공 : 네?! 제가요?! 알겠습니다! 근데 어디로 가야하죠?!</p> <p>(7) 사장 : 여길 돌아보며 어디로 갔는지 수색해 보면 되겠군.</p>	<p>(1) 사장 ver2 일러스트</p> <p>(2) 주인공 ver2 일러스트</p> <p>(3) 사장 기본 일러스트</p> <p>(4) 주인공 ver2 일러스트</p> <p>(5) 사장 기본 일러스트 + 원화 팝업 (단서와 똑같은 형태로, 끝날 때까지 활성화)</p> <p>(6) 주인공 ver2 일러스트</p> <p>(7) 사장 기본 일러스트</p>	<p>공유 문서함 > 메트로놈 > 원화 > 단서 ></p> <p>X 1개 선택됨</p> <p>이름 ↓</p> <p>3스테이지 단서</p> <p>2스테이지 단서</p> <p>1스테이지 단서</p> <p>weapon.png</p>

장수	컷만화 리소스	스크립트 내용	일러스트 리소스		
1장		(1) 사장 : 어렸을 때, 새들에게 차별받는 고양이 친구가 있었다네. 그 친구는 노래를 못 부른다는 이유로 비웃음을 샀지.	(1) 사장 기본 일러스트		
		(2) 사장 : 사실 노래를 못 부른다는 것은 모욕을 주기 위한 핑계였고, 본인들에게 위협이 될 것 같으니 떠올린 것에 가까웠어.	(2) 사장 ver2 일러스트		
		(3) 사장 : 그 친구는 홀로 다른 동물인 고양이였기에, 모든 수모를 본인이 견뎌야 할 것이라고 생각했다네.	(3) 사장 기본 일러스트		
		(4) 사장 : 혼자 다르다는 이유로 차별받는 것이 과연 당연한 사회일까?	(4) 사장 기본 일러스트		
장수	컷만화 리소스	스크립트 내용			
2장		(1) 사장 : 어느 날, 참다 못한 고양이가 화를 내며 달려들었다네. 온갖 모욕스러운 언사들을 듣다가 폭발해 버린 것이지.	(1) 사장 기본 일러스트		
		(2) 사장 : 하지만, 고양이는 오히려 처벌을 받게 되었어. 본인이 당한 것에 대해 따졌을 뿐인데, 누명을 뒤집어 썼더군.	(2) 사장 기본 일러스트		
		(3) 사장 : '아만적인 포식자 놀이 나를 활취려고 했다'면서 말이네. (4) 사장 : 끝 그 소식은 사회 전체로 퍼져나갔고, (줄바꿈) 고양이는 더이상 거기 머무를 수 없었지.	(3) 사장 기본 일러스트 (4) 사장 ver2 일러스트		
		(5) 사장 : 그러곤 떠나면서 내게 편지와 팬던트를 주었어.	(5) 사장 기본 일러스트		
장수	컷만화 리소스	스크립트 내용			
3장		(1) 고양이 : 나는 결국 떠나게 되었고, 너네 사장에게 편지를 보냈어. 어쨌든 가장 친한 친구였고, 유일하게 말이 통했으니까.	(1) 고양이 기본 일러스트		
		(2) 고양이 : 크라고... 차녀적야 편견을 갖아: 마이클 남손은 위험력아차도 강고 노래도 잘 부른단야: 수정내용 / 두린 동경하는 상대가 같았거든. 마이클 남손 말이야.	(2) 고양이 ver2 일러스트		
		(3) 고양이 : 그래서 떠나기 전, (줄바꿈) 언젠가 꼭 동경하던 상대를 함께 만나러 가자고 했지.	(3) 고양이 기본 일러스트		
		(4) 고양이 : 동물끼리의 차별에서 자유롭고, (줄바꿈) 본인을 증명할 수 있는 그에게 선물을 주자 하면서.	(4) 고양이 기본 일러스트		
		(5) 고양이 : 그런데 답신하는 편지에만 거창하게 적어놓고, (줄바꿈) 약속은 안 지켰더라.	(5) 고양이 ver2 일러스트		
		(6) 고양이 : 대문짝만하게 실린 기사에서 (줄바꿈) 저 녀석의 팬던트가 보이지 않더라고.	(6) 고양이 ver2 일러스트		
		(7) 사장 : 무슨 소린가? 그런 오해라네. (8) 고양이 : 뭐?	(7) 사장 기본 일러스트 (8) 고양이 기본 일러스트		
		(9) 사장 : 그 기사, 분명 신문이었겠지. (줄바꿈) 자세한도 봤던 아까 그 신문이라네. (10) 사장 : 그걸 뒤집어 보게.	(9) 사장 기본 일러스트 (10) 사장 기본 일러스트		
장수	원화 리소스 (위치 : 3스테이지 단서, news (not black ver.))	스크립트 내용 / 배경의 결정색은 유지한 상태로 엔딩까지 겁니다!			
엔딩 (스크립트)		(1) 아까 조사했던 신문지 : 뒤집어보면, 아까 미처 보지 못했던 부분이 보인다. (줄바꿈) 마이클 남손의 한정판 앨범 소식이다.	(1) 아까 조사했던 신문지 : 뒤집어보면, 아까 미처 보지 못했던 부분이 보인다. (줄바꿈) 마이클 남손의 한정판 앨범 소식이다.		
		(2) 아까 조사했던 신문지 : 자세히 보니... 그 팬던트를 끼고 있다.	(2) 아까 조사했던 신문지 : 자세히 보니... 그 팬던트를 끼고 있다.		
		(3) 사장 : 이제 알겠나? 나는 약속을 어긴 적이 없네. (줄바꿈) 자세한 기사를 보고 분노해서 찾아왔었지만, 오해였다네.	(3) 사장 : 이제 알겠나? 나는 약속을 어긴 적이 없네. (줄바꿈) 자세한 기사를 보고 분노해서 찾아왔었지만, 오해였다네.		
		(4) 고양이 : 그림 그 답신 그대로 행동했던 말이야? 이거 하나를 위해서 음향회사를 세웠다고?	(4) 고양이 : 그림 그 답신 그대로 행동했던 말이야? 이거 하나를 위해서 음향회사를 세웠다고?		
				(5) 사장 : 그 말대로라네.	(5) 사장 : 그 말대로라네.
				(6) 고양이 : 그게 더 말이 안 되잖아...	(6) 고양이 : 그게 더 말이 안 되잖아...
				(7) 주인공 : ...어쨌든 오해도 풀렸고 잘 된 거죠?	(7) 주인공 : ...어쨌든 오해도 풀렸고 잘 된 거죠?
				(8) 사장 : 뒷처리가 좋 고생이었지만 말이네.	(8) 사장 : 뒷처리가 좋 고생이었지만 말이네.
				(9) 주인공 : 그림, 퇴근하겠습니다!	(9) 주인공 : 그림, 퇴근하겠습니다!
				(10) 사장 : 잠깐! 뒷정리는 하고... 이미 갔군.	(10) 사장 : 잠깐! 뒷정리는 하고... 이미 갔군.
				(11) 사장 : 그림, 우리는 커피나 한 잔 하면서 얘기나 나누지.	(11) 사장 : 그림, 우리는 커피나 한 잔 하면서 얘기나 나누지.

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

		영역		사운드 설명		필요한가 / 저작권 라이선스		다운로드		적용 여부	
설정	1 Depth	2 Depth	분류								
효과음	공통	버튼	마우스오버	대체된 에셋으로 진행		대체된 에셋으로 진행		대체된 에셋으로 진행		적용 완료	
			클릭	마우스 클릭 시 나는 소리		수정완료 (10.03 오후 2:07)		Ni Sound - Funny Game UI - Bubbly Button.wav		적용 완료	
		스킬 선택	선택 스크롤	스킬 선택 창에서 옆으로 넘길 때 나는 소리 (화살표 클릭 또는 방향키)		v		SoundCrib - Bright UI - Positive Pick 01.wav		적용 완료	
			선택 확정	스킬 선택 확정시 나는 소리 (엔터)		v		J.BoB - Mobile Game - Interface Melodic Notification Success.wav		적용 완료	
		스킬 시전	스킬1 - 음파 공격	반짝이는 이펙트 이후 확성기에서 나오는 음파 공격에 재생될 소리				J.BoB - Arcade - Vessel Crashing Long Impact.wav		적용 완료	
			스킬2 - 틱틱 소리	확성기를 톡톡 칠 때 과열되는 소리				Silence+Other Sounds - Electric Glitches - Burnt Circuit Low Frequency.wav		적용 완료	
			스킬2 - 외문 효과음	틱틱 소리 이후 외문스러워하면서 피웅? 하는 소리				refocus - Cartoon and Quirk Instrument - Spring Release Boin.wav		적용 완료	
			스킬2 - 빔 준비	빔 준비단계 사운드 (왼 커질때)				Shapeforms - Sci-Fi Future - Charging Up Activating.wav		적용 완료	
			스킬2 - 빔 발사	빔 사출단계 사운드 (발사할때)				Alberto Sueri - RPG Game - Traction Beam.wav		적용 완료	
			스킬3 - 던지는 소리	던졌을 때 소리				Artist Original - Air Motion - Short Swoosh.wav		적용 완료	
			스킬3 - 무기 회전 소리	허공에서 빙글빙글 돌아갈 때 (프레임이 씹워질 때) 소리				Martin Scaglia - Swoosh - Airy Whip Boomerang Motion.wav		적용 완료	
			스킬3 - 터지는 소리	파란 폭발이 일어날 때 나는 소리입니다.		v		Fly Sound - Sense of Damage - Explosion Debris Falling Down.wav		적용 완료	
			스킬3 - 브이 모션 효과음 (공통) 시전 시	폭발 소리 이후 나올 뻔~ 브이 소리입니다.		v		J.BoB - Arcade - Star Achievement Musical.wav		적용 완료	
			라이브2D	스킬 모션이 나가기 직전에 나는 소리 (맞칭~)				Vadi Sound - Augmenting Elements - Bouncy Flash.wav		적용 완료	
	전투	공통	타격 / 피격	몬스터 타격 시 나는 소리 or QTE에서 데미지를 입을 때 나는 히트소리				Epic Stock Media - Vibrant Game - Arcade Hit Negative.wav		적용 완료	
			피버	피버 이펙트가 활성화 될 때의 소리				J.BoB - Arcade - Player Revival Positive.wav		적용 완료	
			1스태이지	마이크 몬스터가 공격할 때의 소리				Cristian Lucchetta - Classic Sci Fi Weapons - Seismic Bomb.wav		적용 완료	
			2스태이지	스포트라이트 몬스터가 공격할 때의 소리				Silence+Other Sounds - Funny Cartoon - Long Boing .wav		적용 완료	
			3스태이지	스피커 보스가 공격할 때의 소리				Callum Donaldson - DJ Set - Start and Stop Rewind Glitch.wav		적용 완료	
			스타트	전투 시작 시 스타트 이펙트가 출력될 때 발생하는 효과음		제외		Epic Stock Media - Mobile Game Notifications - Military Drum.wav		적용 완료	
			클리어	전투 종료 시 클리어 이펙트가 출력될 때 발생하는 효과음				Unrealsfx - Candy Game Vol 1 - Combo Bright Mallet Melody.wav		적용 완료	
			박수 효과음	클리어 이펙트가 뜨기 전 (1s~2s정도) 출력되는 박수 효과음				EVG Sound FX - Concert Audience - Large Crowd Energetic Applause.wav		적용 완료	
			메인	노트 터치	노트를 터치했을 때 나오는 소리 (제일 커야함, QTE 포함)		리소스 수정 완료 (10.04 오전 12:19)		Artist Original - Sahara Nights - Clap_upsound.wav		적용 완료
				Miss	노트 터치 실패 시 나오는 소리 (제일 커야함, QTE 포함)				Epic Stock Media - Advanced UI - Wobbly Button.wav		적용 완료
	배경음	전투	스크립트	걸는 소리	필드에서 캐릭터가 걸어다닐 때, 땅에 발이 닿는 순간 나는 소리 (footstep sound)		잘려있지 않은 소리인데, 잘려있는 각각의 소리가 필요하면 말씀주세요.		BOOM Library - STEPS leather shoes on concrete walk.wav		
클로즈업				단서를 클릭했을 때, 클로즈업 되는 순간에 나오는 소리		적용해보고 어색하다면 말씀주세요!		Silence+Other Sounds - Funny Cartoon - Slide Whistle Up Shout.wav		적용 완료	
넘기기				다음 스크립트로 넘길 때 나는 소리		v		Cinematic Sound Design - Paper Collection - Thick Page Flipping.wav		적용 완료	
재화			재화 획득	재화 획득 시 나는 소리		대체된 에셋 있음 / 수정		Ni Sound - Matching Game - Game Item Acquired Chimes Pop.wav		적용 완료	
			재화 부족	해금을 시도했을 때 재화가 부족하면 나는 소리				Sound Ex Machina - Musical UI Sounds - Quick Positive Chorus.wav		적용 완료	
스테이지				스테이지 해금 UI에 쓰일 소리				Unrealsfx - Magical Game - Tonal Whoosh Ringing Reverberation.wav		적용 완료	
			스테이지 해금					Randy Sharp - Slime Time.wav		적용 완료	
타이틀			타이틀에 쓰일 음악				idokay - The Cycle Continues.wav		적용 완료		
필드			필드 기본 배경음		대체된 에셋 있음 / 수정		Sunny Fruit - Forever.wav		적용 완료		
배경음			전투	1스태이지	1스태이지 전투 시 기본 배경음				Lux-Inspira - New Era.wav		적용 완료
	2스태이지	2스태이지 전투 시 기본 배경음				Lux-Inspira - Metaverse.wav		적용 완료			
	3스태이지	3스태이지 전투 시 기본 배경음				Alex MakeMusic - I Am Good - Instrumental Version.wav		적용 완료			
	엔딩			엔딩 롤에서 쓰일 음악							

영역			수정/추가 요청 항목	이미지 / 문서 자료	중요도	날짜	개발자 피드백	
1 Depth	2 Depth	분류				(또는 시기)	수정 여부	
타이틀	새 게임 / 불러오기	기획 수정	새 게임 및 불러오기 기능을 직관적이고 간소화된 형태로 기획 수정	바로 전달하여 수정이 이미 진행된 것들은 취소선으로 표기합니다.	최상	2차	수정 완료	
		버그	저장된 데이터를 불러왔을 때 재화의 갯수가 초기화되며, 단서가 아머 조사되었다고 출력됨. 위의 버그 이후 새 게임을 시작했을 때도 동일한 문제가 발생함.	해당 문제가 더이상 보이지 않음	최상	2차	수정 완료	
필드	캐릭터	수정사항	캐릭터 크카 조정, 3분의 2 정도 / 기준은 '의자에 적당하게 앉을 수 있느냐' = 0.7값으로 수정 완료	해당 문제가 더이상 보이지 않음	최상	2차	수정 완료	
		애니메이션	idle 누락, 조정하여 수정 완료		상	1차	수정 완료	
	UV 수정	UV 재조정	최상		3차	수정 완료		
	UI	애니메이션	재화 획득 시가 팝업될 때 애니메이션 수정		중	2차	수정 완료	
		마우스 오버	매뉴 버튼 마우스 오버 색상 변화		중	2차	수정 완료	
	카메라	클로즈업 오류	마이크 케이블 오브젝트 클로즈업 시에 캐릭터를 뚫고 들어가는 오류 마이크 케이블 오브젝트 클로즈업 시에 위치가 적절하지 않은 오류		중	1차	수정 완료	
		각도 오류	우클릭으로 카메라의 방향을 매우 빠르게 움직이면 카메라 각도가 돌아가는 오류		하	2차	수정 완료	
	광원	그림자 오류	{말씀해주셨던 그 문제입니다} 캐릭터가 어둡게 보이는 오류		최상	2차	수정 완료	
전투	LIVE 2D	수정사항	소멸할 때 LIVE2D의 방향을 반대로 바꾸기 (좌측이 화면에 맞춰 팔러있으므로 어색해보임)	상	2차	수정 완료		
	스킬	로직 수정	2스킬 사용 중 FEVER발동 시 2스킬의 이펙트가 출력되지 않는 문제	최상	2차	수정 완료		
설정	사운드	버그	스킬 종류 전환 중간에 시전 시 중간에 스킬이 바뀌는 문제	완료됨	상	2차	수정 완료	
		수정사항	스테이지 2 몬스터 초상화 해상도가 이상한 문제	상	3차	수정 완료		
		문구 수정	SFX' 문구를 '효과음'으로 수정		하	2차	수정 완료	
필드	4차 QA(10.03)	시작 위치 조정	시작 위치를 사진에 있는 곳으로 조정합니다. + 카메라	https://media.discordapp.net/attachments/1089552710153551953/11586 https://media.discordapp.net/attachments/1089552710153551953/11586	중	4차	수정 완료	
					카메라		버그	우클릭을 한 상태로 마우스를 마구 흔들면 카메라가 돌아가는 현상
	전투	사운드	재생 조정		3스킬 '브이' 효과음 조정 : 폭발 효과음 이후 한박자 늦게 들어가도록		하	수정 완료
			변경		뮤직 스타트' 효과음 변경 (일단 제외하는 것으로)		상	수정 완료
			클릭 사운드 변경		클릭 사운드 변경		중	수정 완료
			음량		노트 터치 박수 효과음 볼륨이 작음		중	수정 완료
			재생 조정		2스킬 빔 모으는 소리 2초정도 빠르게		중	수정 완료
					클리어 사운드가 너무 빨라 조정 필요, 이펙트 애니메이션 진행 중간에 재생할 수 있도록		중	수정 완료
외부 QA(10.01) - 플레이 횟수 : 3			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 아래부분이 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 칸만화 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 클릭하여 하지 않아 진입할수 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	