



# 3D 힐링 어드벤처 RIFA

동아리 프로젝트 / 협업 / 팀장

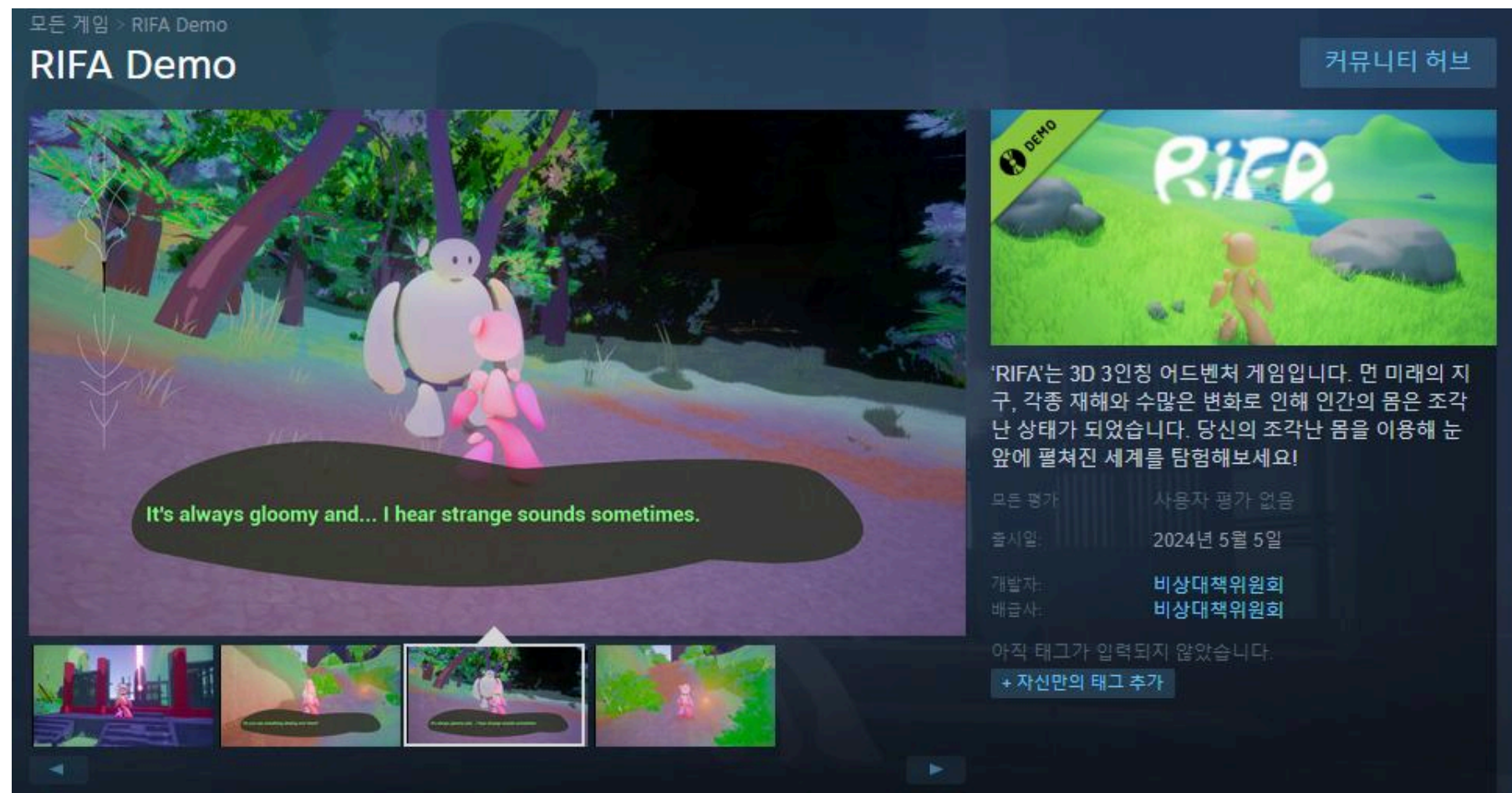
여기랑 비슷한데 훨씬 넓어 보여. 누가 살고 있으려나.

박민지 포트폴리오

parmji2111@gmail.com

# 프로젝트 소개

# RIFA (2023.09. - 2024.02.)



## 게임 소개

- ▶ PC 3D 3인칭 어드벤처
- ▶ 먼 미래의 지구. 조각나버린 인간의 몸을 사용해 눈 앞의 세계를 탐험해보자!
- ▶ 엔진 : Unreal 5 | 협업 툴 : Github, Discord, Notion



## 담당 파트

참여 포지션 : 팀장 & 기획 | 팀원 수 8명

- ▶ 게임 최초 기획부터 출시까지, 프로젝트 전반의 과정을 계획하고 이끌었습니다.
- ▶ 게임 내 콘텐츠, 시나리오, 컨셉 기획 등 기획 전반을 담당했습니다.
- ▶ Unreal을 사용하여 직접 맵을 구성하고 각종 인게임 요소를 배치했습니다.

# 게임 콘텐츠 소개

## # RIFA - 게임 요소

### 수집품



맵에 놓인 소라 아이템을 획득하면 해당 소라에 맞는 악기가 1개씩 BGM에 추가된다. 각 지역마다 여러 개의 악기가 지정되어 있으며, 설정창의 '수집품' 란에서 수집 현황을 확인할 수 있다.



맵에 배치된 수집품 (총 15개)

### 스킬



맵에 배치된 스킬 에너지

맵에 배치된 스킬 에너지를 획득하여, 아래 두 스킬의 사용 게이지를 채울 수 있다.

- 액체 파편화  
마우스 좌클릭을 통해 액체 파편화 상태로 진입하면, 본래 익사하던 물 위를 이동할 수 있게 된다.



액체 파편화 상태

- 기체 파편화  
마우스 우클릭을 통해 기체 파편화 상태로 진입하면, 본래 갈 수 없던 공중으로 이동할 수 있게 된다.

# 게임 내 던전 소개

# RIFA - 게임 요소



[기체 파편화] 스킬을 사용하는 공중섬 던전



[액체 파편화] 스킬을 사용하는 폭포 던전



소리에 의존하여 어두운 지형을 빠져나가야 하는 숲 던전

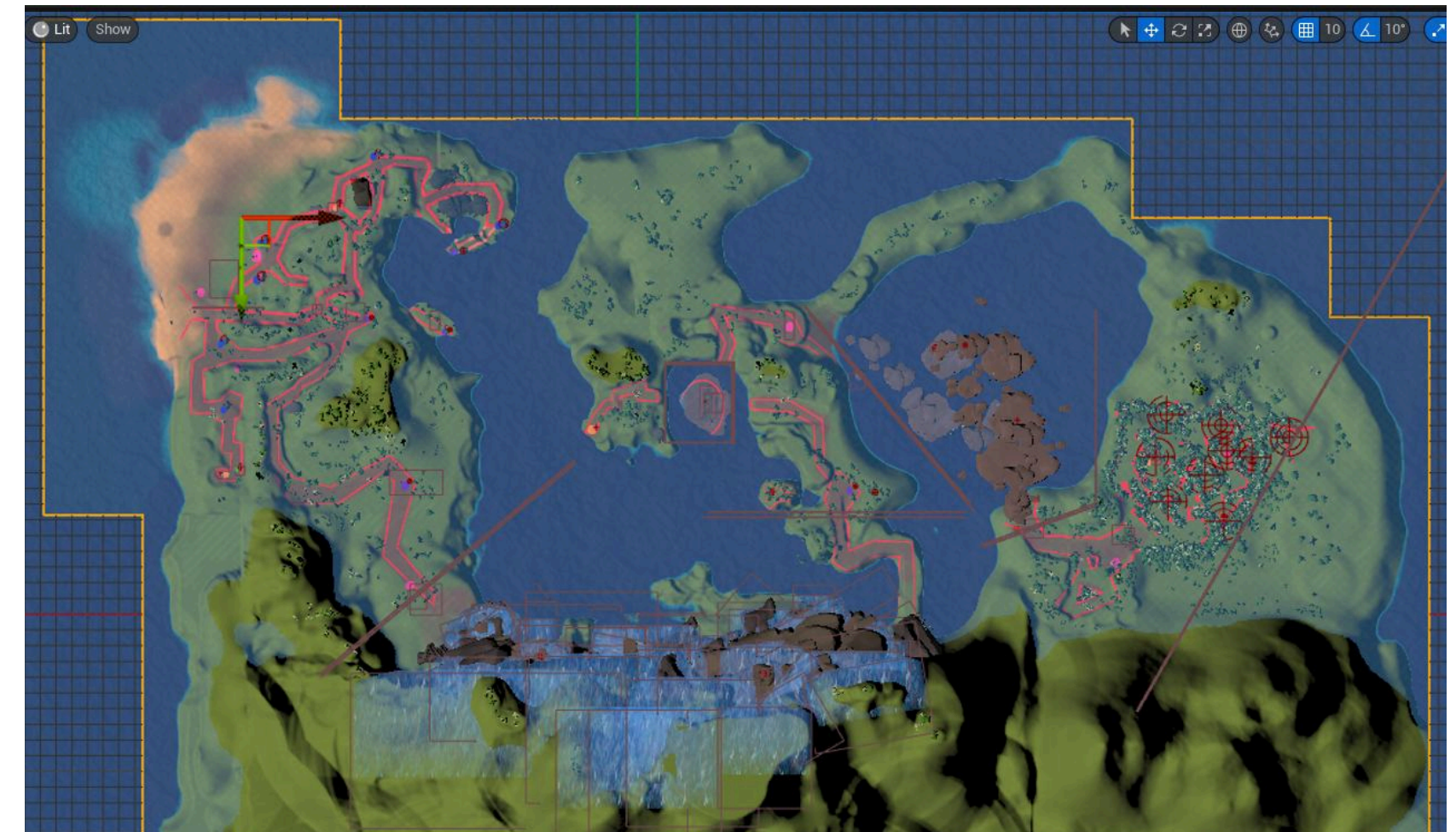
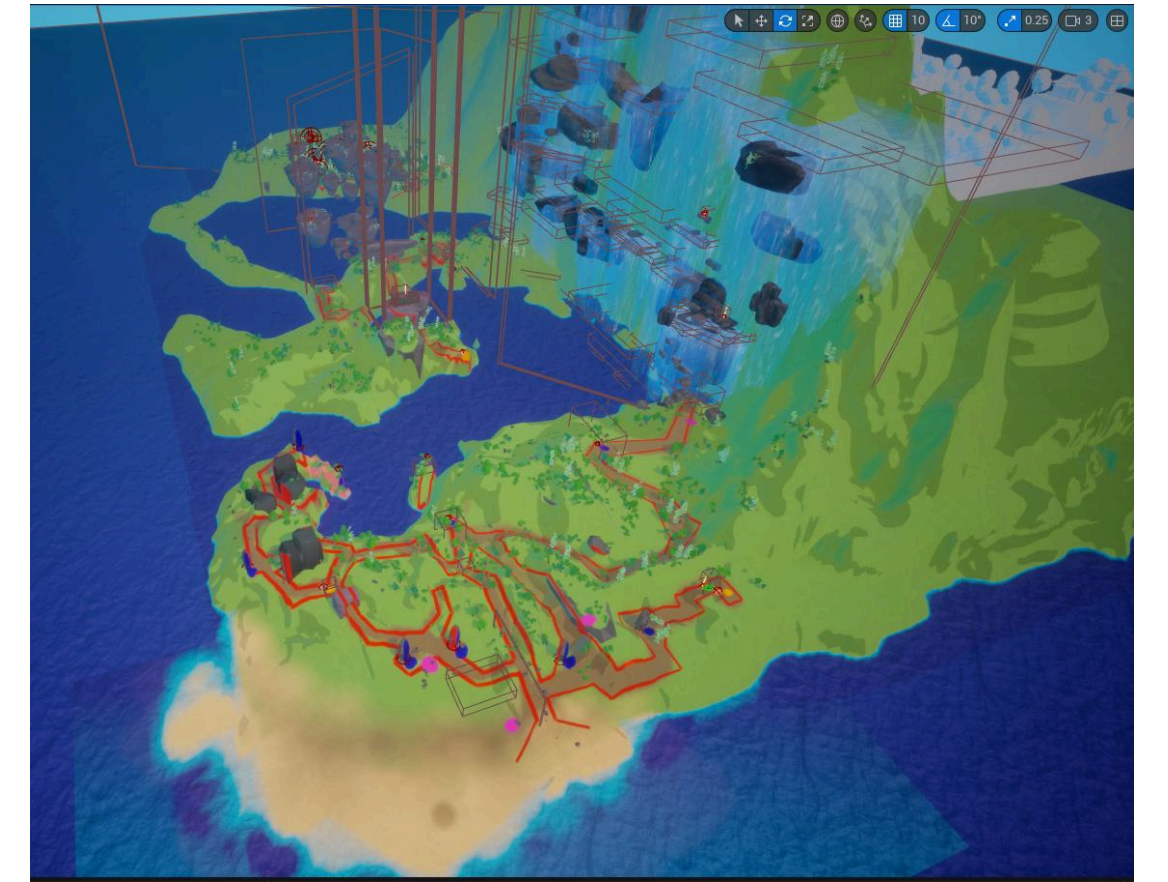
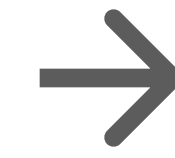
던전마다 특색 있는 분위기와 플레이 방식을 제시하여 플레이어가 흥미를 느끼도록 유도

# 게임 개발 과정 1

## # RIFA - 레벨 디자인과 맵 프로토타이핑



아이디어 구상 및 흐름 스케치



실제 Unreal 내에 제작한 맵

# 게임 개발 과정 2

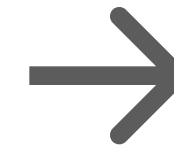
## # RIFA - 스크립트 작성

[해당 엑셀 시트 링크](#)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
idx	NPC	obj	num	scenario	action	to		script_kor	script_eng
32		npcT_00	1	0				누군가는 이렇게 동떨어진 조각처럼 있는 게 편한 법이지.	Some prefer to be like detached pieces.
33		npcT_00	1	0	Question	0		너는 어때?	What about you?
34		npcT_00	1	1				여기만큼 누군가 찾아오지 않는 곳도 없지. 하지만 적적해지면 언제든 나를 찾아와도 좋아.	There are merely any visitors here. But if you ever feel lonely, you're welcome to come find me.
35		npcT_00	1	2				나도 가끔은 시끄럽고 북적이는 것도 나쁘지 않아. 어서 마을로 향하는 건 어때.	Sometimes I think the noise and bustle aren't so bad either. How about heading towards the village?
36		npcS_00	0	0				넌 누구지? 처음보는 얼굴인데.	Who are you, stranger.
37		npcS_00	1	0				지금까지 위험한 것이 발견된 적은 거의 없었어.	Nothing dangerous has been discovered so far.
38	npcS00	npcS_00	1	0	Question	7		그래도 마을을 지키는 것이 내 일이지.	But protecting the village is my duty.
39		npcS_00	1	16				저 산맥 너머에 있는 곳이지.	It's the place beyond those mountains.
40		npcS_00	1	16				원만하면 가기 어려울 거다.	It would be quite difficult to go there.
41		npcS_02	0	0				뭐야. 죽은 건 줄 알았는데.	Woah, thought you're dead.
42		npcS_02	0	0				어디서 떠내려온 거야? 이 섬에 새로운 사람이 들어온 건... 몇 년 만이더라.	Where did you drift in from? It's been years since someone new came to this island.
43		npcS_02	0	0	Question	1		뭐. 생각새가 우리와 비슷하니... 위험할 건 없겠지.	Well, since you look like us... there shouldn't be any danger.
44	npcS02	npcS_02	0	3				어디긴. 지구잖아. 별걸 다 룬네.	Where else, it's Earth. Silly.
45		npcS_02	0	4				응? 누구나 다 이렇잖아. 별걸 다 룬네.	Huh? Everyone looks like this. Silly.
46		npcS_02	0	5				뭐긴 뭐야. 짜증 나게 하지 마.	What do you mean, what? Stop being annoying.
47		npcS_02	1	0				왜 자꾸 말을 걸어? 귀찮게.	Why do you keep talking? It's bothersome.
48		npcS_02	1	0				궁금한 게 있으면 알아서 알아봐. 다른 사람들은 더 친절할 수도.	If you're curious, figure it out on your own. Well, others might be more freindly.
49		npcR_02	0	0				저기 빛나는 거 보여?	Do you see something shining over there?
50	npcR02	npcR_02	0	0				뭔가 있을 것 같은데. 만져봐도... 아무 일 없더라고.	It seems like there might be something, but touching it... nothing happens.
51		npcR_02	0	0				들어보면 작게 무슨 노래가 들리는 것 같긴 한데.	Though, if you listen closely, you might hear a faint song
52		npcT_03	0	0	Question	2		어어. 저 바위를 건너갈 생각이야?	Hey! Are you seriously gonna cross the rock?
53		npcT_03	0	6				... 진짜? 응기 있네.	... Oh, for real? You are courageous.
54		npcT_03	0	6				떨어지면 어떻게 될지 상상도 하기 싫어.	I don't wanna imagine what will happen if falling.
55	npcT03	npcT_03	0	6				저 너머에 뭐가 있을지 궁금하긴 하지만...	I wonder what's beyond the isles tho...
56		npcT_03	0	7				역시 그렇지?	Yeah, right?
57		npcT_03	0	7				무서워서 못 건너겠다니까.	Looks too dangerous to cross.
58		npcT_03	0	7				떨어지더라도 하면 어떻게 되려나.	What if you fall from there..
59		npcP_02	0	0				저 기다란 빛이 뭔지 너도 궁금한 거야?	Are you curious about that glare, too?
60	npcP02	npcP_02	0	0				뭔가 떨어져 있는 것도 아니고, 그냥 땅에서 빛만 나더라고.	Nothing fallen, but just a light ray comingt from the ground.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
idx	Q1_kor	Q2_kor	Q3_kor	Q1_eng	Q2_eng	Q3_eng	A1	A2	A3
0	나도 그래	아니		Me, either.	Not really.			1	2
1	여긴 어디죠?	왜 몸이 조각났는지?	넌 뭐야?	Where am I?	Why am I fragmented?	Who are you?		3	4
2	응	아니		Yes.	Nope.			6	7
3	뭐해?	몰 일 없어		What are you doing?	Nothing.			8	9
4	그렇구나	그 학자에 대해 아는 게 더 있어?		I see.	Do you know anything about the scientist?			10	11
5	나도 모르겠어	놀러왔어	너 말이 참 많구나	I have no idea.	Just taking a walk	You are such a chatterbox.		12	13
6	거기로는 어떻게 가?			How do I get there?				15	
7	마을은 어디에 있는데?			Where is the village?				16	
8	뭐가?	나도 그래	니 인생이?	Annoyed of what?	Me, either.	Annoyed of what? Your life?		17	18
9	... 뭐하세요?			What are you doing?				20	
10	지구의 역사에	조각난 몸	당신에 대해	Ask about the history of Earth	Ask about fragmented body	Ask about him/her		21	22
11	응	아니		Yes, I do.	No, that's enough.			24	25
12	안녕히 계세요			Okay. Glad to see you, bye.				26	
13	나도 모르겠어	놀러왔어		I have no idea.	Just for fun.			12	13
14	몰 모르겠어			I don't really know.				12	

NPC 대사와 플레이어 선택지 스크립트



실제 적용된 인게임 이미지

구상한 시나리오와 컨셉에 맞춰 NPC 스크립트 작성 후, 규칙을 지정하여 프로그래머 및 번역 담당자에게 전달

# 협업 과정 1

## # RIFA - 팀장으로서 PM 업무 수행

11월 팀 목표	공중섬/폭포 플레이 가능하게 구현
----------	--------------------

		11월 04일 ~ 11월 12일 1주차	11월 13일 ~ 11월 21일 2주차	11월 22일 ~ 11월 26일 3주차	11월 27일 ~ 12월 02일 4주차
기획	박민지	Unreal 프로토타이핑 : 섬 수정 Unreal 프로토타이핑 : 대지(1/2)	Unreal 프로토타이핑 : 대지 (2/2) 스팀 등록절차	Unreal 프로토타이핑 : 공중섬	Unreal 프로토타이핑 : 폭포
기획 사운드	박동훈	Unreal 프로토타이핑 : 섬 (숲)	-	-	-
그래픽	문서정	랜드스케이프 강의 듣고 연습 (1/2) 튜토리얼 UI 제작 시작, 이후 튜튜이 진행	랜드스케이프 강의 듣고 연습 (2/2) 랜드스케이프 지형 작업 : 섬 (1/2)	랜드스케이프 지형 작업 : 섬 (2/2)	랜드스케이프 지형 작업 : 대지
그래픽	백승민	~ 11/7 (화) : 공중섬 모델링 추가 작업 ~ 11/10 (금) : 나무 제작 강의 듣고 연습	나무 7종 모델링 (침엽수 A, 침엽수 B, 활엽수 A, 활엽수 B, 죽은나무A, 죽은나무 B, 나뭇가지)	풀 오브젝트 3종 모델링 (수풀, 덩굴, 꽃)	
그래픽	이민경	인공물 (신전, 비석) 텍스처	폭포 웨이더 강의 듣고 제작	돌 (자갈한 돌, 커다란 돌, 공중섬) 텍스처 인공물 (신전, 비석) 텍스처	바닥 텍스처 물 웨이더
플밍	김도현	적응형 사운드트랙 구현 (1/3) 발성체 구현 기믹리스트 작성	적응형 사운드트랙 구현 (2/3) 라이팅 변경 구현 (1/2)	세이브 기능 수정 라이팅 변경 구현 (2/2)	적응형 사운드트랙 구현 (3/3)
플밍	한호빈	인벤토리 완성 아이템 사용 및 아이템 먹으면 스탯 변화 구현	UI 구현	NPC 스크립트, 수영 등 각종 디테일 수정	캐릭터 커스터마이징 구현
회의 일자		11월 12일 (일) 22:00	11월 21일 (화) 22:00	11월 26일 (일) 22:00	12월 03일 (일) 22:00
대면 여부		비대면	비대면	비대면	비대면

매달 작성했던 월별 일정표

### 12/26(화) 22시 리파 회의 관련 공지

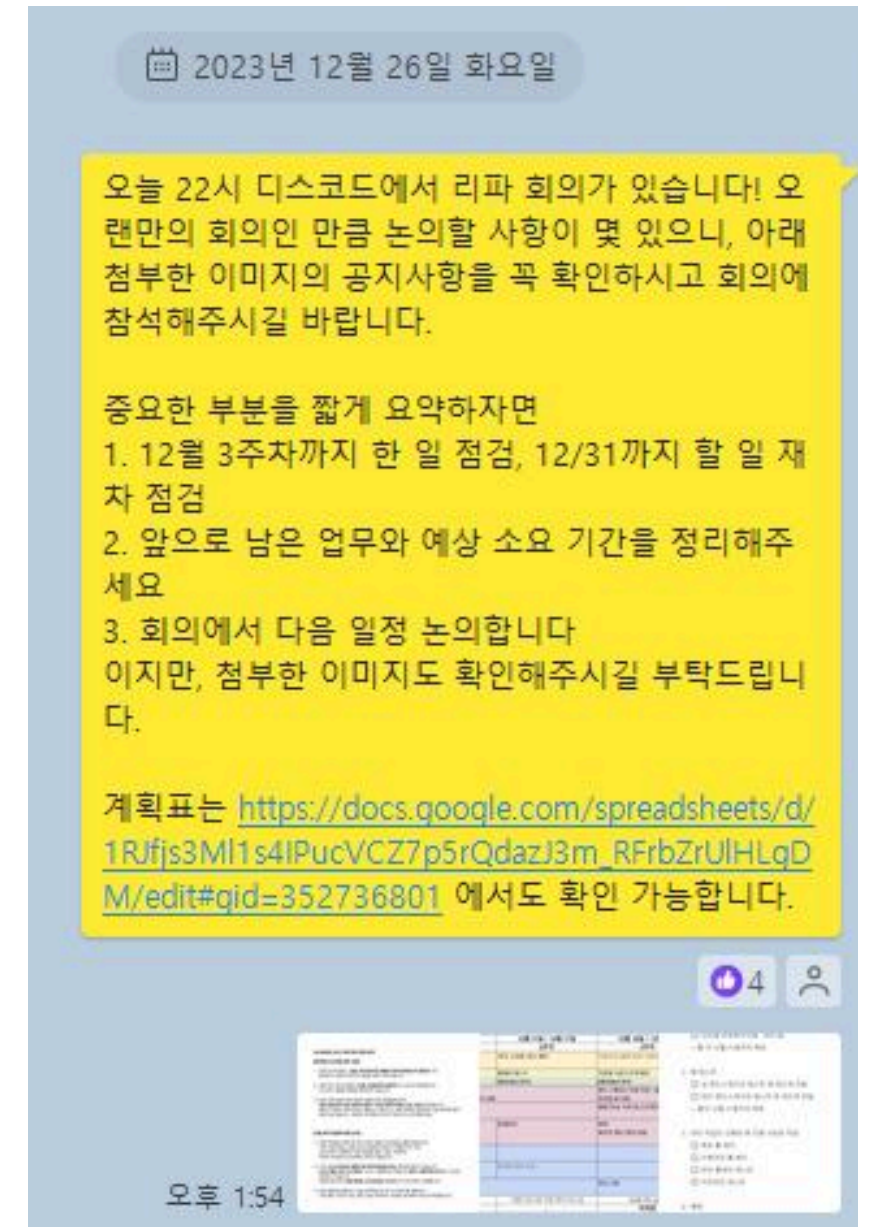
#### [회의에서 논의할 업무 사항]

- 전에 공지드렸듯, 12월 3주차까지의 계획이 마무리되었는지 점검합니다. 첨부한 두 번째 이미지의 계획표 확인 부탁드립니다.
- 저번 회식 때 논의했던 12월 31일까지의 업무를 다시 한 번 확인합니다. 디스코드 [행정] 채널에 정리되어 있습니다.
- 또한 리파 최종 마감 일정이 얼마 남지 않았음에 따라, 리파 완성까지 남은 본인의 업무와 남은 업무의 예상 소요 기간을 확인합니다. 빠트린 부분이 생기더라도 괜찮으니 생각나는 대로 최대한 정리하여 오늘 회의에 참석 해주시길 바랍니다. 첨부한 세 번째 이미지가 예시이니 참고해주세요.

#### [다음 회의 일정에 대한 공지]

- 저번 투표에서 방학 중 정기 회의 일정이 토요일로 결정되었습니다. 다만 이번주에는 오늘(12/26 화요일) 회의가 진행되기도 하고, 12/31까지 자체적인 마감 일정을 잡은 것을 고려하여 이번주 토요일(12/30)에는 회의가 없습니다.
- 다만 12/31까지의 계획이 잘 마무리되었는지는 확인할 필요가 있습니다. 01/01(월) 오전 10시까지, 12/31 계획을 잘 지켰는지 본인 스투드에 보고하는 것으로 생각하고 있습니다. 이렇게 될 경우 다음 회의는 01/06(토) 22시에 디스코드에서 진행합니다.
- 위의 일정에 대해서는 오늘 회의에서 한 번 더 이야기할 예정이니, 다른 좋은 의견이 있는 분은 오늘 회의에서 의견을 제시해주시면 감사하겠습니다.

실제 프로젝트에서 사용했던 공지 이미지와 카톡 캡처



## 매월 팀원과의 논의 하에 팀 전체의 목표와 세부 일정 설계

# 협업 과정 2

## # RIFA - 팀장으로서 PM 업무 수행

게임 개발 도중 자잘하게 빠트리는 업무를 최소화하기 위해

프로그래밍과 아트 부서와 지속적으로 소통하며 업무 공백을 찾고자 했고, 팀원 업무 트래킹에 지속적으로 신경을 쓰고자 했습니다.

가장 유의한 건 미처 발견하지 못한 문제가 있더라도 있더라도 관찮도록 그 부분까지도 고려하여 넓게 일정을 짜는 것이었고, 빌드본 확인 이후 새로운 업무가 생긴 경우, 업무 우선순위와 기한을 지정하여 체크리스트 형식으로 필요한 업무를 새로 분배했습니다.

또한 이번 프로젝트의 경우,

기획 / 아트 / 프로그래밍 모두가 엔진 내에서 본인의 작업을 진행하며 성과물을 계속해서 가시적으로 확인할 수 있는 프로세스로 작업을 진행했으며, 이런 식으로 미리 게임의 형상을 확인했을 때 최종 결과물에 가까운 결과물을 미리 확인하며 부족한 부분을 파악하고 게임의 큰 틀을 파악하기 쉬워 게임 개발 막바지에 수정사항이 우수수 생겨나는 시점을 보다 앞당길 수 있다는 장점이 있었습니다.

분야	위치	수정 중요도	테스트 항목	인지 의견	조정 담당자	해결
테스트 일자	03/03	상 중 하				
기획	순	<input checked="" type="checkbox"/>	일이 풀린 부분이 있을 수 있음. 나무로 제대로 막혔는지/풀린 부분이 있는지 테스트	많이 풀려있음. 순 나무 투명액 필요		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	세이브 포인트 추가/삭제할 부분이 있는지?	신전에도 세이브 포인트 추가 필요		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	세이브 포인트 - 로드 지점이 이상하게 된 부분이 있는지? (리스폰될 때 갱신되거나)	섬-신전 올라가는 바위길에서 세이브포인트 갱신는 부분 조정 필요		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	각 아이템의 배치가 적절한지?	-		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	게임 클리어에 필수적이거나 이동하기 어려운 지역이 존재하는지?	-		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	게임 클리어에 필수적이거나 이동할 수 없는 지역이 존재하는지?	섬-신전 / 수류탄전		<input checked="" type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	플레이어의 유도가 잘 되어 있는지?	전혀! 특히 npc도 없는 섬의 경우 알형 떨어져서 몰 해야할지 모르겠음 -> 스크립트 추가예정		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	낙사 높이와 사망 판정이 적절한지?	낙사 판정은 높아서 좋은데, 플레이어가 낙사/약사가 있다는 사실을 인지시킬 필요		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	막히거나 풀려있을 바라는 지점이 있는지?	섬-공중섬 우측통로 풀려야함 (렌드스케이프 조정)		<input checked="" type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	이외에 풀려야 할 부분이 있는지?	풀려고야합니다		<input type="checkbox"/>
프로그래밍		<input checked="" type="checkbox"/>	UI의 사용이 용이한지?	세이브데이터가 존재할 때, 처음하기 누르면 기존 데이터가 삭제 -> 팝업창으로 고지 필요		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	추가되어야 할 연출이 있는지?	수집을 얻는 것인 줄력 후 수집통 창을 띄워줄 필요가 있어 보임 (사운드 획득 제감 X)		<input checked="" type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	컷신의 연출은 매끄러운지?	-		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	이펙트 출력에 문제가 있는지?	수집 아이템 획득 시 이펙트 사라지는 시간이 너무 길. 단축 필요		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	사운드 출력에 문제가 있는지?	(1) 죽었을 때 지지직거리는 잡음이 들림 / (2) BGM 루프 재생 X		<input checked="" type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	맵에 문제가 있는지?	무용유일 흐름 가늠이 거의없는것같음		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	캐릭터 움직임에 문제가 있는지?	캐릭터 움직임 속도		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	애니메이션이 잘 재생되는지?	낙사 시 사망 모션이 없는 경우가 존재		<input checked="" type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	컷신에 문제가 있는지?	컷신 도중 키 입력 안되게 수정		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	이펙트의 범위, 크기가 적절한지?	신전 이펙트 2축으로 늘릴 필요 있음 / 파편화 컷신 vfx 머티리얼 오류		<input type="checkbox"/>
그래픽		<input checked="" type="checkbox"/>	추가로 제작이 필요한 이펙트가 있는지?	-		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	추가로 제작이 필요한 애니메이션이 있는지?	-		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	추가로 제작이 필요한 모델링이 있는지?	명확히 구분된 지형 3-4종 추가 필요		<input checked="" type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	추가로 제작이 필요한 텍스처가 있는지?	npc 텍스처 추가 필요		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	렌드스케이프 조정이 필요한 부분이 있는지?	섬-공중섬 부분 우측통로에 렌드스케이프 막힌 거 풀어야 함		<input checked="" type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	렌드스케이프가 겹친 부분이 있는지?	섬-신전을 둘러싼 산맥 부분에 여러군데 겹침		<input checked="" type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	보기에 어색한 프롬 배치가 있는지?	(1) 표끼리바위 등 바위 배치 약간 조정 / (2) 비석 더 줄이기(빛나는 부분이 감자씩 머리근처)		<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>	텍스처가 어색하게 칠해진 부분이 있는지?	월(공선) 렌드스케이프 텍스처가 안 칠해져 있고 추가 필요		<input checked="" type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>
		<input checked="" type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>



우선순위	완료 여부	기한	마감일자	항목	조정사항	참고자료	수정결과
1	<input checked="" type="checkbox"/>	3/31	3/21	사망 시 사운드 잡음	죽었을 때 지지직거리는 잡음 제거		
1	<input checked="" type="checkbox"/>	3/31	3/21	애니메이션 재생 문제	낙사 시 사망 모션이 없는 경우가 존재. 버그 수정		해결된 것 처럼 보이는 데 낙사 포인트가 많지 않아서 확인이 힘들
1	<input checked="" type="checkbox"/>	3/31	3/21	플레이어 도중 UI 사라지는 문제	플레이어 도중 (야마 대지에서) UI 사라지는 문제 수정		
1	<input checked="" type="checkbox"/>	3/31	3/21	사망 시 연출	파이드인아웃되는 시간보다 떨어지는 시간이 너무 길면 페이드 인아웃이 어긋나게 나옴		
1	<input type="checkbox"/>	3/31		목표 상호작용	목표 테스트 불가. 작동 가능하게 조정		맵에서 조정해야되는 게 있음
1	<input checked="" type="checkbox"/>	3/31		맵에 문제가 있는지?	물 밑에 카메라가 비어보이는 현상 -> 물에 빠졌을 때 플레이어와 카메라 떼어내서 고정		
2	<input checked="" type="checkbox"/>	3/31		UI 조정	그라픽(서빙)과 함께 보고 가능한지 여부 판단 및 조정 필요	ui조정사항.pdf	UI 관련은 스프레드에 답장 하였습니다. ->확인완료
2	<input checked="" type="checkbox"/>	3/31	3/21	캐릭터 조작	대시 도중 사망/갯신 재생 시, 이후 시프트 누르지도 않아도 대시 영구 지속되는 문제 해결		
2	<input type="checkbox"/>	3/31		빠져있는 사운드 추가	해변 물결 소리, 폭포 쏟아지는 소리, 수영하는 소리, 아이템 획득 사운드 빠져있음	[RIFA] 사운드	목표 소리, 아이템 획득 소리는 있는데 해변 물결 소리 없는 거 같.
2	<input type="checkbox"/>	3/31	3/21	수집을 획득해도 계속 투명하게 처리된 존재해서 투명됨, 처음부터 아예 수집을 처리된 제거	수집을 획득해도 계속 투명하게 처리된 존재해서 투명됨, 처음부터 아예 수집을 처리된 제거		
3	<input type="checkbox"/>	3/31	3/21	이펙트 사라지는 시간	수집 아이템 획득 시 이펙트 사라지는 시간이 너무 길. 단축 필요		
3	<input type="checkbox"/>	3/31	3/21	컷신	파편화 최소의 구형 컷신에서 제거		
3	<input type="checkbox"/>	3/31	3/21	이펙트 출력	파편화 최소의 구형 제거		
3	<input type="checkbox"/>	3/31		BGM 출력	수집을 먹으면 배경음 처음부터 시작하지 않음 (중간에 자연스럽게 들어와야 함)		원거 같긴 함?
4	<input type="checkbox"/>	3/31		npc 스크립트 재생	npc와 대화 시작할 때 빠른 속도로 모종의 텍스처가 지나감		이건 진짜 못하겠음
5	<input type="checkbox"/>	3/31		번역	인게임 텍스처 번역 필요	script	현재 바꿀 수 있는 건 다 바꿈
6	<input type="checkbox"/>	3/31		이펙트 출력 속도	섬 숲에서 파동 피치는 속도 느낌		빠르게 조정 가능한데 어느정도는 원하시는 건가요? 그리고 파
6	<input type="checkbox"/>	3/31		최적화	섬 - 숲에서 카메라 회전 버퍼는 경우 있음		이건 그래픽 최적화 문제?
6	<input type="checkbox"/>	3/31		캐릭터 움직임	캐릭터의 영향을 강하게 받는 것 같아, 플레이어가 조작 도중 제어가 어려움		이것도 하기 힘들
+	<input type="checkbox"/>			UI 추가	세이브 데이터 존재할 경우, '새로하기' 클릭 시 팝업창 UI 추가 (팝업창 이미지 우측 링크 ->)	새로하기 팝업.png	세이브 데이터가 존재할 경우만 팝업창 뜨게 하냐요? 그리고 저
	<input checked="" type="checkbox"/>			비석 상호작용 오류	비석 상호작용 시 키조작 아무것도 안 되는 문제 수정		
	<input checked="" type="checkbox"/>			컷신 도중 키입력	컷신 도중 키입력 시 효과를 재생됨, 안 나오도록 수정		
	<input checked="" type="checkbox"/>			BGM 출력 문제	목표 배경음에서 처음 부분에 이상한 사운드 하나 섞여있는 거 수정		
	<input checked="" type="checkbox"/>			BGM 출력 문제	처음에 수집을 안 먹었는데, 사운드 다 들리는 문제 수정		
	<input checked="" type="checkbox"/>			BGM 출력	수집을 창에서 수집을 ON/OFF에 상관없이 전체 배경음 다 들림		
	<input checked="" type="checkbox"/>			이펙트 출력	예제 파편화 활용했음. 더 연쇄적 생성 제거		
	<input checked="" type="checkbox"/>			BGM 출력	BGM 루프 재생 안 되는 문제 수정		루프 재생 되도록 수정
	<input checked="" type="checkbox"/>			크기가 매우 큰 조정 필요	크기가 매우 큰 조정 필요		스케일 조정
	<input checked="" type="checkbox"/>			npc에 문제가 있는지?	npc에 문제가 있는지?		수집을 얻는 것인 줄력 후 수집통 창을 띄워줄 필요가 있어 보임 (사운드 획득 제감 X)
	<input checked="" type="checkbox"/>			추가되어야 할 연출이 있는지?	수집을 얻는 것인 줄력 후 수집통 창을 띄워줄 필요가 있어 보임 (사운드 획득 제감 X)		수집통 창 나오도록 수정
	<input checked="" type="checkbox"/>			인게임 이동	수류탄전 이동 이상함		기획/그래픽과의 논의 후에 수류탄전 삭제

2차 빌드파일 테스트 후 개인 의견과 조정 체크리스트 일부 캡처 이미지

체크한 사항 바탕으로 팀원 개인별 추가작업 정리한 시트 일부