

Sketch Game(미정)

Social Smart Game

멘토 : 박병용

멘티 : 정한터, 신찬웅, 박준철

Game Summary

- 스케치 그래픽의 Run-Action-Game
- 템플런 + 인피니티 블레이드의 게임 형식
- 주인공은 길을 달리다가 적을 만나면 적과의 전투를 하고 이를 무한히 반복

Target Users

- Android2.2, iPhone4 이상의 스마트폰을 사용하는 전 세계 게임 유저

개발 환경

- Cocos2D-X를 사용
- Android & iPhone 멀티 플랫폼 개발

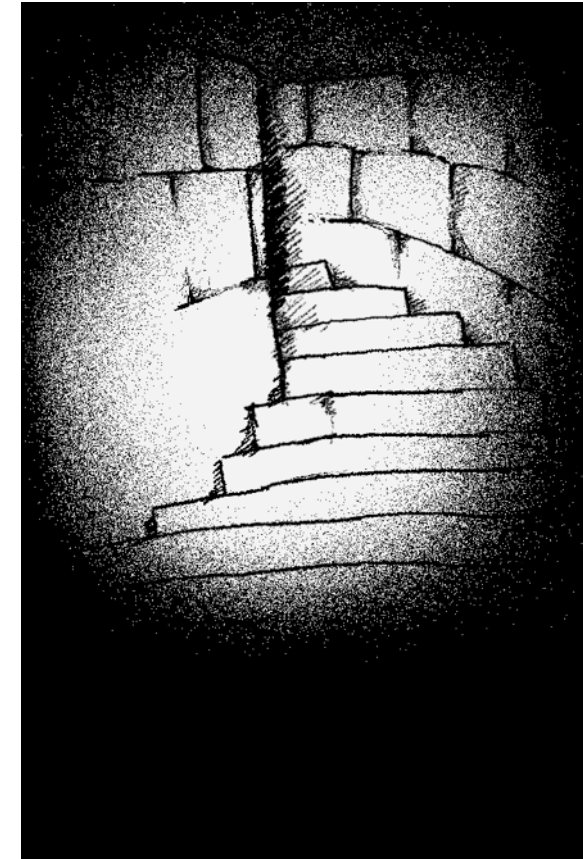
스토리

주인공(전사)와 공주가 길을 걷고 있다. 그러던 중 몬스터 한마리가 갑자기 튀어나와 공주를 저 멀리 보이는 성으로 끌고 간다. 주인공은 공주를 구하기 위하여 성을 향해 달려간다.

게임 방식

- 주인공은 길을 계속 달린다.
- 적을 만나면 턴 방식으로 공격을 주고 받는데, 적의 공격 시에는 적의 공격방향에 맞춰 드래그를 하면 회피 또는 방어를 한다.
- 몬스터가 멀리 보일 때, 가까운 곳에 풀이나 바위가 있으면 숨을 수 있다.
- 주인공이 죽을때 까지 계속 달리고 몬스터와 전투하는 게임
- 주인공이 죽으면 최종 점수를 내서 랭킹에 기록, 친구들과 공유(페이스북 등)

Design Concept

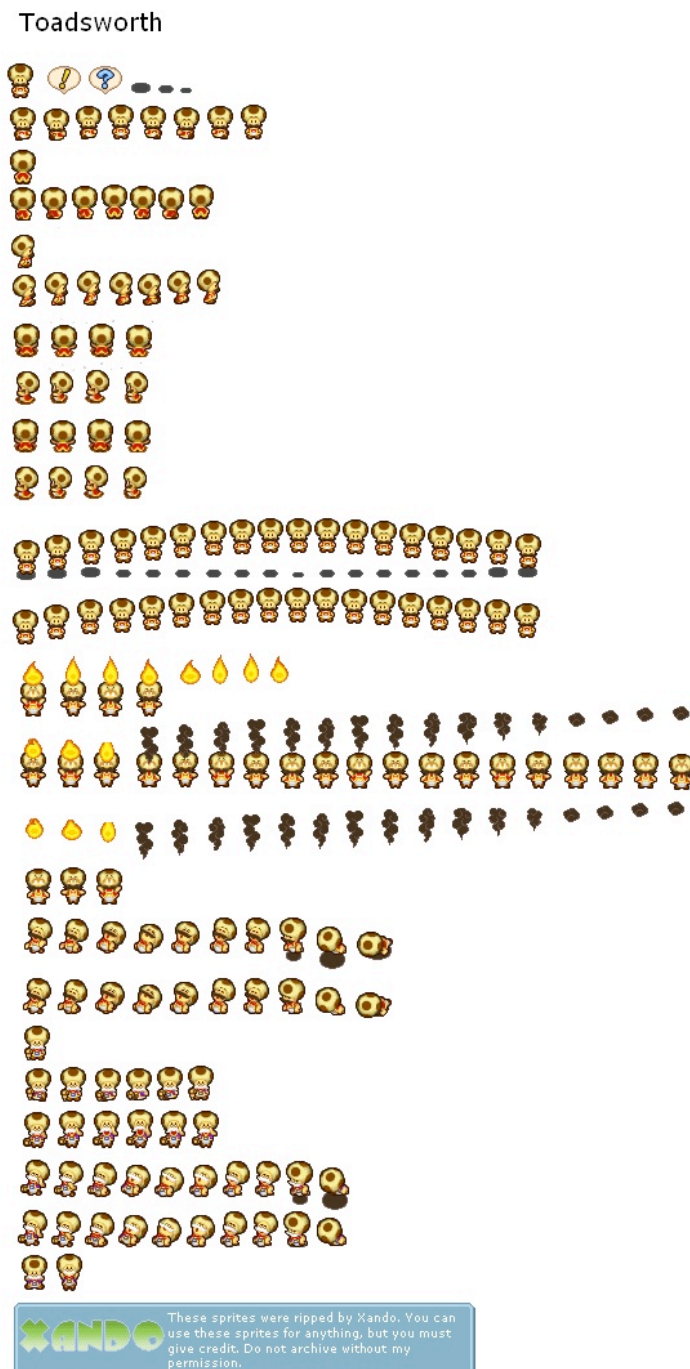


- 위처럼 스케치 만화 느낌의 게임 그래픽

Design Summary

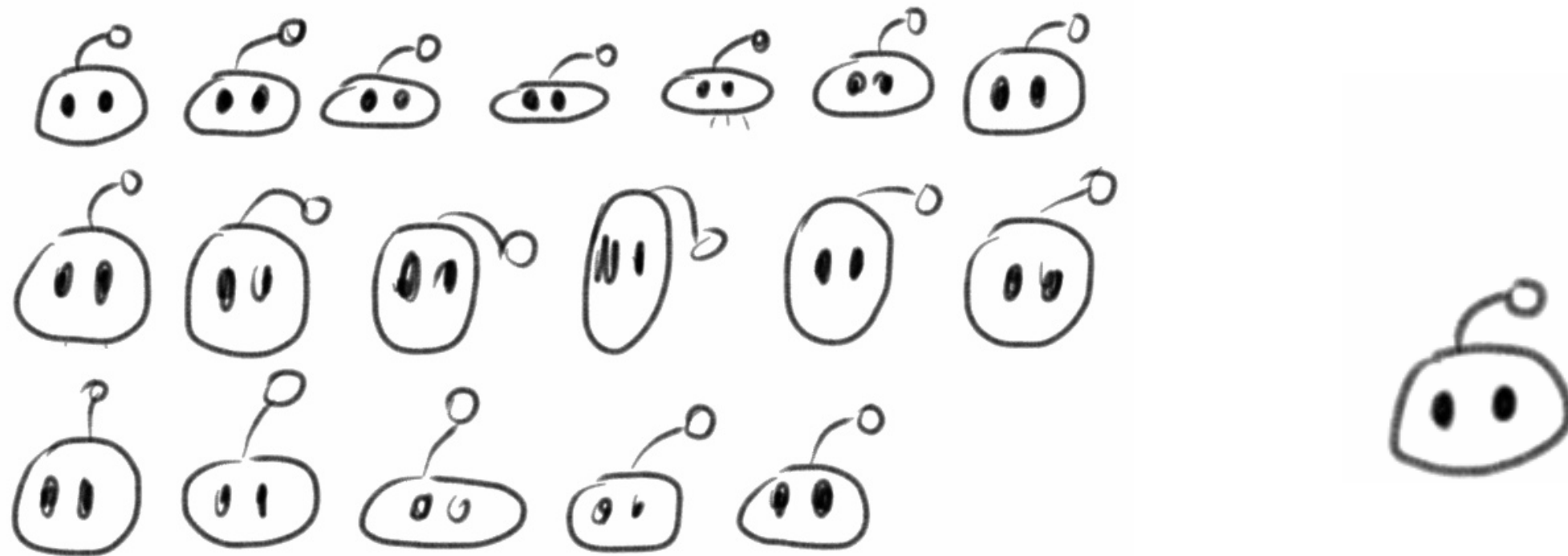
- 게임 내 언어는 모두 **영어**(미국 앱스토어)
- 게임 내의 모든 글씨는 **스케치 느낌의 손글씨**
- 포함된 이미지들은 **모두 컨셉일 뿐이며**, 전적인 디자인은 디자이너에게 맡김
- 이미지리소스는 모두 **스프라이트시트**로 구성
- 이미지는 투명도가 적용된 24bit PNG 포맷
- 모든 리소스명은 **규칙적**이어야함
- 게임 화면 해상도는 **960 X 640**

스프라이트 시트 예시



- 왼쪽 그림처럼 하나의 액션별로 개별 이미지 크기를 맞춰야한다 (예를 들어 주인공이 공격하는 액션의 각각의 프레임 이미지 크기가 최대 120x100이라고 한다면, 모든 이미지는 120x100이어야 한다)
- 스케치 그림이지만 그림 내부는 흰색으로 채우고 배경은 투명으로 뒤야 합니다.
- 개별 스프라이트(이미지, 하나의 프레임)
character_attack1_1,
character_attack1_2,
character_attack1_3, 이런 식으로 파일명을 만든 뒤 <http://zwopple.com/zwoptex/> 사이트에서 오른쪽 아래 Flash Version을 이용해 스프라이트 시트를 만든다.(plist파일 필수)
- (혹시나 스프라이트 시트 만드는 것이 어려우면 스프라이트를 폴더별로 모아서 주세요)

스프라이트 시트 샘플



- 슬라임이 점프하는 스프라이트 시트 예시인데, 이것처럼 하나의 슬라임 스프라이트(프레임 이미지) 크기가 각각 다르면 안됩니다.(대충 하다보니 이렇게 됨)
- 위 스프라이트 시트처럼 움직이거나 점프할때의 여백까지는 고려하지 않아도 됩니다.
- 게임 프로그래밍을 더 빨리 하려면 개개의 스프라이트 하나의 크기를 맞추어서 스프라이트 시트를 작성해야함. 스프라이트 시트를 작성하지 못하더라도 하나의 액션의 각각의 스프라이트 이미지들은 모두 크기를 일치해야합니다.

Resources

- 디자인 리소스 프레임은 자연스럽게 해주시면 됩니다.
몇초동안 재생되어야 하는지도 알려주시면 좋겠습니다
(예: 공격모션 - 18프레임의 스프라이트, 0.6초동안 재생. hero_attack1.png)

Resources - 게임 화면(배경;맵)



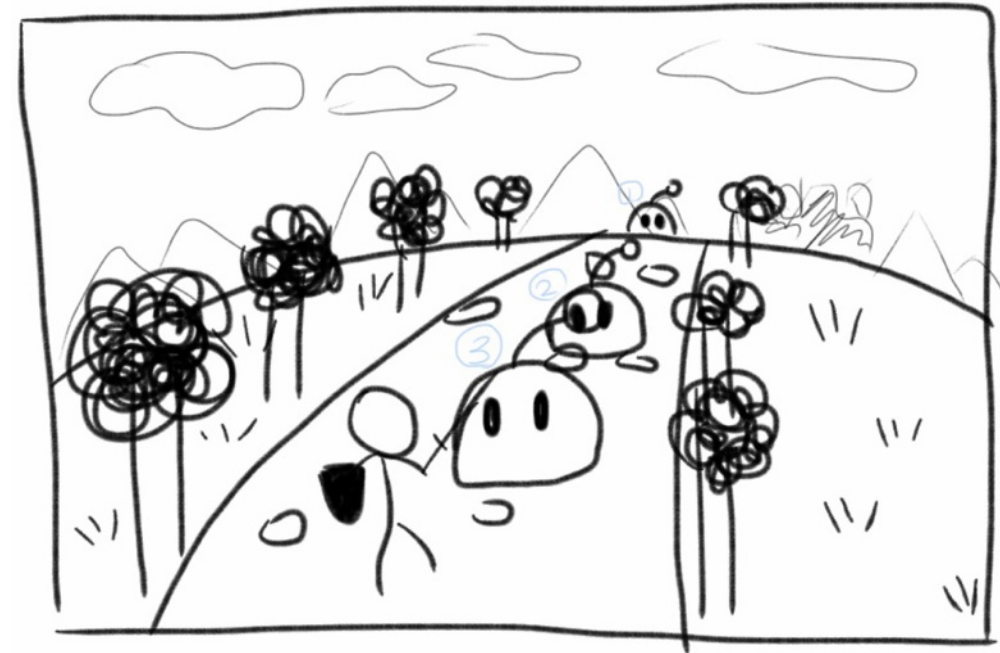
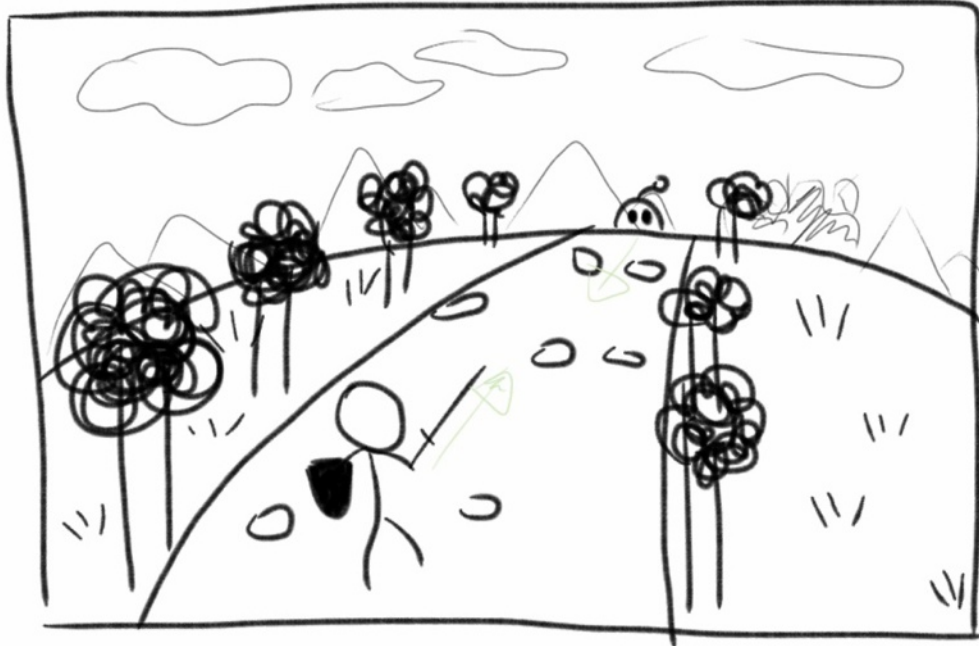
- 기본적인 게임화면의 배경은 왼쪽과 같다. 뒤쪽으로 멀리 1)성이 보이고 2)산과 구름이 있다.
- 오른쪽과 같이 5)나무와 언덕같은 기본적인 배경(맵)은 무한 반복되며 움직이는 애니메이션 이다
- 4)풀과 3)바위는 나무와 언덕이 움직이는 속도에 맞추어 랜덤으로 등장한다.
- 게임 배경은 5가지 정도로 한다.
- 왼쪽이나 오른쪽에 잉크가 채워지는 막대 또는 통도 그려주세요~(채워지는 과정 스프라이트도)

Resources - 게임 화면(배경)



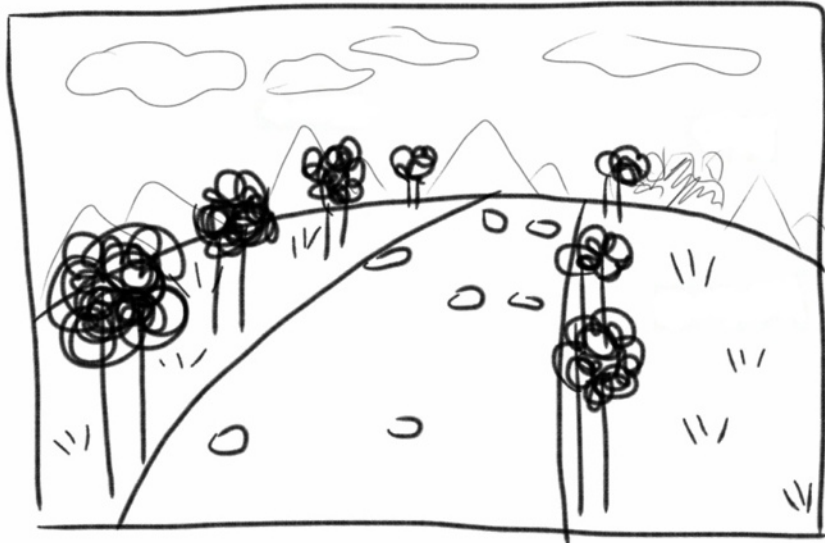
- 게임 화면에서 멀리 보이는 1)성은 움직이지 않고 고정 되어있다.
- 산과 구름은 위와 같이 가로로 긴 그림으로, 아주 천천히 움직이면서 게임 배경이 밋밋하지 않고 앞으로 진행하는 듯한 느낌이 들도록 한다.
- 산과 구름의 왼쪽 끝 부분과 오른쪽 끝 부분은 이어져야 한다(그림이 조금씩 왼쪽으로 움직이면서 한바퀴 돌면 같은 그림이 다시 그려진다)

Resources - 게임 화면



- 주인공 캐릭터와 몬스터의 위치는 위와 같다.
- 주인공은 앞으로 달려가고 있고, 달려가는 도중에 종종 몬스터가 언덕 너머로 출현한다.(오른쪽 그림 1번)
- 주인공의 위치는 변하지 않고, 달려가는 것처럼 보이게 주인공은 달려가는 액션을 취하고 언덕이 앞으로 다가온다.
- 몬스터는 언덕 너머로부터 점점 다가온다(주인공은 앞으로 달려가고)
- 몬스터와 주인공 이 가까워 졌을 때(오른쪽 그림 3번처럼) 전투가 발생한다.
- 모든 몬스터와 주인공이 전투하는 위치는 같아야 합니다
- 게임 배경음악은 1~2분 내외의 음악으로 지루하지 않게 무한 반복되는 음악이었으면 합니다.

Resources - 메인메뉴 & 로딩



- 게임 로딩화면은 왼쪽과 같은 화면이 스케치되며 점점 그려지는 형식을 취한다.
- 스케치가 완료되면 왼쪽아래에서 주인공과 공주가 손잡고 걸어간다.
- 주인공과 공주가 손잡고 걸어갈때 배경이 천천히 움직여야 함(걸어가므로)
- 메인메뉴는 주인공과 공주가 손잡고 계속 걸어가는 애니메이션을 주고, 오른쪽 언덕의 빈공간에 종이라던지 나무라던지 메뉴판 형식으로 메뉴가 나타나서 메뉴를 구성한다.
- 메뉴는 Start, Ranking, Store, Option, About us, How? 로 구성한다.
- 게임이 시작될때 몬스터 한마리가 나타나 공주를 끌고 멀리 보이는 성으로 도망치는 애니메이션을 보여주고 게임이 시작된다.

Resources - 기타 메뉴

- 랭킹 화면 : 잉크로 그린 그림과 닉네임(or ID) 점수가 뜨는 화면
- 게임 오버시 화면 : 주인공이 죽을 시 게임이 끝났다는 메시지(예: GameOver라던지 You are returned to Ink라던지)와 함께 주인공은 잉크가 되며 죽고, 게임을 하며 모았던 잉크로 싸인이나 그림을 그릴수 있는 화면(그림을 그린 후엔 랭킹등록이 된다)
- Option 화면 : 옵션의 구성은 사운드 조절과 진동 조절이 있다. data reset 버튼도 있다.
- Store 화면 : Store의 구성은 캐릭터의 능력치와 현재 잉크량을 알 수 있는 화면
- About Us 화면 : 제작자 정보(이건 나중에)
- How 화면 : How to play. 게임 설명

Game UI Resources Summary

- 게임 배경 스프라이트시트
- 풀, 바위 스프라이트시트
- 구름, 산 이미지
- 게임 메뉴 구성 UI 이미지,버튼(버튼이 눌렸을때 이미지도 필요)
- 주인공과 공주가 걷는 애니메이션, 공주가 몬스터에게 잡혀가고 주인공은 슬퍼하는 애니메이션(배경은 이미 있으니 캐릭터들의 애니메이션만 만들면 되겠네요~)
- 잉크가 채워지는 막대or통의 스프라이트시트
- 게임 설명이 그려진 그림(이건 나중에 알려드리겠습니다)
- 게임 BGM

Game Play Resources

- 주인공이 앞으로 달려가는 애니메이션 스프라이트시트
- 주인공이 풀숲에 숨는 애니메이션 스프라이트시트
(숨었다가 실패해서 다시 되돌아오는 애니메이션 포함)
- 주인공이 바위에 숨는 애니메이션 스프라이트시트
(숨었다가 실패해서 다시 되돌아오는 애니메이션 포함)
- 주인공이 몬스터를 공격하는 애니메이션 스프라이트시트
(5가지 정도 다양한 모션이 있으면 좋겠음, 게임이 밋밋하지 않기 위해)
- 주인공이 몬스터의 공격을 막는 애니메이션과 공격을 피하는(뒤로 백스텝 해서 피하면 됩니다)애
니메이션 스프라이트 시트
(이것도 위처럼 각각 2~3가지로 다양한 모션이있으면 좋겠습니다)
- 주인공이 몬스터의 공격을 맞았을때 애니메이션 스프라이트 시트
(이것도 5가지 정도로)
- 주인공이 죽었을때 애니메이션 스프라이트 시트(잉크로 되돌아가는 등 창의적으로 부탁드립니다)
- 주인공이 대기상태일때 애니메이션 스프라이트 시트(주인공이 공격을 하고 적의 공격을 기다리는 중
에 막거나 회피를 하기 위한 입력을 받아야 할때 그때 그냥 가만히 서서 정지되어있으면 이상하므로
대기상태에서 애니메이션도 부탁드립니다)
- 주인공의 공격이 끝나고 다시 달리거나 막거나, 방어하거나 하면서 여러가지 동작들 자연스럽게 연
결되게 만들어주셔야 합니다~

Game Play Resources

- 몬스터는 10종류 이므로 각각 모두 그려주셔야해요~
- 몬스터가 멀리서 다가오는 애니메이션 스프라이트 시트
- 몬스터가 공격하는 애니메이션 스프라이트 시트
(몬스터별로 공격하는 방향이 위,아래,오른쪽,왼쪽으로 4방향이 있습니다. 4방향 모두 필요해요)
(몬스터나 캐릭터가 공격을 할때 이펙트도 포함되어있으면 좋겠습니다.)
- 몬스터의 대기 상태 애니메이션
- 몬스터가 공격을 받는 애니메이션 스프라이트 시트
- 몬스터가 죽어서 잉크로 바뀐 뒤 잉크 통에 들어가는 애니메이션 스프라이트시트
- 어떤 몬스터든 주인공의 공격/방어와 싱크로율이 맞아야 하기 때문에 잘 그려주셔야해요!!
- 주인공의 공격 사운드 5개, 몬스터별 공격 사운드 1~2개씩, 몬스터별 피격 사

Resources Naming

- 게임 배경의 경우 예를 들면 background_1.png, background_2.png,를 합쳐서 스프라이트 시트 이름은 background.png
- 주인공 공격 모션을 예로 들면 hero_attack1_1.png, hero_attack1_2.png, ...을 합쳐서 스프라이트 시트 hero_attack1.png
hero_attack2_1.png, hero_attack2_2.png, ... 을 합쳐서 hero_attack2.png 이런 식으로
hero관련 스프라이트를 전부 합쳐서 하나로 만들어도 되고...
(hero.png 내부에 수많은 스프라이트)
- 다른 스프라이트 시트들도 이름의 통일성을 주어서 제작해야 합니다.

Specification

- 조작
 - 드래그 : 게임 전투 조작은 드래그로 한다.
 - 몬스터가 상단을 공격(예: 점프공격)을 하려고 하면 드래그를 상단으로해야 하고, 왼쪽에서 공격하려고 하면 드래그를 왼쪽으로 해서 공격을 막거나 피한다.
 - 드래그를 빨리 하면 피하고, 조금 늦게 하면 막고, 드래그를 잘못 하거나 놓치면 몬스터에게 맞는다.
 - 주인공의 능력치 중 Dex가 높을수록 드래그 판정이 유연해진다.
 - 터치 : 풀이나 바위 뒤에 숨을땐 터치를 한다.
 - 몬스터가 멀리 보이고(가까이 붙어있거나 몬스터가 보이지 않을 경우엔 해당 안됨)풀이나 바위가 가까이 있을 때, 풀이나 바위 뒤에 숨을 수 있다.

Specification

- 주인공의 능력치
 - 주인공의 능력치는 잉크를 모아 상점에서 올릴 수 있다.
 - 하나의 능력치가 높을수록 필요한 잉크는 기하급수적으로 는다.
 - 주인공의 능력치는 데이터 초기화를 하지 않는 이상 유지된다.
 - Str : 몬스터에게 주는 데미지에 관련
 - Con : 몬스터의 공격을 얼마나 버틸수 있냐(HP)에 관련
 - Dex : 몬스터의 공격 회피/방어 판정을 더 유연하게 해주고, 바위나 풀에 숨을 확률과 관련
 - Luck : 풀과 바위가 나올 확률을 높여주고, 잉크 습득량을 늘려줌

Specification

- 잉크
 - 잉크는 몬스터를 잡아서 얻는다
 - 후반으로 갈수록 몬스터가 세지므로, 얻는 잉크의 량도 늘어난다.
 - 캐릭터의 Luck능력치가 높을수록 잉크를 많이 얻는다.
 - 잉크는 현금 구매도 가능하게(ㅎ ㅎ)
- 랭킹
 - 게임 한판의 점수는 게임에서 주인공이 달린 거리와 잉크 습득량을 합쳐서 계산한다. (각각 따로 랭킹을 매기는것도 좋음)
 - 페이스북이나 주소록, 카톡, IOS의 게임센터, OpenFeint 등을 연동하여 내 친구들이나 다른 사람과의 기록 경쟁을 한다.

Specification

- 몬스터
 - 몬스터는 언덕 너머로부터 출현하여 다가온다.
 - 몬스터는 죽으면 잉크로 변해서 UI의 잉크통(막대나 통 등. 디자인이 너가 디자인 하는것으로 따름)에 담긴다.
 - 몬스터는 시간이 갈수록 점점 강해지고, 다양한 종류의 몬스터가 나온다.
 - 몬스터에 따라, 달린 거리에 따라 몬스터별로 잉크의 습득량이 다르고, 체력과 공격력도 다르다.
 - 몬스터의 4가지 방향 공격도 초반엔 1~2가지 방향 공격만 하다가 후반으로 가면 4가지 방향을 모두 사용하여 공격한다.