Only \on 퀄리티업 문서

작성자 : 박기빈

내용

[HISTORY 3](#_Toc143725413)

[퀄리티 업 4](#_Toc143725414)

# HISTORY

2023-08-23 : 최초작성.

# 퀄리티 업

**개요 및 기존 기획서 페이지와의 차이**

* 1. 해당 문서는 인게임 작업이 끝난 후 게임의 **완성도**를 높이기 위해 필요한 사항들을 나열한다.
  2. 기존 기획서에는 추가 구현되면 좋은 기능을 나열했다면 해당 문서에서는 게임 진행하는 유저의 편의와 가시성에 중점을 두어 필수에 가깝게 퀄리티 업 돼야 하는 것들이다. (물론 강제성은 없음. 구현 효율에 따라 변경이나 취소 가능.)
  3. 나열된 순서와 중요도는 관계없으며, 중요도와 작업 순서는 기본적으로 회의를 통해서 상의 후에 결정하는 것을 원칙으로 한다.

1. 돈 운반 시 운반 금액 텍스트 출력
   1. 개요  
      사운드 출력과 함께 플레이어에게 돈이 저장됐다는 피드백을 시각적으로 주기 위함이다.
   2. 운반에 성공한 금액이 캐릭터 상단에 텍스트로 1초 출력
2. 돈 운반 시 점수 막대 바 부드러운 상승
   1. 개요  
      현재 딱딱하게 상승되는 모습보다 부드럽게 상승되는 모습이 더 몰입되고 점수가 오르는 재미가 있을 것으로 예상함.
3. 전기충격기 아이콘 사이즈
   1. 개요  
      현재 전기충격기 UI 아이콘 사이즈가 너무 작음.  
      리소스 파일 중 큰 것 100x100으로 작업된 것 있는데 같은 것인지 확인 필요
4. 전기충격기 투사체 적용
   1. 개요  
      기존 기획은 전기충격기가 투사체가 아닌 해당 방향에 정해진 범위에 즉발하는 것이었다.
   2. 이미 투사체로 작업을 했으니 투사체 지속시간을 짧게 줄이는 작업으로 기존 기획과 비슷한 느낌이 나올 것으로 예상
5. 함정 & 낭떠러지 연출
   1. 개요  
      함정이나 낭떠러지로 떨어졌을 경우 연출로 재미를 더한다.
   2. 기차에 맞을 경우와 같이 돌아가면서 스프라이트가 1초에 걸쳐 작아져서 사라진다. 1초 후 스타트 지점으로 리스폰.
6. 기차 패턴 재배치 및 패턴
   1. 개요  
      선로별 기획서에 기재된 규칙대로 기차의 등장 패턴을 재설정
      1. 1번 레인 - 한 명의 플레이어가 목표 금액의 절반 이상의 돈을 저장할 경우(점수) (신호등 연출로 넘어감)
      2. 2번 레인 – 모든 플레이어가 목표 금액의 절반 이상의 돈을 저장할 경우
      3. 3번 레인 – 한 명의 플레이어가 목표 금액까지 10,000,000을 남겨뒀을 경우
7. 진동
   1. 개요  
      패드를 사용하는 게임이므로 진동 기능을 이용해 플레이어들에게 긍정적인 피드백과 경험을 줄 수 있다.
      1. 진동의 종류는 저주파(좌), 고주파(우)가 있으며 강도는 0~65535 까지 조절이 가능하다.
   2. 저주파 진동 상황
      1. 아이템에 맞음 (강 MAX)
      2. 기차에 치임 (앞면) (강 MAX)
      3. 기절 (강 25000)
      4. 플레이어 후광 등장
         1. 플레이어 본인만 해당 (강 10000)
      5. 함정&낭떠러지 (강 65535)
   3. 고주파 진동 상황
      1. 기차 옆면 (강 40000)
      2. 플레이어 후광 등장 (후광 사라질 때까지)
         1. 다른 플레이어들도 해당 (강 10000)
      3. 돈 획득 (강 30000)
      4. 아이템 발사 (강 40000)
      5. 해일 아이템 (강 65535)