

스테이지

0 히스토리

작성일	내용	작성자
19-08-14	초안 작성	서병주
19-08-14	하이스코어 요소 별도로 관리하도록 수정	서병주
19-08-22	공격 모션 요소 및 확률 요소 추가, 공격 모션 하위로 패턴 요소 및 확률로 변경	서병주

1 개요

1.1 목표

- 목표
 - 대전 상대에 따른 스테이지를 구성하여 대전 상대의 이름/난이도/문제 패턴 등을 구별할 수 있어야 한다.
 - 스테이지 테이블로 난이도 선택 씬 및 타격 게임 시의 타격 패턴을 활용할 수 있어야 한다.

2 용어 정의

2.1 스테이지

- 하나의 스테이지는 하나의 대전 상대를 의미한다.
- 스테이지는 해당 캐릭터, 이름, 난이도, 패턴(들)에 대한 정보를 가진 것을 말한다.

2.2 캐릭터

- 해당 스테이지에 등장할 인물 모델을 설정한다.
- 난이도 선택과 타격 게임에서 등장한다.

2.3 이름

- 해당 인물 모델의 이름을 설정한다.
- 난이도 선택 시 출력한다.

2.4 패턴

- 사용할 패턴을 ID 별로 호출한다.
- 타격 게임에서 어떤 패턴들을 사용할 것인지 결정한다.

- 사용할 패턴이 여러 개일 경우 칼럼의 순번에 상관없이 랜덤 혹은 일정 공식에 의해 출력이 결정된다. (결정 보류)

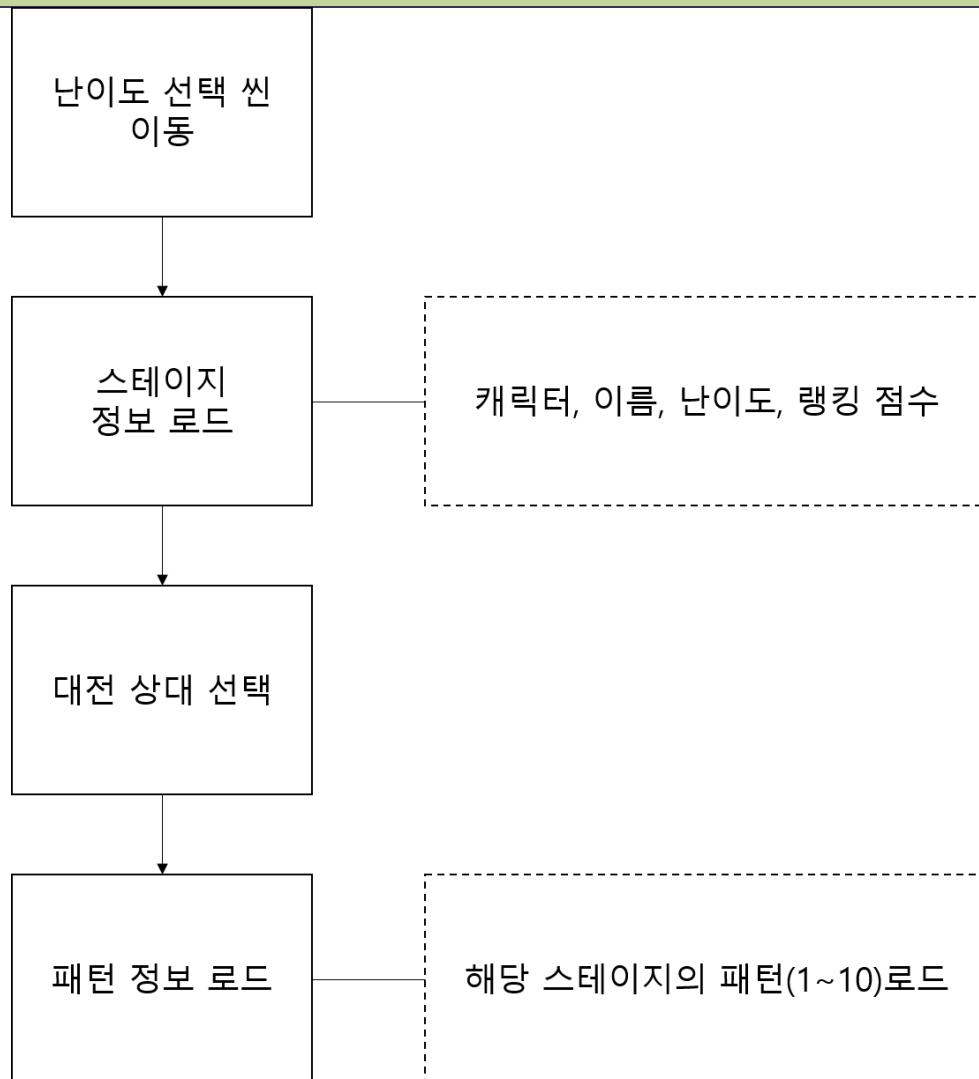
2.5 난이도

- 해당 스테이지의 어려움을 결정한다.
- 난이도는 총 3 가지로 Easy / Normal / Hard 로 구성한다.
(향후 더 어려운 난이도나 더 쉬운 난이도로도 확장이 가능하게끔 구성한다.)

2.6 랭킹 점수

- 각 스테이지에 최고 점수 1~3 위까지의 최종 점수를 기록해서 저장해 놓는다.
- 이 정보는 난이도 선택과 타격 게임에서 출력한다.
- 해당 칼럼에는 변수가 들어가므로 초안에서는 공란으로 비워 둔다.

3 시나리오



상태	설명	로드 할 정보
난이도 선택 씬 이동	사용자가 난이도 선택 씬으로 이동	
스테이지 정보 로드	스테이지 테이블과 랭킹 테이블에 저장된 모든 스테이지 정보를 불러온다.	캐릭터, 이름, 난이도, 랭킹 점수를 리스트 별로 불러온다.
대전 상대 선택	사용자가 대전 상대를 선택	

패턴 정보 로드	사용자가 선택한 대전 상대의 패턴 정보를 불러온다.	해당 패턴(1~10)을 불러온다.
----------	------------------------------	--------------------

추후 스테이지가 늘어나서 목록이 많아졌을 때 화면에 노출되는 양을 결정하고 해당 양의 2~3 배를 미리 로드 한다.

다음 스테이지 혹은 다음 페이지로 갈 때마다 로드 해 놓은 양의 다음 양을 미리 로드 하는 방식으로 설정한다.

4 데이터 시트

칼럼 이름	데이터 형태	설명	예제
stage		스테이지의 ID 값	1
stage_name		해당 스테이지의 이름	champ
stage_char		해당 스테이지의 캐릭터	champ.prefab
stage_difficulty		해당 스테이지의 난이도 1: Easy 2: Normal 3: Hard	1
round1_id		라운드 1 에서 등장할 패턴들의 값을 round 테이블에서 id 값을 불러온다.	2001
round2_id		라운드 2 에서 등장할 패턴들의 값을 round 테이블에서 id 값을 불러온다.	2002
round3_id		라운드 3 에서 등장할 패턴들의 값을 round 테이블에서 id 값을 불러온다.	2003

- 예제 데이터
 - Champ 의 쉬운 난이도
 - 라운드 1 부터 3 까지 2001,2002,2003 의 라운드 테이블 ID 값을 참조
- 설명
 - 라운드 ID 는 반드시 전부 채워져 있어야 한다.

데이터 형태는 추후 협의

라운드

0 히스토리

작성일	내용	작성자
19-08-23	초안 작성	서병주
19-08-26	타격 애니메이션 지정 요소 추가	서병주
19-08-30	타격 애니메이션 지정 요소 삭제	서병주

1 개요

1.1 목표

- 목표
 - 라운드는 각 라운드마다 서로 다른 패턴을 출력하고 설계하기 위한 테이블이다.
 - 기획자가 사용자의 타격 위치와 콤비네이션에 따라서 한 라운드를 구성할 수 있어야 한다.

2 용어 정의

2.1 인터벌

- 각 문제 사이에 시간을 입력을 할 수 있다.
 - 각 문제 사이에 시간을 정함으로 인해서 단타 또는 가벼운 연속 동작 뒤에 빠르게 다음 문제를 출제해서 바디나 혹은 같은 강력한 타격을 유도하는 등에 디자인을 할 수 있다.

2.2 ID

- 전체 라운드를 구성하고 향후 스테이지에서 각 라운드에서 id 값을 통해 라운드를 로드 할 수 있다.

3 시나리오

- 라운드의 제한 시간동안 정해진 패턴을 모두 클리어할 경우 다시 처음으로 돌아가서 1 번 패턴부터 출력한다.
- 라운드의 제한 시간이 완료되면 패턴의 잔존 여부를 떠나서 라운드를 종료한다.
 - 패턴이 떠 있는 상태에서도 라운드의 제한 시간이 만료되면 종료한다.

3 데이터 시트

칼럼 이름	데이터 형태	설명	예제
ID		라운드의 ID 값	2001
difficulty		해당 라운드의 난이도 값으로 해당 라운드의 난이도를 기준으로 삼고 이를 참조하여 스테이지의 난이도를 조절한다. 1: Easy 2: Normal 3: Hard	1
pattern_1		해당 라운드에서 사용하는 1 번째 패턴을 말한다. 패턴이 없을 때: 9999	1305
interval_1		1 번째 패턴과 애니메이션 재생 이후 다음 패턴이 출현하기까지의 시간을 뜻한다. 이는 초 단위로 표현하며, 소수점 한자리까지 제어할 수 있다. 시간이 없을 때: 0	0.5
pattern_2		해당 라운드에서 사용하는 2 번째 패턴을 말한다.	1306
interval_2		2 번째 패턴 이후 3 번째 패턴이 출현하기까지의 시간	1
....		이후 반복	
pattern_20		해당 라운드에서 사용하는 20 번째 패턴을 말한다.	9999
interval_20		20 번째 패턴 이후 1 번째 패턴이 출현하기까지의 시간	0

● 예제 데이터

- 패턴 ID 1305 출력 및 피격 또는 NPC 공격 모션 이후 0.5 초 뒤에 1306 출력
- 1306 패턴 출력 및 피드백 이후 1 초 뒤에 3 번째 패턴 출현
- 20 번째 패턴은 존재하지 않음

패턴

0 히스토리

작성일	내용	작성자
19-08-14	초안 작성	서병주
19-08-23	패턴 반복 개념 요소 추가	서병주

1 개요

1.1 목표

- 목표
 - 스테이지에서 출력될 패턴을 기획자가 디자인할 수 있어야 한다.
 - 스테이지에서 해당 패턴을 호출하고 타격 게임에 적용할 수 있어야 한다.

2 용어 정의

2.1 패턴

- 기획자가 타격 지점을 배치하는 구성 단위로 타격 지점의 숫자를 기입하여 모형과 타격 UI의 on/off를 설정한다.
- 숫자를 기입한 수만큼 타격해야 한다.
- 한 타격 부위당 3타를 초과할 수 없다.
 - 0: 타격 지점 off
 - 1~3: 타격 지점 on

2.2 ID

- 타격 지점의 on/off를 구성한 하나의 단위를 말한다.

2.3 패턴 반복 (repeat)

- repeat_num 값이 있을 경우에 해당 패턴을 한 모션 내 재 등장시킨다.
 - 잹, 잹 같은 빠른 동작의 연속적인 미트 치기를 할 경우에 필요하다.
- repeat_time 값이 있을 경우에 패턴을 반복할 때 사이 값의 시간을 입력
 - 스트레이트를 연속으로 칠 때에는 재정비 시간이 필요하다.
 - 해당 값은 소수점으로 시간으로 입력한다.

- ◆ 잽, 잽의 경우 땡땡 같은 느낌의 휴식 없이 반복으로 쳐야 하기 때문.

2.4 life_time

- on 상태가 된 패턴들의 타격 UI와 모형의 LED를 점등하는 시간을 입력한다.
- 패턴을 반복할 경우 해당 시간이 다시 적용된다. (아래 예제 참고)

3 데이터 시트

칼럼 이름	데이터 형태	설명	예제
ID		패턴의 ID 값	1305
face_l		좌측 얼굴을 뜻함.	2
face_r		우측 얼굴을 뜻함	0
anticardium		명치 부분을 뜻함	0
stomach_l		좌측 복부를 뜻함	1
stomach_c		중앙 복부를 뜻함	0
stomach_r		우측 복부를 뜻함	1
repeat_num		해당 패턴을 반복할 횟수를 입력 2 부터 시작 반복 횟수가 없을 때 : 0	2
repeat_time(s)		해당 패턴을 반복할 때 타격 입력 후 다음 시간 출력 시간을 결정한다 시간이 없을 때 : 0	1
life_time		해당 패턴에서는 0 값이 나올 수 없다.	3

- 예제 데이터

- 패턴 ID 1305는 좌측 얼굴 2타와 우측 복부 1타를 2번 반복해서 타격해야 하는 문제이다.

타격의 흐름은 3초안에 좌측 2타 / 우측 복부 1타 후 1초 뒤에 다시 3초안에 좌측 얼굴 2타 / 우측 복부 1타를 해야 한다. (데이터 형태는 추후 협의)