

유엔젤 세부 기획

소방관 체험

소방관 체험

- 컨셉과 관련된 내용은 앞 서 공유 드린 ‘유엔젤 신규 아이디어 2차_2020.06.08’ 문서의 ‘소방관 체험’ 부분을 참고 해주시면 감사하겠습니다.

기본 시스템

- 콘텐츠에 사용 될 기본 시스템에 대해 설명한다.
- IR 라이트 시스템과 스테이지 시스템이 사용된다.

IR 라이트 시스템

시스템의 목적 및 기획 의도

- IR 라이트 입력시 입력 위치에서 어느정도 정확한 범위로 입력을 받을 수 있게 함
 - 하드웨어가 라이트 형태이므로 입력의 범위가 클 것으로 예상, 너무 큰 범위로 인식되어 플레이어가 원하지 않는 영역에 영향을 주는 것을 방지 할 수 있게 함
- 하드웨어 특성상 플레이어를 구분하기 힘들지만 최대한 자연스럽게 보일 수 있도록 구성

시스템 구성

- 시스템 흐름



순서	단계	설명
1	시작	콘텐츠의 시작을 의미
2	랜턴 비춤 유지	IR 라이트가 켜진 상태 플레이어가 원하는 지점에 비춤
3	적외선 충돌체크	적외선 영역의 충돌을 체크
3 - 1	오브젝트 타격 연출	충돌 체크시 충돌 영역에 오브젝트가 있을 경우 타격 연출 발생 - 타격이 없는 경우 충돌과 관련된 연출이 발생
3 - 2	오브젝트 파괴 연출	타격 연출 후 오브젝트가 파괴 될 경우 연출 발생 - 파괴가 없는 경우 연출 생략 가능
4	종료	콘텐츠 종료를 의미

- IR 라이트 입력 시스템
 - 입력이 들어 왔을 때 플레이어가 원하는 위치에 어느정도 정확하게 반응이 일어 날 수 있도록 구성한다.
 - 라이트의 특성상 입력을 한자리에서 유지하고 있는 상태가 많을 것으로 예상, 입력이 릴리즈 형태로 들어올 수 있도록 구성한다.

스테이지 시스템

시스템 구성

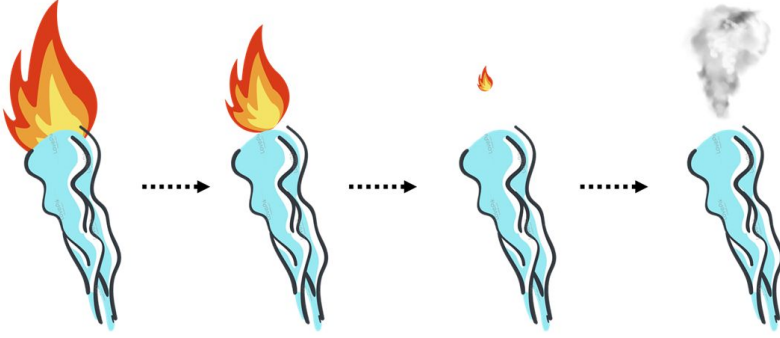
- 스테이지가 종료 되면 다음 스테이지로 넘어가게 됨
- 스테이지가 변경된다고 해서 난이도가 올라가지는 않음
- 스테이지가 변경되면 스테이지별 테마가 변경됨

불 시스템

- 스테이지에서 꺼야하는 오브젝트이다.
- 실사 느낌이 날 수 있는 이펙트를 사용할 예정이다.
- 라이트를 비추면 불의 사이즈가 점점 줄어들어 꺼지게 된다.

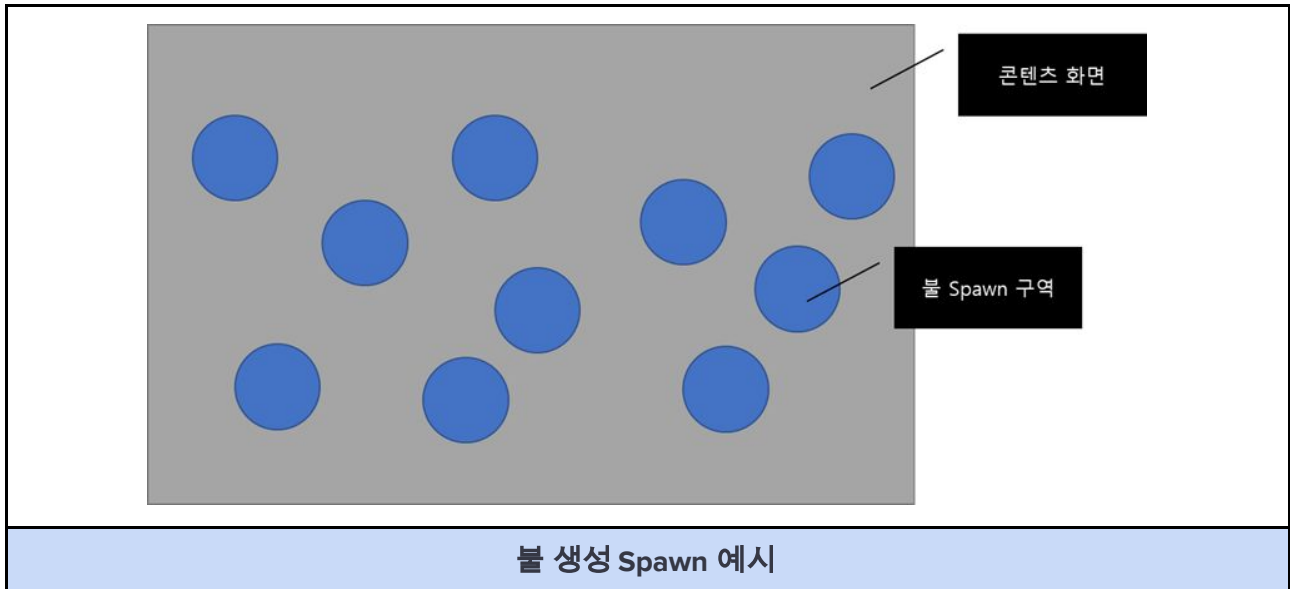
시스템 구성

- 불의 단계
 - 불은 라이트 입력을 받으면 점점 작아진다.
 - 5초간 라이트 입력을 지속하면 불은 꺼지게 된다.
 - 불에 물을 뿌리고 있는 느낌이 들 수 있도록 함
 - 일정 시간 이상 입력이 들어오지 않을 경우 불은 다시 커지게 된다.
 - 불을 완벽하게 끄지 않으면 다시 커질 수 있음을 간접적으로 알려줌

			
불의 단계 예시 이미지			
불의 단계	크기	라이트 입력 시간(s)	설명
5 단계	1 - 0.8	1(누적 1초)	불이 가장 큰 단계이다. 이 단계에서는 불이 더 커지지 않는다.
4 단계	0.8 - 0.6	1(누적 2초)	2초 이상 입력이 들어오지 않을 경우 전 단계로 커진다.
3 단계	0.6 - 0.4	1(누적 3초)	2초 이상 입력이 들어오지 않을 경우 전 단계로 커진다.
2 단계	0.4 - 0.2	1(누적 4초)	2초 이상 입력이 들어오지 않을 경우 전 단계로 커진다.
1 단계	0	1(누적 5초)	불이 꺼지는 단계이다. 불이 사라지고 그 자리에 불 꺼진 이펙트 재생

- 불 생성

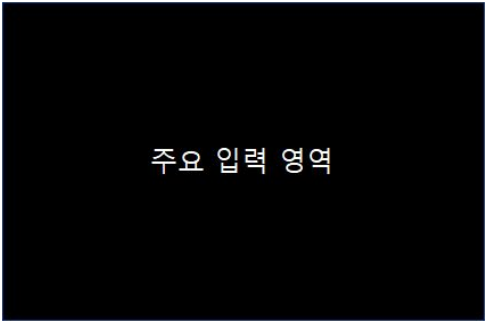
- 불은 콘텐츠 화면 내에서 최대 5개까지 생성 된다.
 - 테스트 후 부하 및 불 이펙트의 크기를 확인해보고 최대 생성 갯수 조절 예정
- 생성의 경우 Spawn 위치를 미리 정해두고 Spawn 위치에서 랜덤하게 생성된다.
- 스테이지가 시작되었을 때 생성되어 있는 불의 숫자는 5개이다.
- 화면 내 불의 숫자가 5개가 아닐 경우 5개가 될 때까지 불이 생성된다.
 - 클리어를 위한 불의 갯수까지만 불이 생성된다.
 - ✓ ex) 화면 내 불의 숫자 4개, 제거한 불의 숫자 6개 -> 더이상 생성 안됨
 - ✓ ex) 화면 내 불의 숫자 3개, 제거한 불의 숫자 3개 -> 2개 더 생성



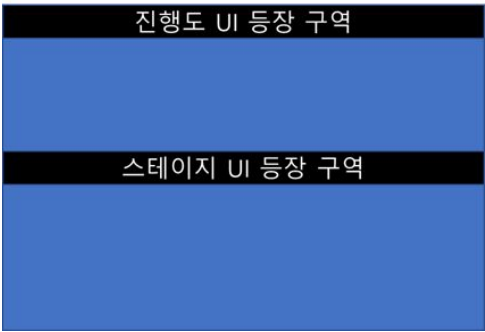
연출 및 이펙트

화면 구성 및 공통 UI 구성

화면 구성



화면 구성 예시	분류	설명
 <p>주요 입력 영역</p>	주요 입력 영역	IR 레이저 입력을 받는 구역을 의미 <ul style="list-style-type: none">IR 레이저의 경우 화면에서 일정 범위 떨어져서 입력을 하기 때문에 화면 전체를 사용 할 수 있을 것으로 예상

공통 UI 구성

공통 UI 구성	분류	설명
 <p>진행도 UI 등장 구역</p> <p>스테이지 UI 등장 구역</p>	진행도 UI	콘텐츠의 진행도를 알려주는 UI 등장 하는 구역 <ul style="list-style-type: none">팝업 형태로 구성조건 만족시 등장
	스테이지 UI	스테이지의 시작/종료 와 관련된 UI 가 등장 하는 구역 <ul style="list-style-type: none">기존의 콘텐츠들과 동일하게 구성


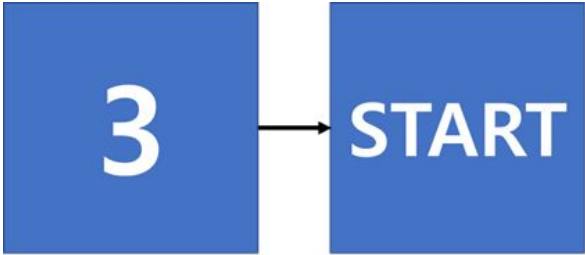
스테이지 형 공통 UI 컨셉 예시



- 튜토리얼 UI
 - 스테이지 시작 전 스테이지에 대한 간략한 플레이 방법을 알려 줌
 - 스테이지 시작 전 플레이어들이 콘텐츠를 준비 할 수 있는 시간을 줌

배치 구성	예시
 <p>이미지 배치</p> <p>텍스트 배치</p>	 <p>소방 호스를 사용해서 불을 끄세요!</p>

분류	설명
이미지 배치 구역	해당 스테이지에서 설명하고 싶은 이미지가 배치 된다.
텍스트 배치	해당 스테이지에서 설명하고 싶은 텍스트가 배치 된다. <ul style="list-style-type: none"> - 텍스트는 한줄이 기본이며, 다른 텍스트로 교체 되어 나올 수도 있다. - 예) 젖병을 들고 가까이 다가오세요 -> 젖병으로 화면을 터치해주세요.

- 스테이지 UI
 - 스테이지가 시작하고 끝날 때 등장하는 UI

카운트 다운 UI	
배치 구성	예시
	
분류	설명
카운트 다운 관련 이미지	튜토리얼이 끝난 후, 스테이지 시작 전 등장 <ul style="list-style-type: none"> - 3, 2, 1, START 형식으로 구성

스테이지 종료 UI	
배치 구성	예시
	
분류	설명
스테이지 종료 관련 이미지	스테이지 클리어 조건을 달성 했을 때 등장하는 UI <ul style="list-style-type: none"> - 긍정적인 메시지를 줄 수 있는 이미지로 선택

- 진행도 UI

- 현재 스테이지의 진행 상황을 알려주는 UI
- 불이 꺼질 때 마다 진행도 UI가 변화
- 플레이어들이 직관적으로 이해할 수 있게 구성해야 함

1안 예시



예시 이미지

아이콘 구성	설명
   꺼지기 전 불 아이콘 꺼진 불 아이콘	<ul style="list-style-type: none"> ● 불을 끄기 전에는 꺼지기 전 불 아이콘 ● 불을 끄고 난 후 꺼진 불 아이콘으로 변경

2안 예시



예시 이미지

아이콘 구성	설명
      꺼진 불 아이콘 클리어 아이콘 최종 아이콘	<ul style="list-style-type: none"> ● 꺼진 불 아이콘 + 클리어 아이콘의 조합 형태로 구성 ● 불을 꺾다는 결과를 좀 더 직관적으로 전달 해주기 위함

- 가이드 UI



- 여기 불을 꺼달라는 느낌의 가이드 UI가 필요
- 일정 시간 불이 꺼지지 않을 때 재생
- 이펙트와 주변 분위기에 잘 어울리는 컨셉의 UI를 사용
 - 그래픽 팀과 논의 필요

단계: 불끄기 시작 전 연출

- 스테이지 시작 전 연출이 등장하는 구간
- 플레이어들에게 직접 화재 현장으로 가고 있다는 느낌을 간접적으로 전달하기 위한 연출

연출 순서	내용
#1	사이렌이 울리며 사이렌이 돌아가는 화면 재생
#2	소방서 건물을 보여주며 소방차가 나오는 장면을 재생
#3	소방차가 화재 현장으로 출동하는 장면을 재생

단계: 불 끄기(야외/ 건물 외부/ 건물 내부)

- 각각의 스테이지는 1분 정도씩 진행이 된다.
 - 야외(산/숲)에 난 불을 끄는 스테이지

- 건물 외부에 난 불을 끄는 스테이지
- 건물 내부에 난 불을 끄는 스테이지

화면 예시



산불 끄기 스테이지 예시



건물 외부 불끄기 스테이지 예시



건물 내부 불끄기 스테이지 예시



UI 배치 예시

플레이 흐름

1. 스테이지 시작 전 튜토리얼 이미지를 보여준다.
 - a. 교구의 사용법에 대해 간단하게 알려준다.
2. 스테이지 카운트 다운 UI 등장
 - a. 카운트 다운이 끝나면 스테이지 시작
3. 화면 내에 꺼야 하는 불의 숫자가 UI로 등장
 - a. 진행도 UI에 표시가 된다.
4. 플레이어들은 IR 라이트를 활용하여 불을 끄기 시작
 - a. 불은 불 시스템에 의해서 꺼진다.
 - i. 불을 일정시간 동안 끄지 못할 경우 불의 크기는 다시 커짐
 - ✓ 불은 꼭 완벽하게 꺼야 한다는 것을 간접적으로 알려주기 위함
 - b. 불은 꺼질 때 이펙트가 발생
5. 꺼야 하는 불을 모두 끄면 스테이지 종료 연출 등장
6. 스테이지 종료 연출 후 스테이지 종료 UI 등장
7. 스테이지 종료
 - a. 페이드 인/아웃으로 처리 예정

그래픽 컨셉

- 플레이어들이 소방관 활동을 체험 하고 있다는 느낌이 들 수 있도록 배경을 구성 했으면 한다.
- 플레이어들이 익숙하게 알 수 있는 공간을 컨셉으로 한다.



<건물 외부 스테이지 예시>



<건물 내부 스테이지 예시>