

컨셉 사양서

0 히스토리

작성일	내용	작성자
19-08-13	초안 작성	서병주
19-08-20	실시간 랭킹 사항 변경	서병주
19-08-21	이름 입력 시나리오 추가 및 휴식 시간 요소 변경	서병주
19-08-29	이름 입력 뎀스 삭제 및 타격 미스 요소 추가	서병주

1 개요

1.1 목표

- 장기 목표 : 실내 테마파크를 방문하는 고객들이 여럿이 참여하여 타격하고 경쟁을 유도할 수 있는 콘텐츠 개발
- 콘텐츠 목표
 - 미트 치기를 하듯이 간단한 콤비네이션을 유도하고 사용자가 이를 제한 시간 내 최대한 많은 콤비네이션을 치는 것을 목표로 함.
 - 다른 사용자와의 경쟁을 실시간으로 보고 이를 유도할 수 있어야 함.

1.2 용어

- 모형 : 사용자가 타격해야 할 인체 모형을 뜻한다.
- 타격 위치 : 인체 모형에서 타격을 할 수 있는 부위를 말하며, 여기에는 감압센서가 부착되고 사용자가 알 수 있도록 LED 가 표시된다.
- 문제 : 한번에 노출되는 타격 위치의 패턴을 말한다. (예를 들어 상하 콤비네이션 문제라면 복부와 머리에 동시에 타격 위치가 노출되는 문제를 말한다.)
- 랭크 : 최종 점수의 하이 스코어를 뜻한다.
- 현재 점수 : 현재 점수는 사용자가 현재까지 획득한 점수의 총합을 항상 표시한다.
- 획득 점수 : 사용자가 타격 시, 타격의 정확도 (문제로 나온 타격 위치에 올바르게 타격했는가?)와 타격의 강도 (얼마나 강하게 때렸는가?)를 측정하고 점수를 즉시 노출한다.
- 제한 시간 : 한 라운드 당 제한된 시간을 말한다.
- 타격 미스 : 사용자가 점등된 타격 지점 외 다른 곳을 타격하거나 타격하지 않을 때를 말함.

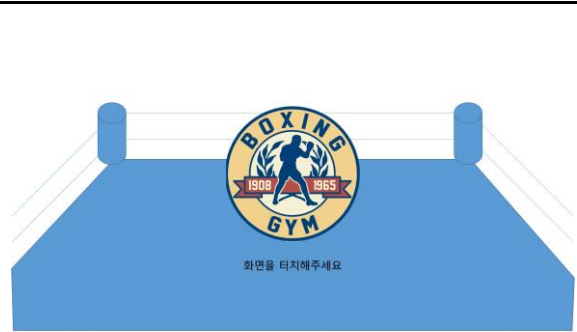
2 기본 시나리오

2.1 대기화면

대기 화면 : 게임을 이용하지 않을 때 루프되는 화면



프로젝터

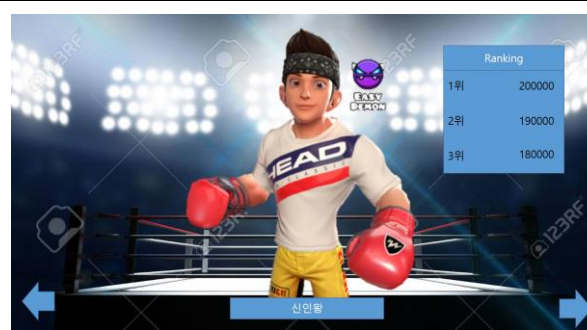


키오스크

- 프로젝트
 - 카메라가 복싱 경기장을 천천히 좌우로 반복해서 비춘다.
 - 텍스트는 일정 주기로 점등한다.
- 모형
 - 관련 기능 없음
- 키오스크
 - 그래픽 요소는 프로젝트와 동일함.
 - 키오스크의 화면을 터치하면 난이도 선택 씬으로 이동한다.

2.2 난이도 선택

난이도 선택 : 사용자의 신체조건에 맞게 난이도를 선택할 수 있는 화면



프로젝터	키오스크
------	------

- 프로젝트
 - 난이도 별 캐릭터/난이도/이름/해당 난이도의 하이 랭커 점수를 출력한다.
- 모형
 - 관련 기능 없음
- 키오스크
 - 그래픽 요소는 프로젝트와 동일함.
 - 키오스크에서는 좌우 버튼을 이용해 난이도를 변경할 수 있다.

2.3 장비 착용

장비 착용 : 사용자가 권투 글러브를 착용할 동안 대기할 화면



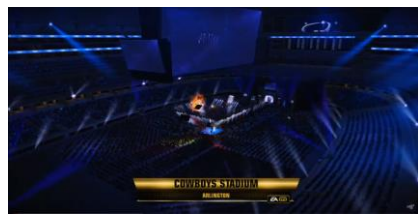
프로젝터 / 키오스크

- 프로젝트/키오스크

- 권투 글러브를 한번도 착용하지 않은 사용자를 위해 착용법을 출력한다.
- 사용자는 글러브를 착용 후 모형을 타격하면 게임 연출 씬으로 이동한다.

2.4 라운드 시작 연출

라운드 시작 연출 : 사용자가 타격 게임이 시작되는 것을 알리는 화면



3인칭 시점 연출



라운드 알림



타격 게임 시작 알림



키오스크

- 프로젝트
 - 3인칭 시점에서 복싱 선수들이 서로 공방을 주고 받는 모습을 연출한다.

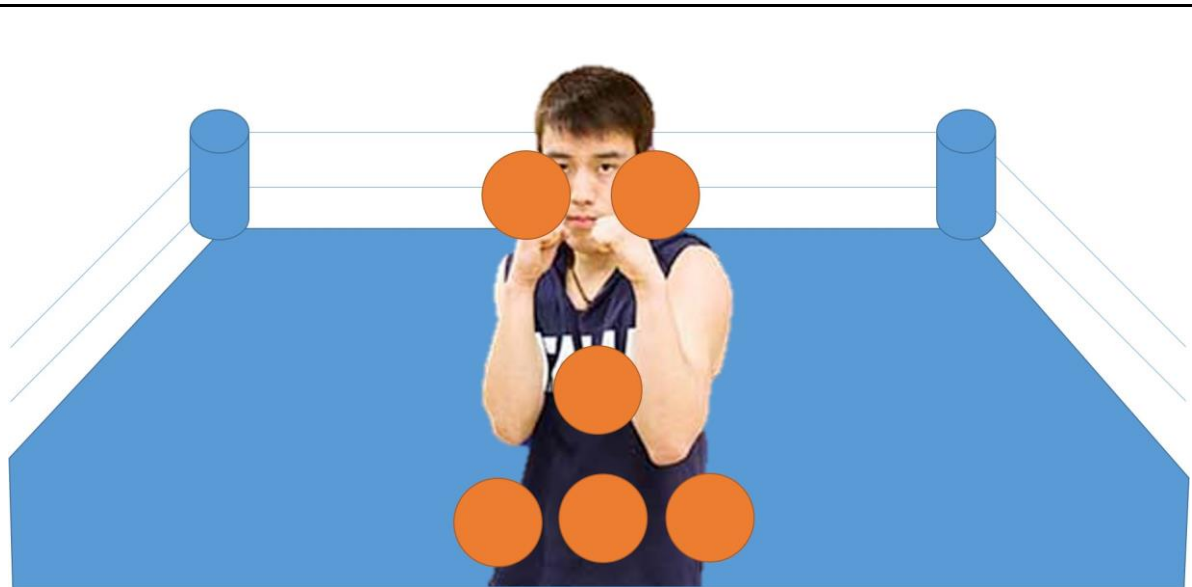
- 3 인칭 시점에서 1 인칭 시점으로 전환되며, 현재 라운드 및 타격 게임 시작을 사용자에게 알린다.

- 키오스크

- 복싱장 배경을 그대로 사용하고 문구를 출력한다. (이후 결과 화면까지 같은 화면 출력)

2.5 문제 제시

문제 제시 : 사용자가 타격해야 할 곳을 알려주는 구간



프로젝터

- 프로젝트
 - 문제를 출제할 땐, NPC 가 특정 자세를 취한다.
 - ◆ idle 모션 또는 가드 모션 같은 타격 지점이 최대한 잘 보이는 자세
 - 타격 지점은
- 모형
 - 타격해야 할 지점에 LED 를 점등한다. (자세한 내용은 [3 핵심 재미의 3.1 문제](#) 참고)

2.6 타격 시

타격 시 : 사용자가 타격 후 피드백을 주는 구간

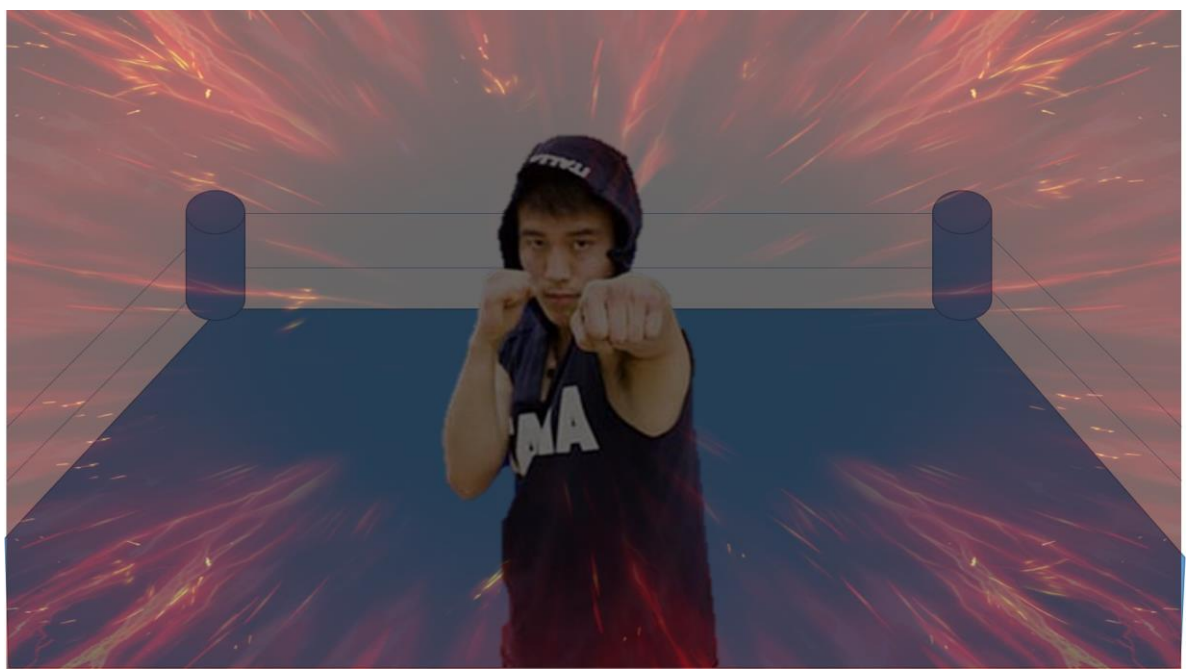


프로젝터

- 프로젝트
 - 사용자가 타격한 지점에 대한 점수를 즉각적으로 표시한다.
 - 동시에 타격 이펙트도 출력한다.
 - 일정시간 획득 점수의 UI 출력 이후 사라지고 현재 점수에 합산해준다.
 - 문제에 대해서 모두 타격하면 NPC 는 피격 모션을 출력한다.
- 모형
 - 정확히 타격한 경우에 즉시 타격한 지점에 LED 점등을 꺼준다.

2.7 타격 미스 시

타격 미스 시 : 사용자가 올바르게 맞지 않은 타격 및 타격 미 입력 시 피드백을 준다.



프로젝터

- 프로젝트
 - 사용자가 정해진 문제에 대해 올바르게 타격 하지 않았을 때, 타격 미스 피드백을 출력한다.
 - ◆ 예를 들어 사용자가 좌우 복부 / 좌측 얼굴 3 타 문제인데 좌우 복부/ 우측 얼굴을 타격했다면 점수는 반영되지만 캐릭터가 가드하거나 회피 후 NPC 가 공격한다.
 - 사용자가 일정 시간동안 타격 미 입력 시, 경과 이후 NPC 가 공격한다.
- 모형
 - 타격을 입력받지 않은 곳은 계속 점등하다가 모션이 변경될 때, LED 점등을 끈다.

2.8 라운드 종료 연출

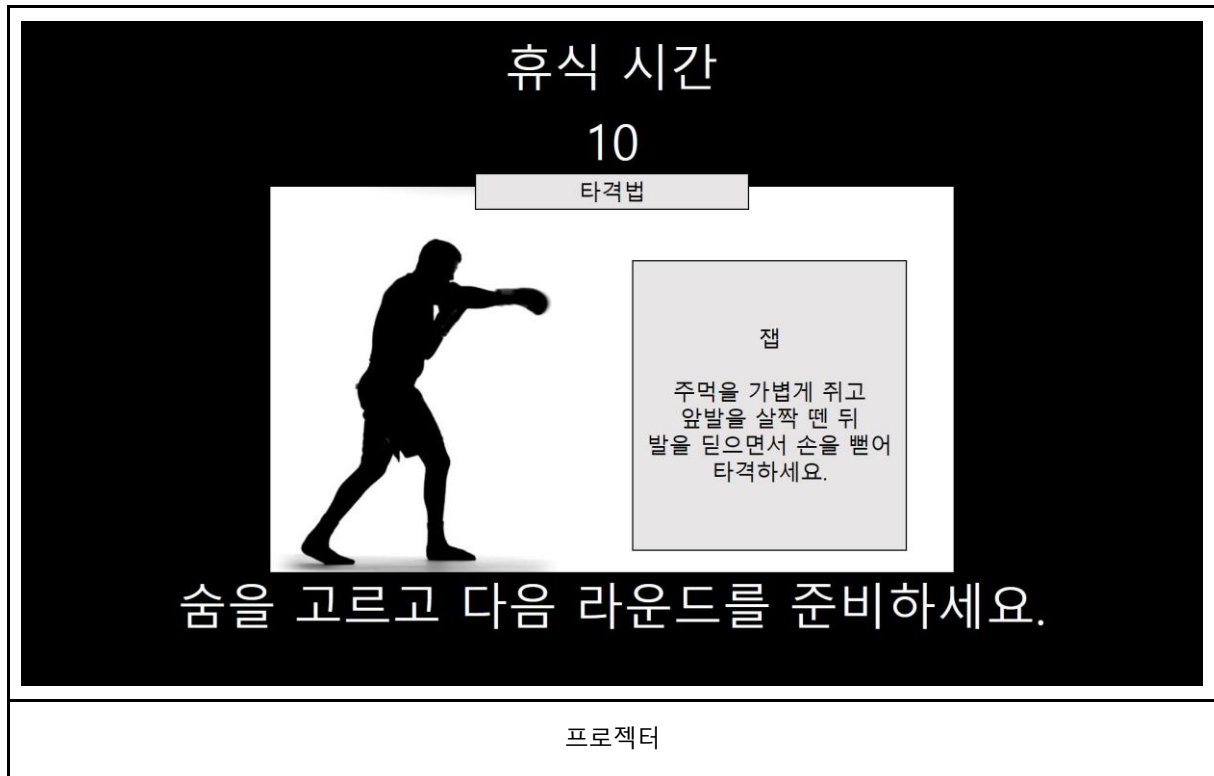
라운드 종료 연출 : 라운드 종료를 사용자에게 알림



- 프로젝트
 - 블랙아웃 전환 효과를 사용하여 라운드를 종료한다.

2.9 라운드 간 휴식 시간

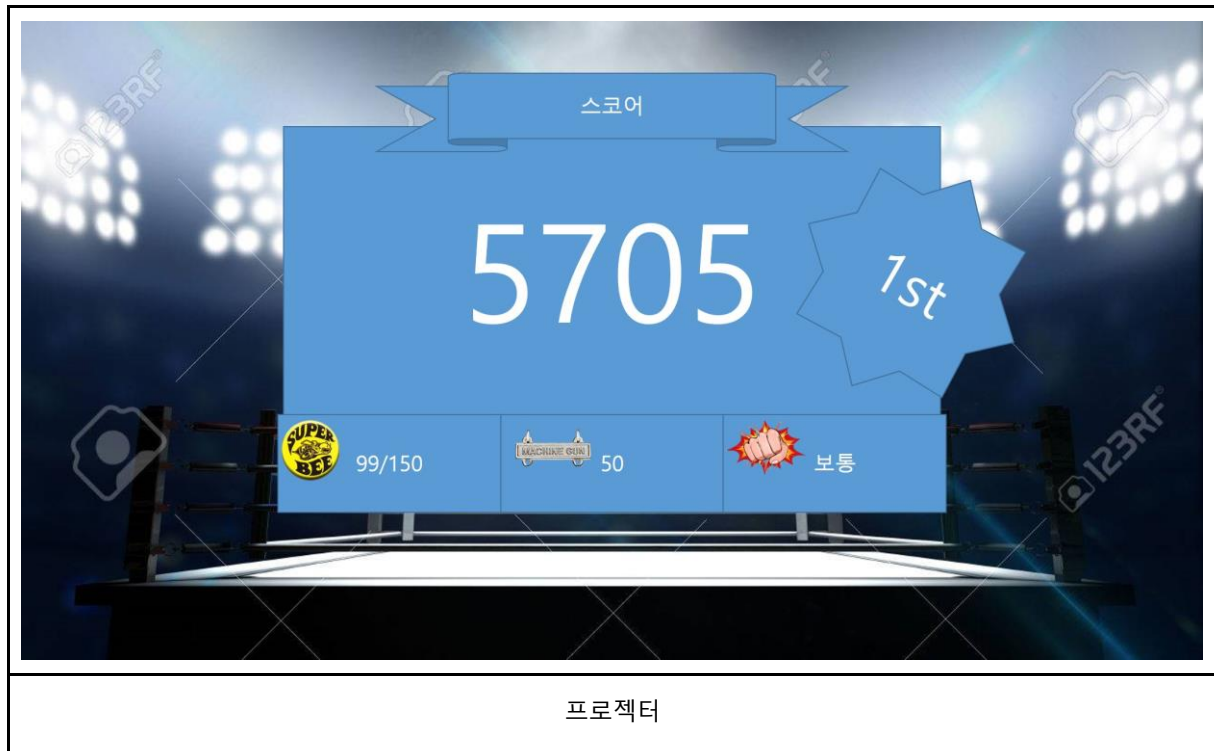
라운드 간 휴식 시간 : 라운드 종료 후 다음 라운드로 이동 전 사용자가 휴식하는 구간



- 프로젝트
 - 휴식 시간의 남은 시간을 표시한다.
 - 타격을 잘 모르는 사용자를 위해 타격법에 대해 알려준다.
 - ◆ 타격은 GIF 또는 n 단계의 이미지를 통해서 사용자가 어떤 동작으로 타격해야 하는지 알려준다.
 - ◆ 타격의 용어와 행동에 대해 설명한다.

2.10 결과 화면

결과 화면 : 사용자의 총점과 랭킹을 출력하는 화면



- 프로젝트
 - 점수를 결정짓는 요소들 3 가지를 하단에 배치한다.
 - ◆ 정확히 타격한 개수 / 전체 타격 개수
 - ◆ 성공한 콤비네이션의 개수
 - ◆ 평균 타격 강도
 - 해당 난이도의 각 요소 기준보다 이상일 경우 배지를 출력한다.
 - ◆ 정확한 타격 : 정밀한 타격을 연상시킬 수 있는 것들 (카운터 펀치, 벨 등)
 - ◆ 성공한 콤비네이션 개수 : 연타를 연상시킬 수 있는 것들 (머신건 등)
 - ◆ 평균 타격 강도 : 강타자를 연상시킬 수 있는 것들 (하드 펀치 등)
 - 최종 점수의 폰트를 크게 보여준다.
 - 우측에 랭킹을 갱신했다면 1st,2nd,3rd 중 하나로 출력한다.

3 핵심 재미

3.1 문제

3.1.1 개요

- 사용자가 콤비네이션-짧은 휴식이 반복되는 단편적인 미트치기를 체험할 수 있으며, 플레이어의 주요 재미를 담당한다.
- 사용자는 콤비네이션의 위치와 개수가 상승함에 따라 더욱 고난이도를 체험할 수 있다.

3.1.2 흐름

- 문제 출제
 - 정해진 패턴의 LED 가 표시된다.
- 사용자 타격
 - 사용자는 LED 가 점등된 지점을 타격한다.
- 휴식
 - 모든 타격 후 LED 는 꺼진다.
- 다음 문제 출제
 - 다음 패턴의 LED 가 표시된다.

			
문제 출제 →	사용자 타격 →	휴식 →	다음 문제 출제

3.1.3 룰

- 정답 판정
 - 출제된 문제의 위치를 모두 타격함.
- 오답 판정
 - 타격의 개수를 모두 타격하지 않음.
 - 타격 미입력
 - 타격의 개수는 맞지만 위치가 다를 경우

3.2 랭킹

3.2.1 랭킹 개요

- 사용자가 상위 랭커들과 실시간으로 경쟁하는 느낌을 주고 이를 통해 고득점을 해야하는 동기를 부여해야 한다.
- 라운드 진행동안 사용자와 상위 랭커들의 순위가 실시간으로 변동 될 수 있다.
- 라운드의 제한 시간을 기준으로 획득하는 점수로써 경쟁을 표현한다.

3.2.2 세부 사항

- 각 상위 랭커들이 문제가 출제될 때마다 칼럼을 생성한다.
- 각 상위 랭커들의 콤비네이션 점수를 저장한다.
- 같은 제한 시간 안에 저장된 상위 랭커와 현재 플레이하고 있는 유저 간의 현재 누적된 점수를 기준으로 순위를 표시한다.
- 시간을 기준으로 입력된 값을 반영하여 실시간으로 순위를 변동해준다.
- 요소 : 유저 이름/ 순위 (논의 필요)

예시 화면 : 사용자의 점수가 책정될 때(=다들 같은 시간에 판정이 일어날 때) 순위의 변동이 적용된다.

