

스태이지

0 히스토리

작성일	내용	작성자
19-08-01	초안 작성	서병주
19-08-02	배경 모듈 요소 추가	서병주
19-08-05	전환 연출 시간 요소 추가	서병주
19-08-06	배경음 추가	서병주

1 개요

1.1 목표

- 목표
 - 스테이지를 담고 있는 정보를 활용하여 곡의 난이도나 포함하는 페이지를 구분한다.
 - 향후 페이지 설계 시, 적정 난이도에 대한 기준이 된다.

2 용어 정의

2.1 스테이지

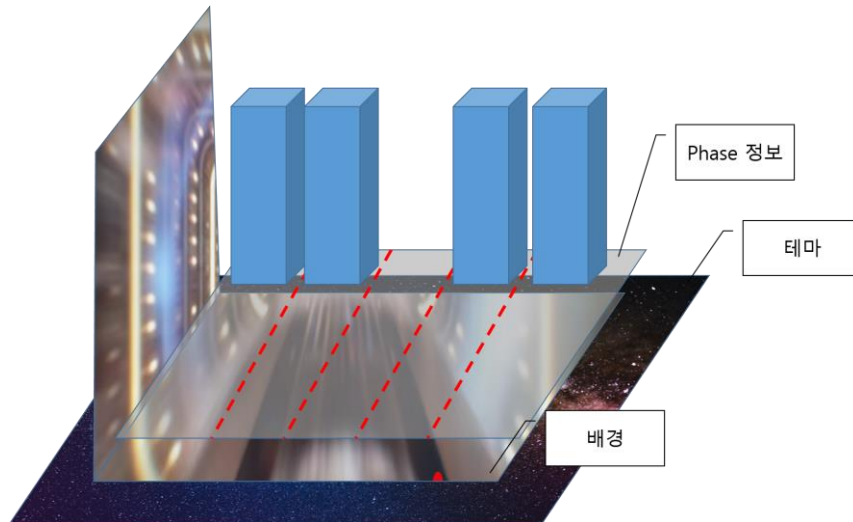
- 하나의 스테이지는 하나의 곡을 말한다.
- 스테이지는 해당 BGM 과 이름, 이미지, 난이도, 페이지(들)에 대한 정보를 가진 것을 말한다.

2.2 테마

- 해당 스테이지의 제일 백그라운드에서 뿌려질 배경을 선택한다.
- 향후 고도화 시 테마를 추가할 수 있어야 한다.

2.3 배경

- 그래픽에서 제작하는 배경 모듈
 - 지정해놓은 사이즈 단위로 배경을 제작한다.
 - 동일한 사이즈에 여러 개의 배경이 있을 수 있다.



- 향후 새로운 배경 모듈이 추가될 때마다 기획자가 임의로 추가할 수 있어야 하므로 별도의 데이터 시트에 추가 삽입이 가능하면 좋겠음.
- 테마에 동일한 여러 배경 모듈이 있을 수 있다.

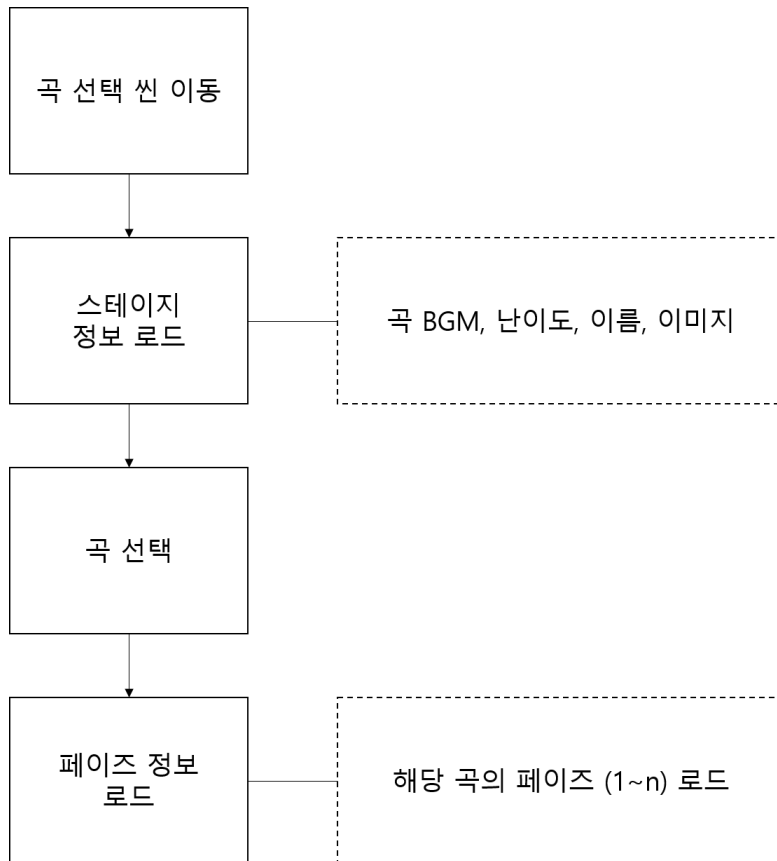
2.4 페이즈

- 노트 패턴을 담고 있는 하나의 단위를 말한다.
- 스테이지는 여러 단계의 페이즈를 포함할 수 있다.

2.5 난이도

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

3 시나리오



상태	설명	로드할 정보
곡 선택 씬 이동	사용자가 곡 선택 씬으로 이동	
스테이지 정보 로드	스테이지 파일에 저장된 모든 스테이지 목록의 정보를 불러온다.	곡 BGM, 난이도, 이름, 이미지를 리스트 별로 불러온다.
곡 선택	사용자가 하나의 곡을 선택	
페이지 정보 로드	사용자가 선택한 해당 곡의 페이지 정보를 불러온다.	해당 곡의 페이지 (1~n) 불러온다.

추후 곡이 늘어나서 목록이 많아 졌을 때에는 화면에 노출되는 양을 결정하고 해당 양의 2~3 배를 미리 로드한다.

다음 곡 혹은 다음 페이지로 갈 때마다 로드 해놓은 양의 다음 양을 미리 로드하는 방식으로 설정한다.

4 데이터 시트

칼럼 이름	데이터 형태	설명	예제
stage_num		스테이지의 ID 값	1
stage_name		해당 스테이지의 이름	Flores
stage_thumnal		해당 스테이지의 이미지	Flores.png
stage_bgm		해당 스테이지의 배경음 파일	Flores.mp3
theme		해당 스테이지의 테마 1: SF 배경	1
stage_difficulty		해당 스테이지의 난이도 1: Easy 2: Normal 3: Hard	1
sync_value		해당 전체 스테이지의 노트 싱크를 조절한다. +-0.00 초 단위로 조절이 가능하다. 예시) 1 값을 입력하면 +0.01	100
phase_01		해당 스테이지의 첫번째 페이지	Flores_Easy_1.csv
phase_01_Bg		해당 스테이지의 첫번째 페이지의 배경 모듈	
trans_01		해당 스테이지의 첫번째 전환 연출	
trans_01_time		첫번째 전환 연출의 시간	
phase_02		해당 스테이지의 두번째 페이지	Flores_Easy_2.csv
phase_02_Bg		해당 스테이지의 두번째 페이지의 배경 모듈	
trans_02		해당 스테이지의 두번째 전환 연출	
trrans_02_time		두번째 전환 연출의 시간	
phase_03		해당 스테이지의 세번째 페이지	Flores_Easy_3.csv
phase_03_Bg		해당 스테이지의 세번째 페이지의 배경 모듈	
....			

● 예제 데이터

- SF 백그라운드를 가진 Flores 곡의 Easy 난이도

- 총 3 개의 페이지를 가짐

- 싱크 1 초 뒤로 밀기

- 설명

- 페이지와 배경 모듈, 전환 연출, 전환 연출에 대한 시간은 하나의 세트 개념으로 페이지가 있다면 하위 목록들은 모두 포함하여야 한다.

데이터의 형태, 배경 모듈의 형태와 전환 연출의 형태는 추후 협의

페이지

0 히스토리

작성일	내용	작성자
19-08-01	초안 작성	서병주
19-08-02	배경 모듈 스테이지로 이동	서병주

1 개요

1.1 목표

- 목표
 - 노트를 페이지 단위로 분할하여 저장하고 향후 플레이 시, 페이지의 마지막 노트를 기준으로 배경 연출을 재생한다.

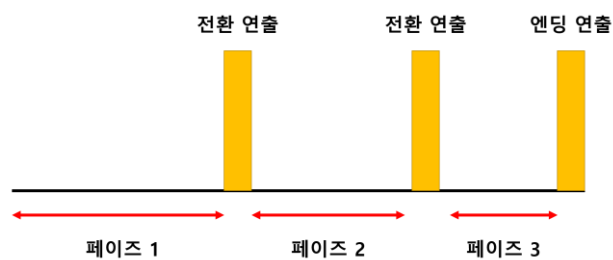
2 용어 정의

2.1 노트 패턴

- 기획자가 노트와 오브젝트 등을 배치하는 구성 단위
사용자가 회피해야 하는 노트와 체력을 회복할 수 있는 아이템 등을 배치한 내용이다.

2.3 페이지

- 노트 패턴이 담긴 파일의 순서를 뜻한다.
BGM의 재생 구간에 따라 해당 페이지를 순서대로 출력해서 보여준다.
페이지의 길이는 기획자가 임의로 조절할 수 있어야 한다.



3 데이터 시트

3.1 페이지

3.1.1 데이터 구조

칼럼 이름	데이터 형태	설명	데이터 예시
note_time		노트 생성 시간으로 노래의 시간을 기준으로 한다.	00:01
note_0		좌측 오브젝트 영역 0 : 장애물 없음 1 : 장애물 있음 2 : 회복 오브젝트 98 : 페이지 끝 (전환 연출) 99 : 노래 끝 (엔딩 연출) (이하 같음)	1
note_1		좌측 오브젝트 영역	1
note_2		중앙 오브젝트 영역	1
note_3		우측 오브젝트 영역	0
note_4		우측 오브젝트 영역	1

- 데이터 예시 내용
 - 노래 시작 후 1 초 뒤에 노트 생성
 - 우측에서 한 칸 외 모든 영역 장애물 노트 생성

3.2.2 설명

- 페이지 끝
 - 페이지의 항상 마지막 노트에서만 존재한다.
 - 0 과 동일하게 장애물이 없는 구간으로 처리한다.
 - 페이지 끝 노트 이후에는 지정한 전환 연출을 출력한다.
- 노래 끝
 - 노래 끝 노트 이후에는 지정한 엔딩 연출을 출력한다.

데이터 형태는 추후 프로그램과 논의하여 결정