

## 리듬 레이저

### 0 히스토리

작성일	내용	작성자
19-07-31	초안 작성	서병주
19-08-08	키오스크 요소 추가 및 프로젝터 UI 구성 추가	서병주

## 1 개요

### 1.1 목표

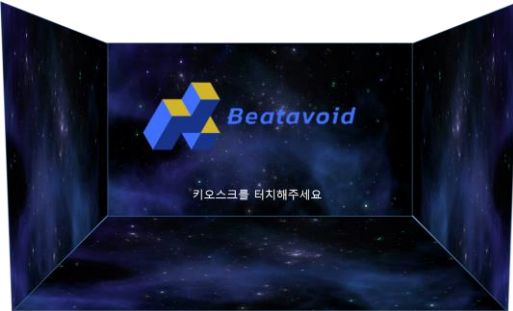
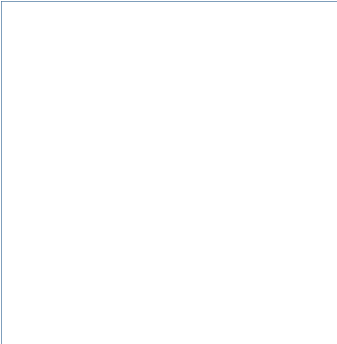

- 콘텐츠 장기 목표
  - 유저는 노래가 나오는 동안 다양한 장애물을 피하고 이에 따른 배경의 연출이 바뀌며, 더 나아가 유적을 탈출하는 등의 암시적인 스토리가 있는 리듬 게임을 연출하는 것을 목표로 한다.
- 마일스톤 1, 기본 바탕 만들기를 위한 사양서이다.
  - 이전 프로토타입의 기본 구조에 추가 씬 제작이 들어간다.
  - 노트 툴에서 실시간으로 저장하는 기능이 들어간다.

## 2 구현 목록



- 대기화면으로 시작해서 결과창 부분까지 1차 구현 목록을 제작한다.
- 리듬 게임에 삽입되는 모델 및 이펙트는 아트팀에서 1차 제작한다.
- UI는 더미로 구현한다.
- 리듬 게임을 중심으로 더미 사운드를 제작한다.

### 3 대기화면

	
프로젝터	HMD
	
키오스크	

- 프로젝터
  - 테마에서 카메라가 일정 노선을 따라 천천히 이동한다.
  - 텍스트는 일정 주기로 점등한다.
- HMD
  - 관련 기능 없음
- 키오스크
  - 그래픽 요소는 프로젝터와 동일하다.
  - 키오스크의 화면을 터치하면 곡 선택 씬으로 이동한다.

## 4 곡 선택

### 4.1 기본 화면

	
프로젝터	HMD



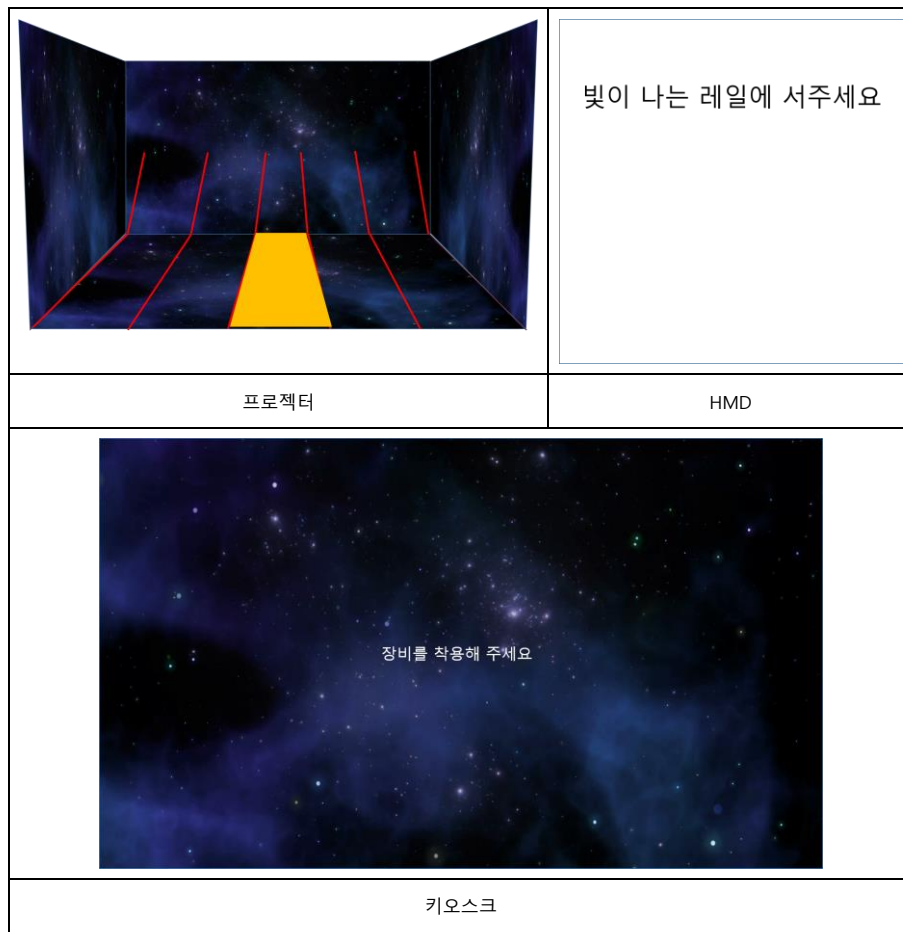
- 프로젝트
  - 스테이지 정보를 불러와서 출력해준다.
    - ◆ 이름 / 썸네일 이미지/ 난이도/BGM 사운드
  - 현재 선택하고 있는 곡을 중앙에 크게 출력해준다.
  - 이전 / 다음 스테이지는 작게 출력한다.
- HMD
  - 관련 기능 없음
- 키오스크
  - 현재 곡의 좌우에 있는 화살표로 이전 곡/ 다음 곡 선택이 가능하다.
  - 썸네일 이미지를 선택하면 리듬 게임 씬으로 이동한다.

메모 포함[1]: 곡 선택 씬에서 난이도별로 곡을 정리할 수 있는 추가 버튼이 필요합니다

## 5 리듬게임

### 5.1 게임 준비

#### 5.1.1 사용자 위치 잡기(준비)



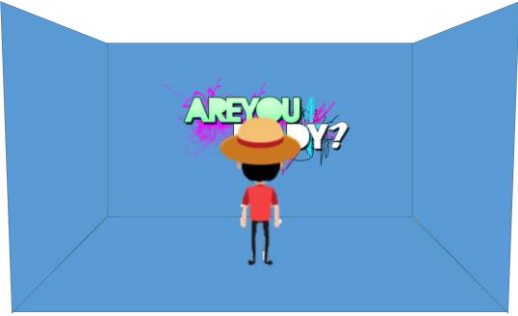
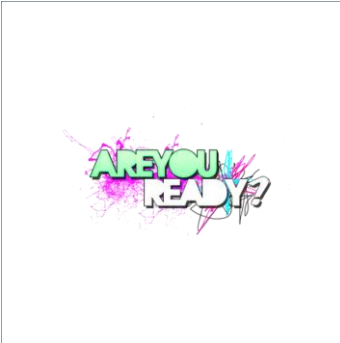
- 프로젝트
  - 레일을 생성해준다.
- HMD
  - 문구를 출력한다.
- 키오스크
  - 테마 배경에 문구만 출력한다.

#### 5.1.2 사용자 위치 잡기

	<p>잠시 후 게임이 시작됩니다.</p> 
프로젝터	HMD
	
키오스크(이후 해당화면 계속출력)	

- 프로젝트
  - 사용자가 장비를 착용하고 룸에 들어왔을 때, 위치에 따라 바닥면에 이펙트를 출력해준다.
- HMD
  - 사용자가 룸 안에 일정 시간동안 있을 경우 문구와 로딩 UI를 출력한다.
  - 로딩 UI에 기재된 시간이 만료하면 게임 시작으로 이동한다.
- 키오스크
  - 테마 배경에 문구만 출력한다.
  - 이하 결과창 씬을 제외하고 동일한 화면을 출력한다.

### 5.1.2 게임 시작


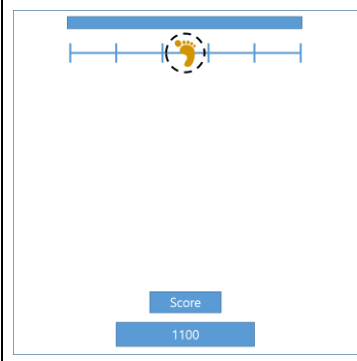
	
프로젝터	HMD

- 프로젝트
  - 프로젝트 정면에 레디 UI 를 출력한다.
  - '아 유 레디' 사운드를 출력한다.
- HMD
  - 화면 정중앙에 레디 UI 를 출력한다.

사용자가 프로젝터를 항상 보지 않기 때문에 HMD 에서도 같이 출력해주기로 함.

## 5.2 기본 화면

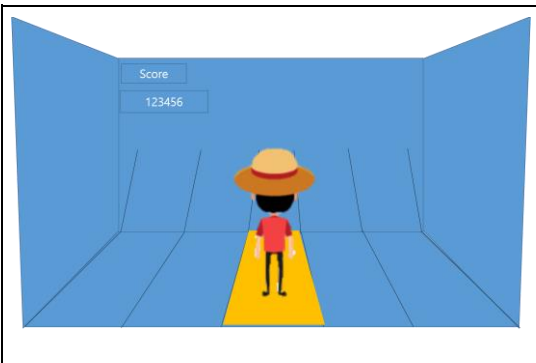
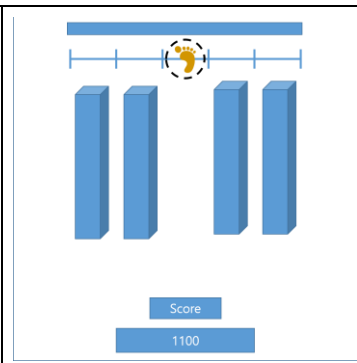


	
프로젝터	HMD

- 프로젝트
  - 배경에 레일을 그려주고 트래커가 속한 영역에 따라 사용자의 현재 위치를 알려줄 수 있도록 배경과 구분되는 색으로 표현한다.
  - 스코어 점수를 출력한다.
- HMD
  - 사용자의 HP / 현재 위치를 간략하게 표현하며, 스코어 점수를 출력한다.

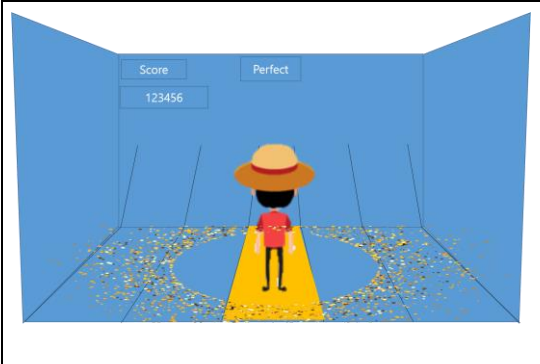
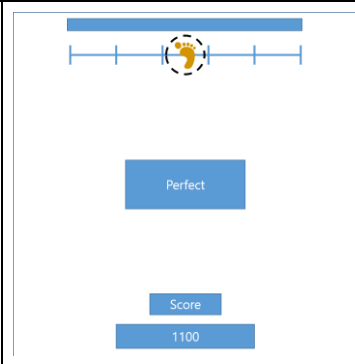
## 5.3 노트

### 5.3.1 노트 출현

	
프로젝터	HMD

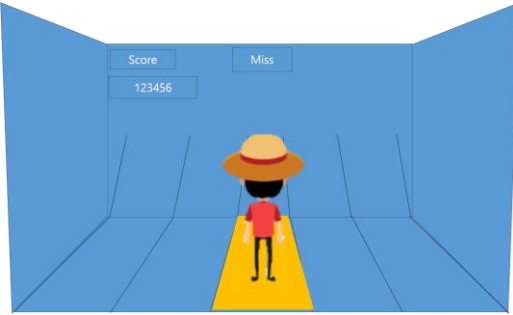
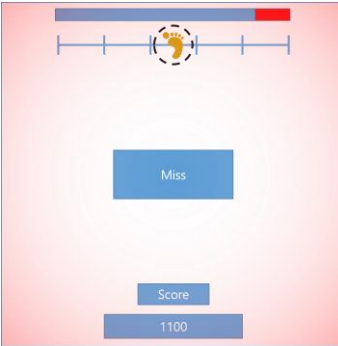
- 프로젝터
  - 노트와 관련된 기능 없음.
- HMD
  - 배경의 라인에 맞춰서 노트들이 사용자를 향해 날아온다.

### 5.3.2 회피 성공 시

	
프로젝터	HMD

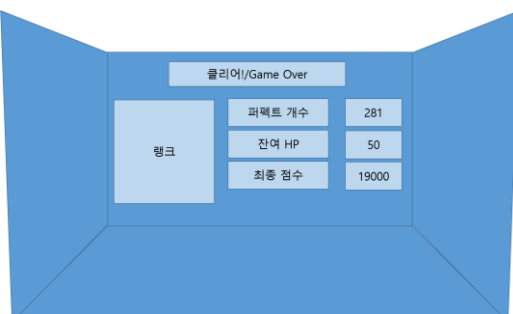
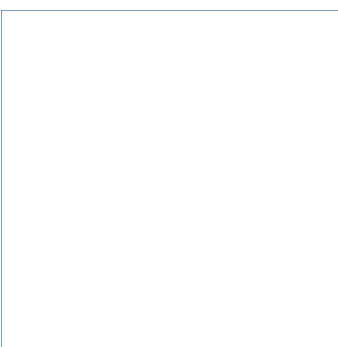
- 프로젝터
  - 노트 회피에 성공 시 현재 사용자 영역(바닥 건반의 영역)을 중심으로 이펙트를 출력한다.  
*굳이 바닥 면에 한해서 이펙트를 출력하지 않으며, 좌우/바닥을 연결해서 출력하는 것이 더 화려할 것 같음.*
  - 퍼펙트 UI 를 표시한다.
  - 동시에 회피 성공 사운드를 출력한다.
- HMD
  - 회피 성공 UI 를 출력한다.

### 5.3.3 회피 실패 시

	
프로젝터	HMD

- 프로젝터
  - 프로젝터에서 별도의 그래픽 출력은 하지 않는다.
  - 회피 실패 사운드를 출력한다.
- HMD
  - 회피 실패 UI 를 출력하고 동시에 가장 자리에 붉은 색 이펙트를 출력한다.
  - 정해진 수만큼 HP 를 감소시킨다.

## 6 결과창

	
프로젝터	HMD



- 프로젝터
  - 결과에 대한 랭크 / 퍼펙트 개수 / 잔여 HP / 최종 점수를 출력한다.
- HMD
  - 해당 기능 없음.
- 키오스크
  - 프로젝터와 동일한 화면을 출력한다.