

유엔젤 세부 기획

목장체험

목장체험

- 컨셉과 관련된 내용은 앞 서 공유 드린 ‘유엔젤 신규 아이디어2차_2020.06.08’ 문서의 ‘목장 체험’ 부분을 참고 해주시면 감사하겠습니다.

기본 시스템

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

터치 시스템

시스템의 목적 및 기획 의도

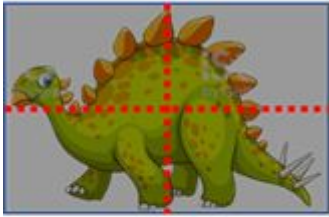
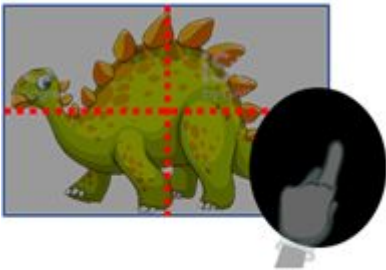
- 하드웨어의 특성상 정밀한 터치는 힘들지만, 터치를 했을 때 터치한 일정 영역에서 반응이 바로 올 수 있도록 구성
- 하드웨어 특성상 터치 입력이 다중으로 들어가기 때문에 다중 터치를 통해 플레이를 해야 하는 콘텐츠의 경우 터치 입력의 딜레이를 통해 콘텐츠 플레이를 정상적으로 할 수 있도록 구성

시스템 구성

- 터치 영역
 - 입력을 받는 영역을 크게 잡아, 터치에 대한 반응이 좀 더 잘 올 수 있게 한다.
 - 이를 위해 실제 터치한 범위 보다 조금 더 크게 인식하여 입력을 받는다.

영역 예시		
		
분류	설명	범위 사이즈
실제 터치 범위	플레이어가 실제로 터치를 한 범위를 의미 영향을 주는 범위는 실제 터치 범위에 의해 결정 됨	X(변수)
영향을 주는 범위	콘텐츠에 영향을 주는 범위를 의미 범위는 조절이 가능 할 수 있도록 함	$X * 1.3$ (계수)

- 오브젝트 충돌 박스와 그에 따른 터치 인식
 - 좀 더 정확한 터치 인식을 보여주려고 한다.
 - 이를 위해 ‘오브젝트 충돌 박스’ 내에 ‘영향을 주는 범위’가 몇 % 들어왔는지로 해당 오브젝트를 터치 했는지 안했는지에 대해 판별한다.

예시		
<div>   </div> <div> <div>충돌 박스</div> <div>터치 영역과 충돌 박스</div> </div>		
분류	설명	영역 사이즈
충돌 박스	오브젝트가 터치 입력을 받는 영역을 의미함	K(변수)
터치 영역과 충돌박스	충돌 박스에 터치 영역이 일정 이상 들어 왔을 때 해당 오브젝트를 터치 했다고 인식하게 함	30% 이상

- 다중 입력 방지
 - 터치가 연속적으로 되는 현상을 방지하기 위함
 - 터치가 입력되는 순간 일정 시간의 딜레이를 줘서 터치가 여러번 되지 않게 함

스태이지 시스템

시스템 구성

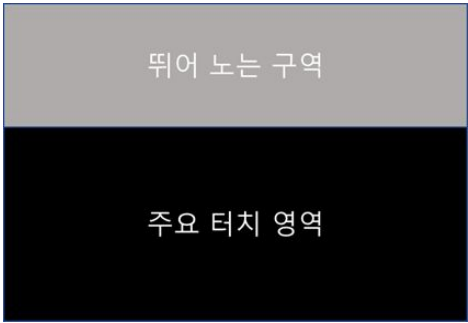
- 스테이지가 종료 되면 다음 스테이지로 넘어가게 됨
- 스테이지가 변경된다고 해서 콘텐츠의 난이도가 올라가지는 않음
- 스테이지가 변경되면 스테이지별로 지정해둔 오브젝트가 등장함

연출 및 이펙트


화면 구성 및 공통 UI 구성

화면 구성

화면 구성 예시	분류	설명
----------	----	----

	뛰어 노는 구역	터치 영역에 내려 오기 전에 오브젝트들이 움직이고 있는 구역 <ul style="list-style-type: none"> 터치는 가능하지만 아이들의 키가 닿지 않을 구역
	주요 터치 영역	아이들의 키를 고려한 터치 영역 콘텐츠를 진행하기 위한 터치 활동 및 연출들이 일어나는 구역

공통 UI 구성

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

단계: 새끼 양(소) 우유 주기


- 우유를 주는 단계는 소와 양이 같으므로 같은 플레이 흐름과 연출을 가지고 있음
- 양을 기준으로 작성 되어 있음

플레이 흐름

- 스테이지 시작 전 스테이지에서 해야하는 행동을 알려주는 튜토리얼 페이지가 등장
 - 우유를 먹이는 스테이지: 우유 교구가 화면에 보이고 교구를 들고 터치 해보세요 라고 표현
- 목장 배경에서 새끼 양들이 뛰어 놀고 있음 (터치가 되지 않는 위치)
- 일정 시간이 지나면 새끼 양들이 한 마리씩 터치 영역으로 내려옴
 - 터치 영역으로 내려온 양들은 힘들어 하는 연출을 함
 - 우유를 먹여달라는 UI 표시
- 우유병 교구를 사용하여 새끼 양에 우유를 먹임
 - 우유를 먹이면 먹이는 동안 게이지 UI 를 통해 우유 먹는 것을 표현
- 배가 부른 새끼 양은 ‘가뽀’ 아이콘 및 ‘하트’ 이이콘 을 띄운 후 다시 뛰어 다니기 위해 위로 올라감
 - 우유를 다 먹이면 진행도 UI에 표시가 됨
- 목표한 새끼 양들에게 우유를 모두 먹이면 새끼 양 들이 성채로 변하고 스테이지 종료
 - 성채로 변한 양들은 다음 스테이지 인 ‘양털 깎기’ 에 등장
 - 내가 키운 양들의 털을 깎는 듯한 느낌이 들게 하기 위함

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
<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 20px; margin-bottom: 10px;">이미지 배치</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">텍스트 배치</div> </div>		 <p>젖병을 들고 가까이 다가오세요!</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
<div style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 20px; text-align: center;">카운트 다운 관련 이미지</div>		<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 20px; font-size: 2em; margin-right: 10px;">3</div> <div style="font-size: 2em; margin: 0 10px;">→</div> <div style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 20px; font-size: 2em;">START</div> </div>
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	
스태이지 종료 관련 이미지		스테이지 클리어 조건을 달성 했을 때 등장하는 UI - 긍정적인 메시지를 줄 수 있는 이미지로 선택	

- 진행도 UI
 - 현재 스테이지를 얼마만큼 진행 했는지 알려주는 UI
 - 글 혹은 아이콘으로 할 예정이며, 진행도를 직관적으로 잘 보여주는게 목적
 - 진행도 UI가 화면의 상단에 위치 하고 있기 때문에 플레이어가 인지 하기 어려울 수 있음
 - 인지를 유도하기 위해, 조건을 달성시 아이콘이 진행도 UI 쪽으로 올라가는 형식의 연출을 함
 - 이를 통해 시선을 진행도 UI 쪽으로 유도 할 수 있을 것으로 예상

		
<ul style="list-style-type: none"> ● 토스트 팝업 형태로 할 예정 ● 새끼 양에게 우유 주기를 완료 할 때마다 UI 가 등장하고 카운트 증가 ● 시선 유도를 위해 오브젝트 에서 나온 이펙트가 진행도 UI 까지 이동 		

UI 컨셉 예시(컨셉이므로 논의 중에 변경 가능)

- 우유 게이지 UI
 - 지친 새끼양에게 우유를 먹일 때 등장하는 UI
 - 플레이어가 우유를 얼마 만큼 먹여야 하는지 직관적으로 보여주는게 목적

		
색이 찬 우유병 : 먹여야 하는 우유 회색 우유병 : 다 먹인 우유		
<ul style="list-style-type: none"> 우유를 먹이기 위해 터치를 하면 우유가 먹여지기 시작 약 2초 동안 우유를 먹는 연출과 함께 UI 속 우유가 감소 우유를 다 먹게 되면 우유 병 속의 우유가 비게 됨 		

필요 작업 리스트

분류	제목	설명
연출	뛰어다니는 새끼 양	특정 위치에서 뛰어 다니는 새끼 양들 구현 - 새끼 양들은 뛰어다니다가 쉬었다가 반복
	지친 새끼 양	터치 영역으로 내려온 새끼 지친 새끼 양들 구현 - 우유를 먹이라는 가이드를 UI로 제공 - 지친 표현은 이펙트로 표현 - 제자리에 가만히 앉아 있는 모션을 취함
	우유를 먹는 새끼 양	지친 새끼 양에 터치를 했을 때 우유를 먹는 연출 구현 - 터치를 하면 젖병이 나오고 우유를 먹음 - 터치를 할 때마다 우유 게이지 UI 가 참
	우유를 다 먹은 새끼 양	지친 상태에서 우유를 다 먹은 새끼 양의 연출 - 양 주변에서 하트 이펙트 발생 - 연출이 끝나고 뛰어 노는 위치로 복귀
이펙트	지친 표현 이펙트	지친 상태를 표현 해줄 이펙트
	하트 이펙트	배가 불러 졌을 때 양 얼굴 근처에 작은 하트 들이 피어 오르는 듯한 이펙트
	스테이지 클리어 이펙트	스테이지 클리어 시 새끼 양들이 성채로 변할 때 재생되는 이펙트 - 평 하는 듯한 이펙트 - 평 이펙트 이후 반짝이는 이펙트
UI	진행도 UI	현재 스테이지의 진행도를 표시해주는 UI

		<ul style="list-style-type: none">- 우유 주기를 완료 하면 완료한 마리 수와 스테이지 클리어를 위한 총 마리 수를 보여줌
	스테이지 UI	스테이지를 클리어 했을 때 등장하는 UI <ul style="list-style-type: none">- ‘참 잘했어요’ 와 같은 UI 가 등장

단계: 양 털 깎기, 소 우유 짜기

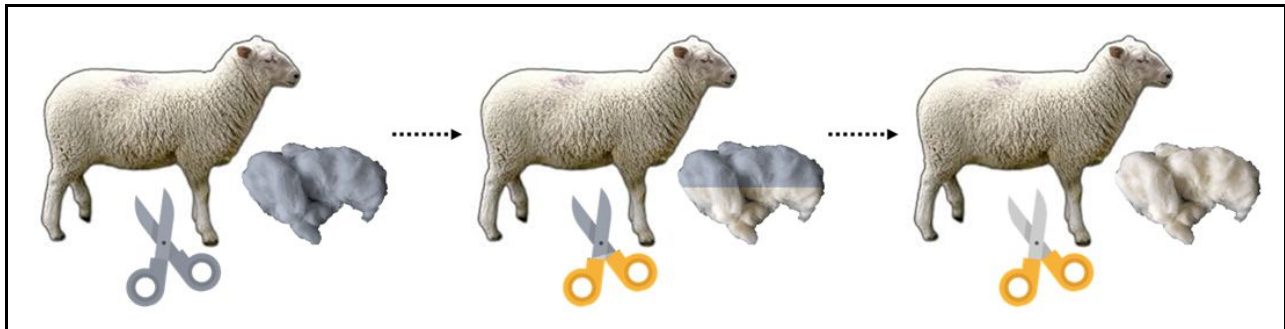
- 양 털 깎기와 소 우유 짜기가 같은 콘텐츠 흐름을 가지고 있음
- 양 털 깎기를 기준으로 플레이 흐름 작성

플레이 흐름

1. 스테이지 시작 전 스테이지에서 해야하는 행동을 알려주는 튜토리얼 페이지가 등장
 - a. 양 털 깎는 스테이지: 양 털을 깎기 위한 가위 교구를 보여줌
 - b. 소 우유 짜기 스테이지: 손으로 터치하기 때문에 손 모양을 보여줌
2. 목장 배경에서 양(소)들이 풀들을 뜯어 먹고 있음(터치가 되지 않는 위치)
3. 일정 시간이 지나면 양들이 한마리씩 터치 영역으로 내려옴
 - a. 터치 영역으로 내려온 양들에게 털을 깎으라는 듯한 가이드를 보여줌
 - b. 털 깎기와 관련된 UI가 등장
4. 털 깎기 교구(가위)를 사용하여 양의 털을 깎음
 - a. 양털 깎기
 - i. 교구로 양을 터치하면 양의 털이 깎이는 듯한 이펙트 발생
 - ii. 깎인 털 뭉치가 양 근처에 떨어짐
 - b. 소 우유 짜기
 - i. 교구(손)으로 소를 터치하면 소의 우유가 짜지는 이펙트 발생
 - ii. 우유병이 소 근처로 생성
5. 요구하는 횟수를 다 채우면 양은 다시 위로 올라가고 풀을 뜯어먹음, 다른 양이 내려옴
 - a. 양 털 깎기: 양의 털을 다 깎이면, 양털 아이콘이 진행도 UI로 올라감
 - b. 소 우유 짜기: 소의 우유를 다 짜면, 소 우유 아이콘이 진행도 UI로 올라감
 - c. 진행도 UI의 단계가 증가
6. 진행도를 다 채우면 스테이지가 종료
 - a. 스테이지 종료 시 스테이지 종료 UI 등장

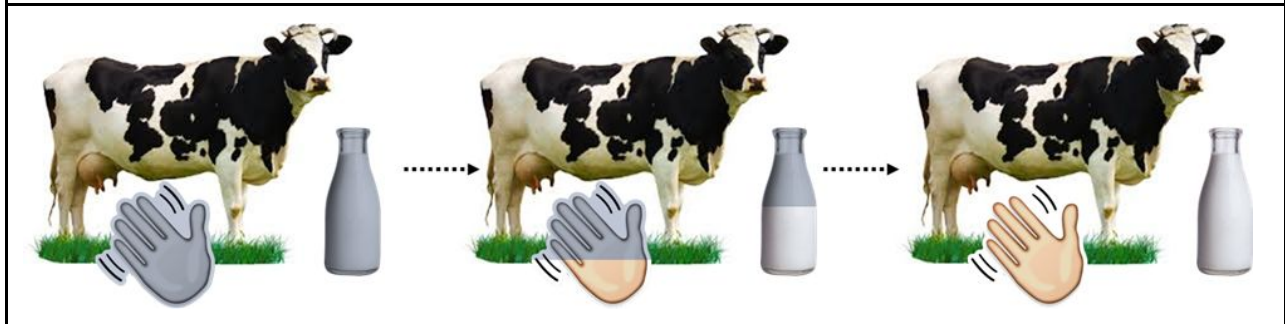
UI 컨셉 예시(컨셉이므로 논의 중에 변경 가능)

- 양 털(소 우유) 게이지 UI
 - 양 털 혹은 우유를 짤 때 등장하는 UI
 - 플레이어가 얼마나 행동해야하는지 직관적으로 보여주는게 목적



회색 가위 : 털을 깎을 수 있음을 의미
 색이 찬 가위 : 털 깎기를 완료 됨을 의미

- 털을 깎을 수 있을 때 가위는 회색 이미지로 되어 있음
- 터치를 통해 털을 깎을 때 가위의 색이 점점 차오름
- 가위의 색이 차오름과 동시에 양털의 색도 차오름
- 털 깎기가 완료 되면 가위와 양털의 색이 모두 차오름



회색 손 : 우유를 짤 수 있음을 의미
 색이 찬 손 : 우유 짜기가 완료 됨을 의미

- 우유를 짤 수 있을 때 손은 회색 이미지로 되어 있음
- 터치를 통해 우유를 짤 때 손의 색이 점점 차오름
- 손의 색이 차오름과 동시에 우유의 색도 차오름
- 우유 짜기가 완료 되면 손과 우유의 색이 모두 차오름

필요 작업 리스트

분류	제목	설명
연출	풀을 뜯어 먹는 양	특정 위치에서 풀을 뜯어 먹는 양들 구현 - 풀을 뜯어 먹었다가 이동하다가를 반복
	대기하는 양	터치 영역으로 양들 구현 - 양털을 자르라는 가이드를 UI로 제공 - 제자리에 가만히 서 있는 모션을 취함

	털을 깎는 양	양을 터치 했을 때 양의 털이 깎이는 연출 구현 <ul style="list-style-type: none"> - 양을 터치하면 양 주변에 뭉게구름 과 같은 이펙트가 발생 - 이펙트와 함께 양털이 깎여 나옴 - 깎인 털은 양 주변에 떨어짐
	털을 다 깎은 양	털이 다 깎인 상태로 양 주변에 양 털들이 있음 <ul style="list-style-type: none"> - 양 털이 모여서 진행도 UI로 이동 - 양 주변에 반짝이는 이펙트 발생
이펙트	반짝이는 이펙트	털이 다 깎여서 새로운 모습인 듯한 느낌의 양을 표현하기 위한 이펙트
	털이 깎이는 동안의 이펙트	털을 깎을 때 양 주변에 뭉게구름과 같은 이펙트 <ul style="list-style-type: none"> -
	스테이지 클리어 이펙트	스테이지 클리어 시 재생되는 이펙트 <ul style="list-style-type: none"> - 모든 양들 주변에 반짝이는 이펙트 발생
UI	진행도 UI	현재 스테이지의 진행도를 표시해주는 UI <ul style="list-style-type: none"> - 양털 깎기를 완료 하면 완료한 마리 수와 스테이지 클리어를 위한 총 마리 수를 보여줌
	스테이지 UI	스테이지를 클리어 했을 때 등장하는 UI <ul style="list-style-type: none"> - ‘참 잘했어요’ 와 같은 UI 가 등장