

1. 게임 설명
2. 시스템 기획
3. 레벨 기획

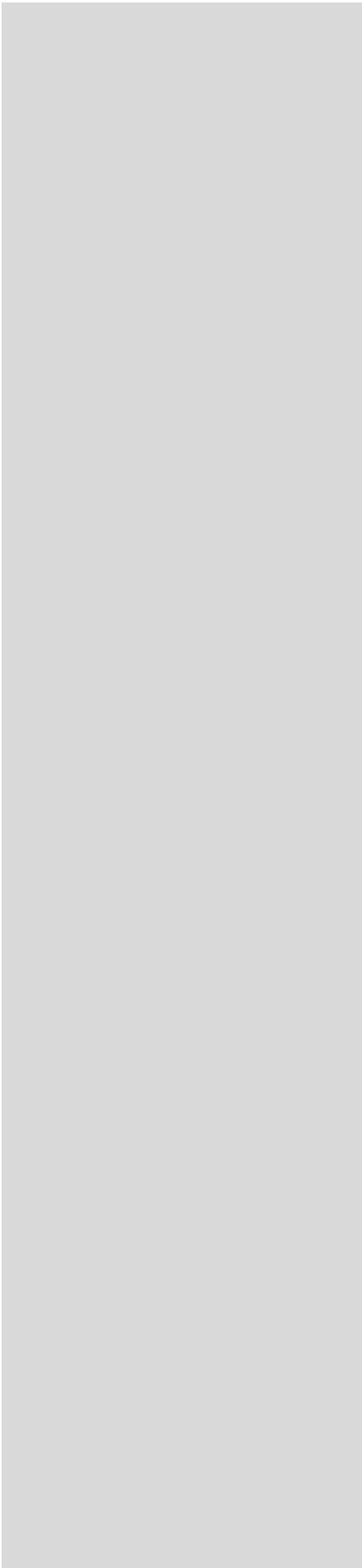
|  |        |
|--|--------|
|  | 테스트 필요 |
|--|--------|

|  |
|--|
|  |
|--|

| 충돌  |              |             |
|-----|--------------|-------------|
| 조작  | 1p           | 2p          |
|     | W            | Numpad 8    |
|     | 1p           | 2p          |
|     | A, D         | Numpad 4, 6 |
|     | 애니메이션        |             |
|     | 1p           | 2p          |
|     | SPACE<br>BAR | Numpad 0    |
| 사운드 | 배경음악         |             |
|     | 수영 효과음       |             |

|  |
|--|
|  |
|--|

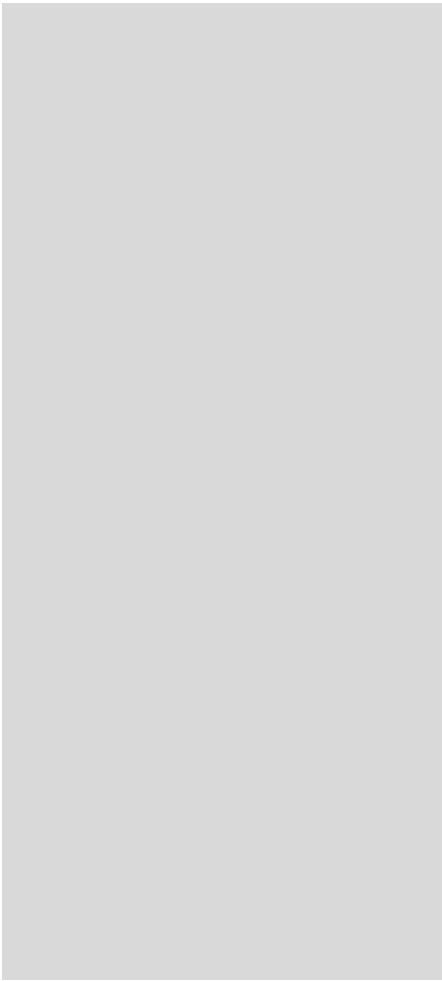
| 오브젝트 에셋    |       |
|------------|-------|
| 충돌         | 콜라이더  |
|            | 효과    |
|            | 애니메이션 |
| 출현 구간 및 빈도 |       |



|          |
|----------|
|          |
| 출현 비율    |
| 출현 방향    |
| 상어 생성 시점 |
| 상어 접근 속도 |



|         |    |
|---------|----|
| 오브젝트 에셋 |    |
| 충돌      | 효과 |
|         |    |



|                |           |
|----------------|-----------|
|                | 획득 이펙트 에셋 |
| 부스터 UI 활성화 이펙트 |           |
| 사용 효과          | 조작        |
|                | 화면 이펙트    |
|                | 사운드       |
| 출현 구간 및 빈도     |           |

## 플레이어

플레이어 캐릭터를 히트 콜라이더 설정

1회 입력 시, 플레이어 y방향으로 5.5 전진. (전체 트랙 길이를 1000으로 가정.)  
쿨타임은 0.5초

A와 D 입력 시, 각각 왼쪽과 오른쪽 트랙으로 1칸 이동

Unity 캐릭터 에셋 'RPG Tiny Hero Wave PBR' 내에 포함된 'Swimming' 애니메이션 사용

부스터 아이템 UI 아이콘이 활성화 되었을 때, Space bar 입력을 통해 부스터 사용  
부스터 아이템 UI 아이콘이 비활성화 되었을 때(부스터 게이지가 모두 채워지지 않았을 때)

Tropical Music Album - 090919 (Fisherman Folk)

[https://youtu.be/LRePKIm8y\\_0?feature=shared](https://youtu.be/LRePKIm8y_0?feature=shared)

## 상어

'Shark Cute Series'의 상어 크기와 색깔을 조정하여 **큰 상어**와 **작은 상어**를 구분.

에셋의 상어 오브젝트 크기에 맞는 구형 or 알약형 콜라이더 사용

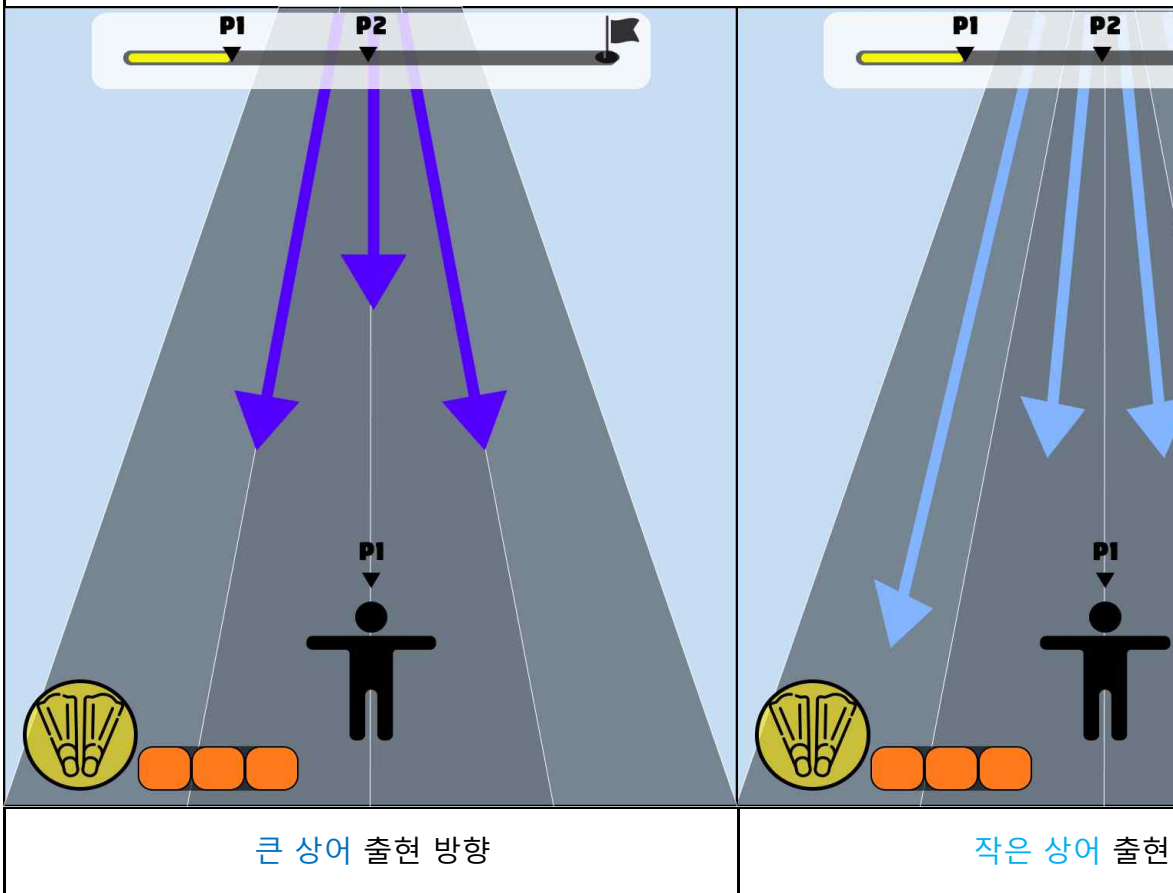
플레이어와 **큰 상어** 충돌 시, 3초 기절 (플레이어 조작 불가 상태)

플레이어와 **작은 상어** 충돌 시, 2초 기절 (플레이어 조작 불가 상태)

상어 콜라이더와 충돌 시, 플레이어 캐릭터 'GetHit' 애니메이션 출력 ('RPG Tiny Hero Wa

- 전체 트랙(시작지점부터 결승선)의 총 길이를 1000으로 가정한다.
- 플레이어 출발지점부터 100까지의 거리까지는(10%)는 상어의 출현을 제한한다. (플레이어)
- 그 후 남은 900의 구간을 450씩 2구간으로 나눈다.
- 첫 구간은 50~60의 랜덤한 간격을 가지고 상어를 출현시킨다.
- 두번째 구간은 40~50의 랜덤한 간격을 가지고 상어를 출현 시킨다.

## 작은 상어 7 : 큰 상어 3



게임 시작 전, 상어 오브젝트는 정해진 간격에 따라 미리 배치 되어 있음  
플레이어가 진행하면서 레이캐스트를 통해 상어와의 거리를 계산하여 일정 거리(카메라

상어 오브젝트가 활성화 시,

큰 상어는 초당 1~2 정도로 -y 좌표로 이동 (플레이어 진행 방향과 반대)

작은 상어는 초당 3~4 정도로 -y 좌표로 이동 (플레이어 진행 방향과 반대)

## 부스터

Untiy 에셋 'Cartoon Items Pack Vol.1' 번개모양 오브젝트

1. 플레이어 콜라이더와 충돌 시, 부스터 획득 이펙트와 함께 부스터 아이템 오브젝트 삭제
2. 부스터 UI의 게이지 3칸 중 1칸 충전.

만약, 부스터 게이지가 3칸 모두 차있는 상태라면, 1번 효과만 발동.





Unity 에셋 'Casual RPG VFX' 이펙트 사용



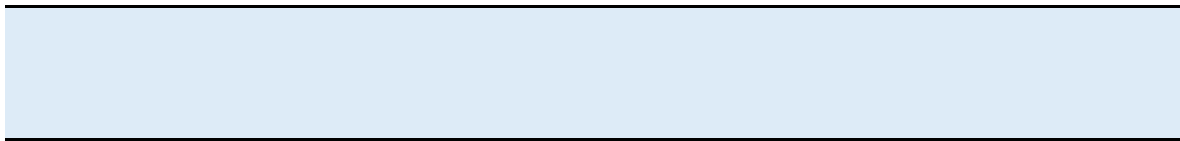
Unity 에셋 'Casual RPG VFX' 이펙트 축 회전해 수직한 방향으로 돌

5초간 모든 오브젝트의 충돌을 무시하며, 플레이어의 W or Numpad 8의 전진 입력 쿨타임

기본 배경음악에서 Unity 에셋 'chipmusic' 음악으로 지속시간동안 변경

1000의 총 거리 중 앞 뒤 100만큼의 구간을 제외하고  
총 8개의 부스터 아이템 오브젝트를 100의 간격으로 배치.

100의 거리마다 4개의 트랙중 하나에 랜덤으로 부스터 아이템이 배치되며, 이동속도는 0.5

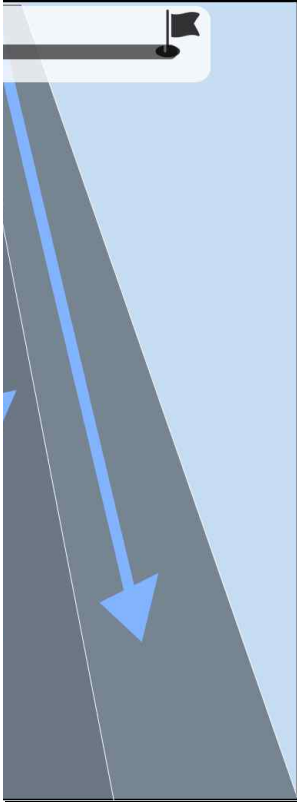


℥) Space bar 입력 할 경우, "부스터 게이지가 충분하지 않습니다." 문구를 화면에 출력.



ve PBR' 캐릭터 에셋에 포함)

(어가 조작법을 익히는 시간)



방향

큰 상어는 한 마리당 2개의 트랙을 한꺼번에 공격  
총 3곳에서 등장하며 한번에 1,2 트랙 or 2,3 트랙 or 3,4 트랙을 히.

작은 상어는 한 마리당 1개의 트랙만을 공격  
트랙에 따라 총 4곳에서 등장

밖 거리)가 되었을 때, 상어 오브젝트 활성화

II.



---

려 아이콘 감싸기.

---

킴이 0.25초로 감소

---

---

---

으로 설정.

---



|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |



|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

[illegible]

