**SPECTRUMER 기획서**

작성자: 김현제

목차

[1. 개요 3](#_Toc464295192)

[2. IN GAME 4](#_Toc464295193)

[2.1 UI 4](#_Toc464295194)

[2.2 게임 플레이 7](#_Toc464295195)

[2.3 게임 요소 8](#_Toc464295196)

[2.4 스킨 10](#_Toc464295197)

[3. 기타 11](#_Toc464295198)

[3.1 저작권 11](#_Toc464295199)

# 개요

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 내용 |
| 개요 | |  |  | | --- | --- | | 제목 | SPECTRUMER | | 장르 | 아케이드 | | 플랫폼 | Android 스마트 폰 | |
| 게임 기획 의도 | ‘SPECTRUMER’는 해당 곡을 따라서 맵의 상하좌우가 오디오 스펙트럼이 적용되어 랜덤으로 일정주기 마다 생성되는 장애물들은 이 오디오 스펙트럼에 물리적 효과를 작용 받아서 튕기게 된다. 플레이어는 자이로센서를 이용하여 피하여 오랜 시간 동안 살아남아 점수를 얻는 게임이다. 처음에 기획을 할 때에는 오디오 스펙트럼은 곡 별로 일정하지만 장애물이 어디에서 어떻게 튕길지 모르며 플레이어에게 재미를 유발하는 것이다. |

# 2. IN GAME

## 2.1 UI

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 내용 |
| 타이틀 | * 어플리케이션을 실행하게 되면 팀 로고가 4초간 실행이 된다. |
| 메인 화면 | * 24시간 내에 개발하였고 아케이드 장르인 만큼 UI 구성은 간편하게 하였다. * 설정을 제외한 화면 아무 곳을 터치하면 게임이 시작된다. * 전체적인 그래픽 콘셉은 파스텔 톤을 사용하였고 low polygon 라이브 배경으로 분위기를 살렸다. |
| 게임화면 | C:\Users\1YEAR\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\KakaoTalk_20161015_103700809.png   * 화면 가운데에 위치한 것이 플레이어의 캐릭터이다. 이 캐릭터는 플레이어가 움직일 수가 있다. * 정 중앙에 투명화 처리된 숫자 폰트는 점수를 의미한다. |
| 옵션 | * 옵션에서는 스킨을 선택할 수가 있다. * 크레딧 버튼을 누르게 되면은 제작진 목록을 볼 수가 있다.  * 제작진을 볼 수 있는 크레딧이다. * ‘.X’ 버튼을 누르게 되면은 메인 화면으로 되돌아간다. |

## 2.2 게임 플레이

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 내용 |
| 방법 | C:\Users\1YEAR\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\KakaoTalk_20161015_103700809.png   * 게임이 시작되면은 플레이어의 캐릭터는 정 중앙에 위치하게 된다. * 플레이어의 캐릭터는 스마트 폰 디바이스를 기울여 움직일 수가 있다. * 점수는 시간당 점수로 계산하며 1초당 1점씩 올라가게 된다. * 구슬의 생성 주기는 3초에 하나씩 4개의 가장자리 중 랜덤으로 생성된다. * 구슬은 최대 5개까지 생성이 된다. * 구슬에 플레이어 캐릭터가 닿게 된다면 게임 오버가 된다. * 게임 오버화면은 존재하지 않고 게임 오버가 되면 메인 화면으로 되돌아간다. |

## 2.3 게임 요소

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 내용 |
| 플레이어  캐릭터 | C:\Users\1YEAR\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\KakaoTalk_20161015_103700809.png   * 플레이어의 캐릭터이다. * 단순한 게임 내적인 부분과 동일시 하게 캐릭터도 간단한 디자인을 선택했다. |
| 장애물 | C:\Users\1YEAR\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\KakaoTalk_20161015_103700809.png   * 플레이어가 피해야 하는 장애물이다. * 이 장애물은 솟아나는 스펙트럼의 크기만큼 튕겨져 나오는 속도가 커진다. * 화면의 상단에서 튕겨져서 하단으로 이동하는 것을 제외하고는 스펙트럼에 튕겨졌을 때 방향은 각각 좌우 50% 랜덤이다. * 튕겨졌을 때 장애물은 45도 각도로 날아가게 된다.  |  |  |  | | --- | --- | --- | | 항목 | 작업 내용 | 사용 툴 | | 잔상효과 | Unity 효과 중 하나인 ‘Trail Renderer’를 사용 | Unity | |
| 오디오  스펙트럼 | C:\Users\1YEAR\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\KakaoTalk_20161015_103700809.pngC:\Users\1YEAR\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\KakaoTalk_20161015_103700809.png   * 오디오 스펙트럼은 ‘SPECTRUMER’에서 가장 큰 역할을 담당한다. * 오디오 스펙트럼은 공 장애물을 튕겨주는 역할을 하고 있다. * 게임마다 랜덤으로 재생되는 음악들에 반응하여 스펙트럼들이 움직인다. |

## 2.4 스킨

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 내용 |
| 기본 스킨 | C:\Users\1YEAR\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\KakaoTalk_20161015_103700809.png   * 전체적으로 밝은 분위기를 조성하고 있는 기본 스킨이다. |
| 할로윈 스킨 | * 캐릭터의 얼굴이 잭 오랜턴의 얼굴 모양으로 바뀌게 된다. * 인 게임이 전체적으로 어두운 분위기로 변하게 된다. |

# 3. 기타

## 3.1 저작권

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 내용 |
| 폰트 | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 사용 폰트 이름 | 출처 | 저작권 | 사용처 | | Fantasy Font- Normal | Unity 기본 폰트 | 무료 | Touch to Start  점수 | | Impact | Photoshop 기본 폰트 | 타이틀 | |
| 음악 | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 사용 음악 이름 | 출처 | 저작권 | | Shoreditch Mix | [www.jukedeck.com](http://www.jukedeck.com) (쥬크덱) | 10인 이하 개발진은  상업적 이용까지 가능 | | Wakeful Life | [www.jukedeck.com](http://www.jukedeck.com) (쥬크덱) | | Miniature Road | [www.jukedeck.com](http://www.jukedeck.com) (쥬크덱) |  * ‘Jukedeck(이하 쥬크덱)’은 자신이 원하는 장르와 풍을 설정하면은 AI가 알아서 작곡을 해주는 사이트이다. * 현재 쥬크덱은 제작된 음악이 10인 이하의 개발진까지는 상업적으로 이용 가능하다. |