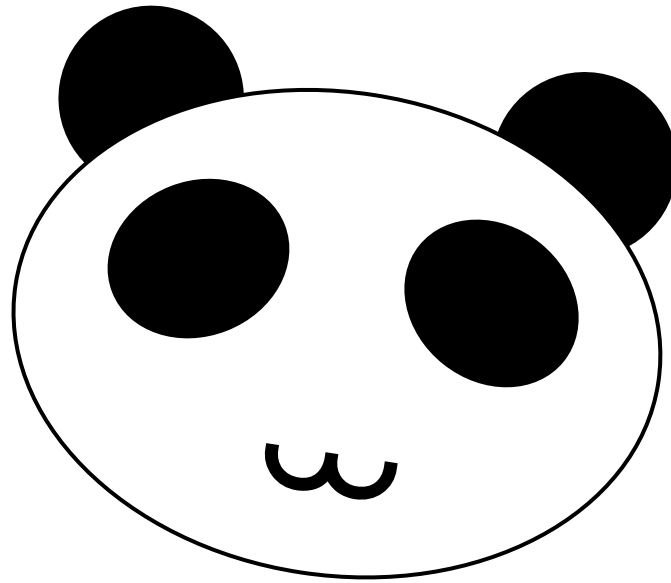


Project PR

맵툴 기획서



청강문화산업대학교 게임전공

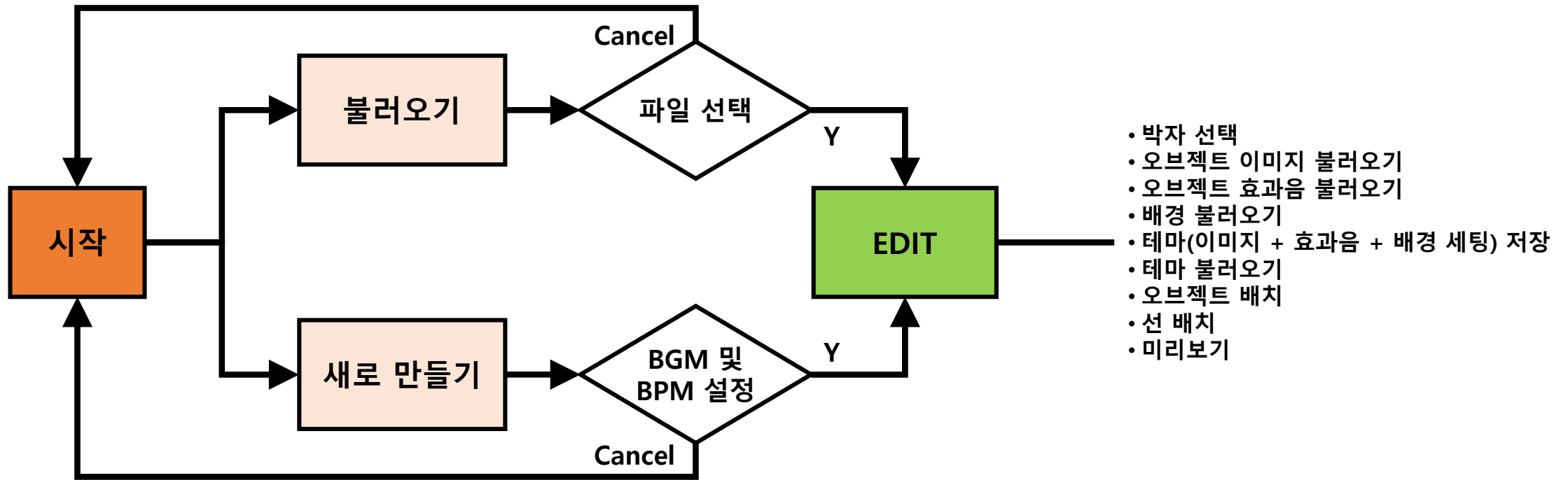
201613160 김인

개요

본 기획서는 'Project PR(가제 '판다리듬')'의 제작을 위해 게임의 요소들을 정리하는 문서이며, 그 중에서 레벨디자인을 위해 제작될 맵툰의 기능 및 구현내용을 적은 문서이다.



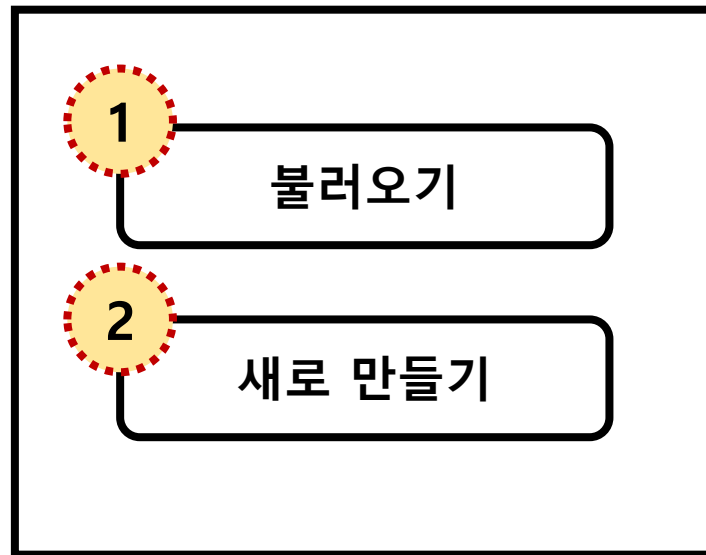
실행 플로우차트



※ BGM(Background Music) : 배경음. 효과음과 합쳐질 비트가 제거된 음악

※ BPM(Beats Per Minute) : 분 당 비트, 음악에서 템포를 나타내는 단위

UI 디자인 및 컨트롤 - 시작화면



- 화면의 크기는 '최대화'
- 해상도는 1280x700
통상의 크기보다 세로를
넓게
(꼭 720p가 아니어도 됨)

1

- 버튼 컨트롤
- 선택 시 이전에 만들어 둔
맵 파일을 불러올 수 있음

2

- 버튼 컨트롤
- 선택 시 BGM 선택 및
BPM 설정 창이
시작화면에 나타남

UI 디자인 및 컨트롤 - BGM 및 BPM 설정

BGM

BGM_파일_이름.mp3

1 선택

BPM

2 BPM

3 확인 취소

- BGM의 길이와 BPM에 비례해 맵의 길이가 길어짐
- 맵은 타일로 나누어 기본적으로 EDIT에서 설정하는 박자에 따라 1초를 나눠 배치한다. 디폴트는 4/4박자(4등분)
- 타일의 가로길이는 BPM 최소값인 60을 기본값으로 맞추어 BPM에 따라 길어진다.
- 타일의 세로길이는 바닥을 제외하고 4등분한다.

1

- 버튼 컨트롤
- 선택 시 BGM으로 사용될 음악 파일을 불러올 수 있음.
- 불러올 수 있는 파일 형식은 'mp3', 'wav'

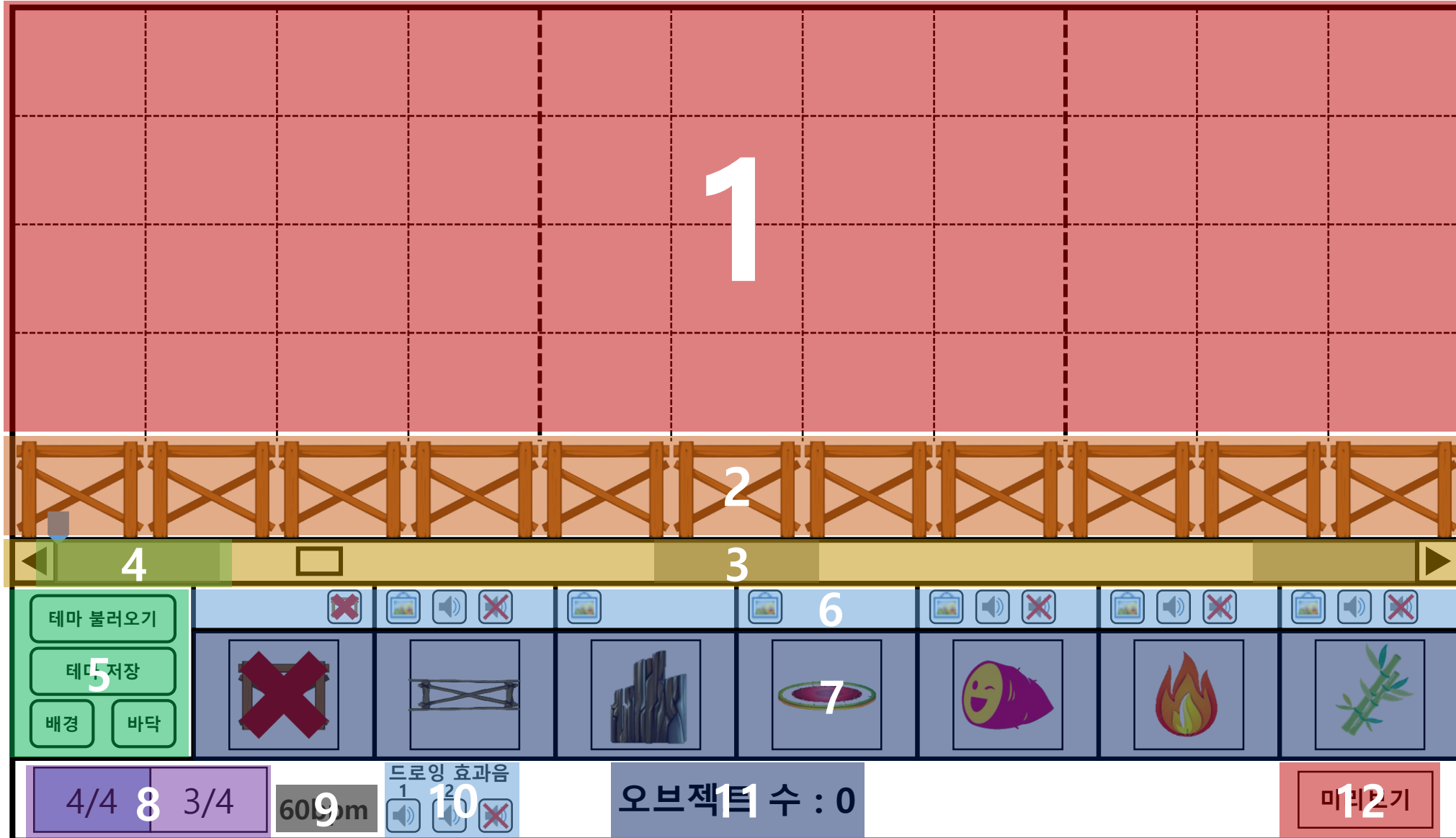
2

- 텍스트박스
- 숫자만 입력 가능
- 범위는 60~240







3

- 버튼 컨트롤
- 선택 시 EDIT화면으로
- BPM의 범위가 넘어가면 경고창을 띄우고 넘어가지 않음

UI 디자인 및 컨트롤 - EDIT화면

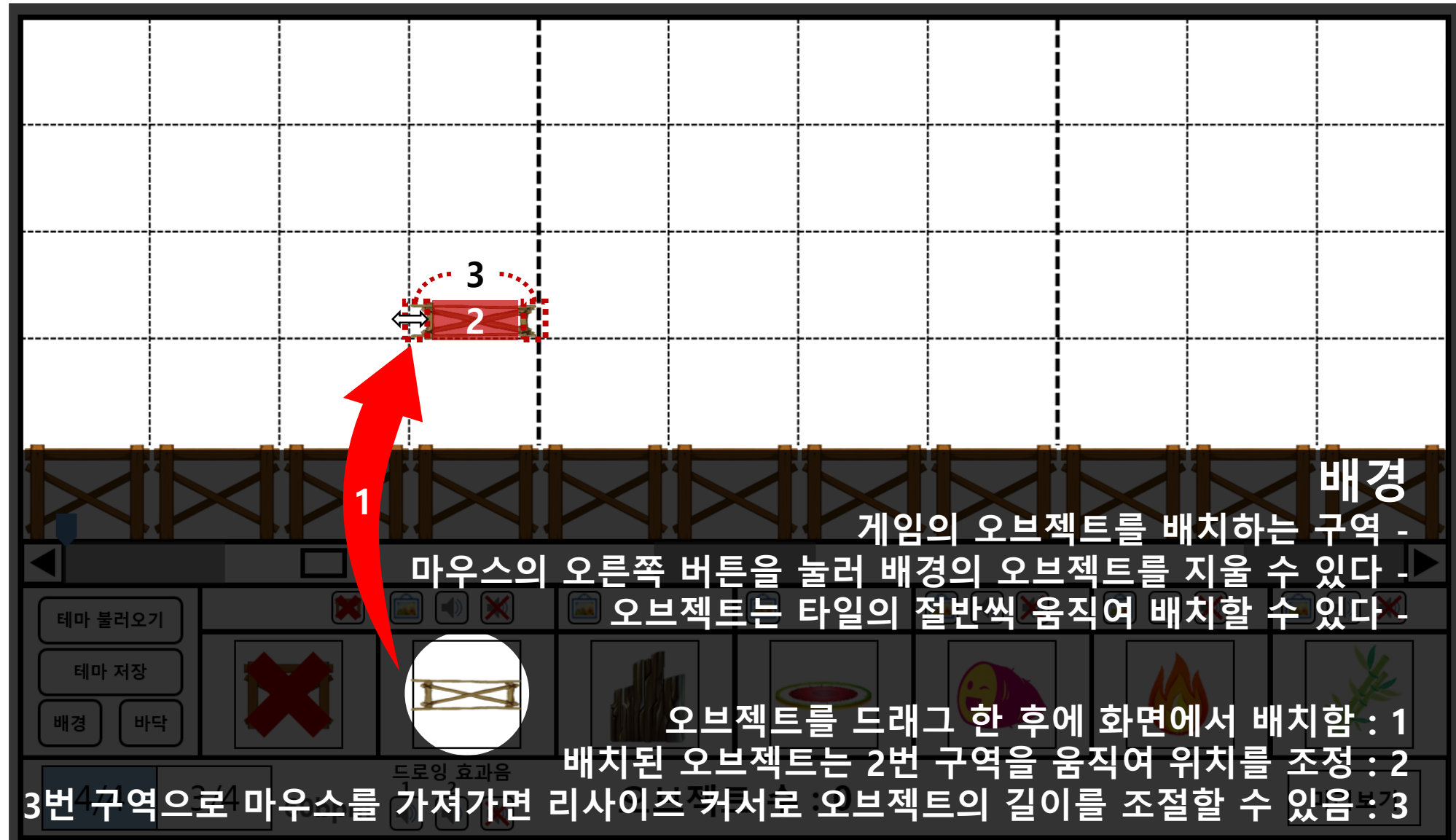


기본 선택시

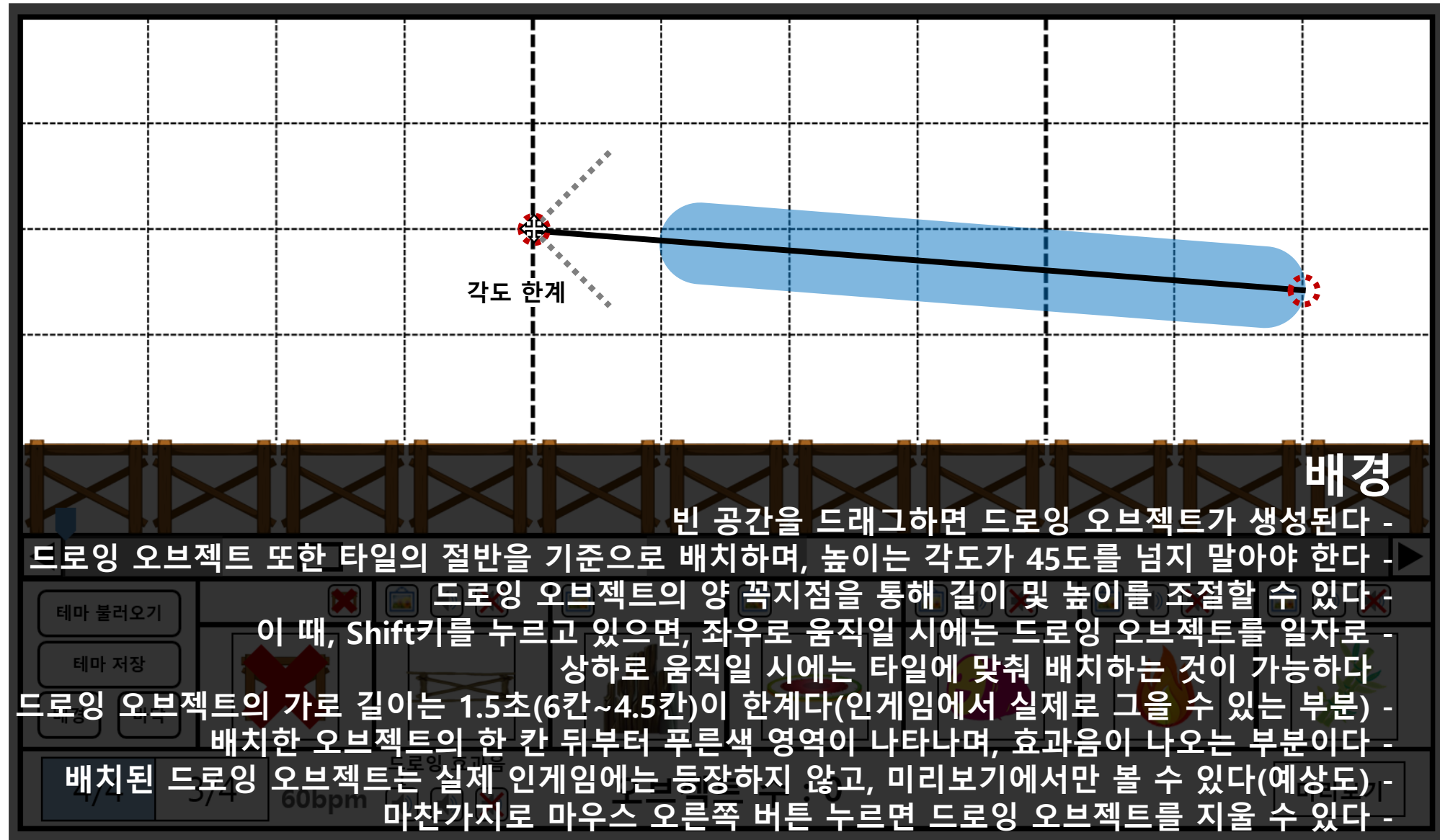
-  : 오브젝트 불러오기
-  : 효과음 불러오기
-   : 효과음 음소거
-   : 바닥 제거

- 1 | 배경
(오브젝트가 놓일 곳)
- 2 | 바닥(이미지)
- 3 | 맵 스크롤바
- 4 | 컷씬(슬라이더)
- 5 | 테마 및 배경 설정(버튼)
- 6 | 오브젝트 설정(버튼)
- 7 | 오브젝트(드래그 버튼)
- 8 | 박자 설정(스위치)
- 9 | BPM(txt)
- 10 | 드로잉 효과음 설정(bu)
- 11 | 배치된 오브젝트 수(txt)
- 12 | 미리보기 버튼

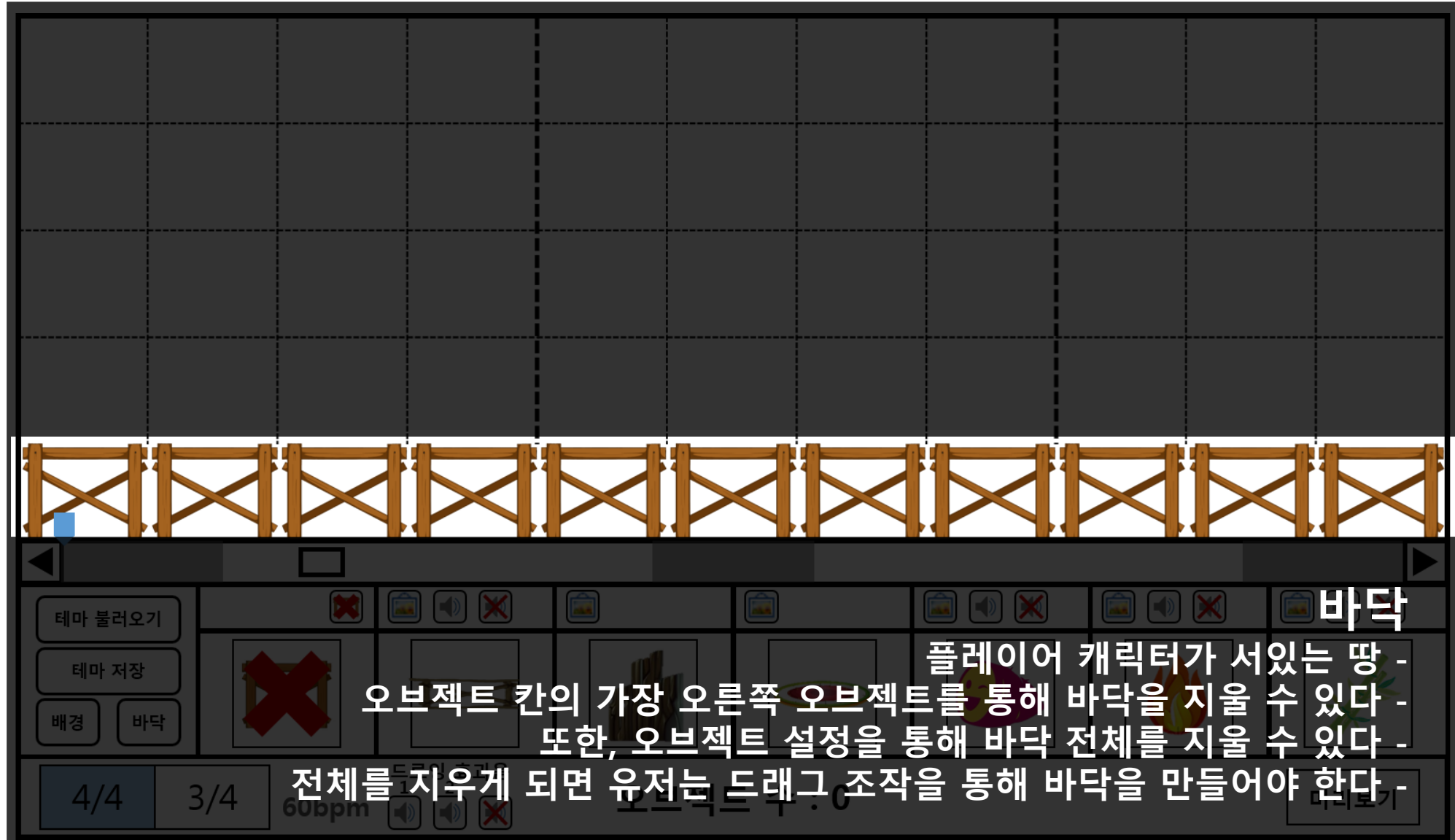
기능설명- 배경(1)



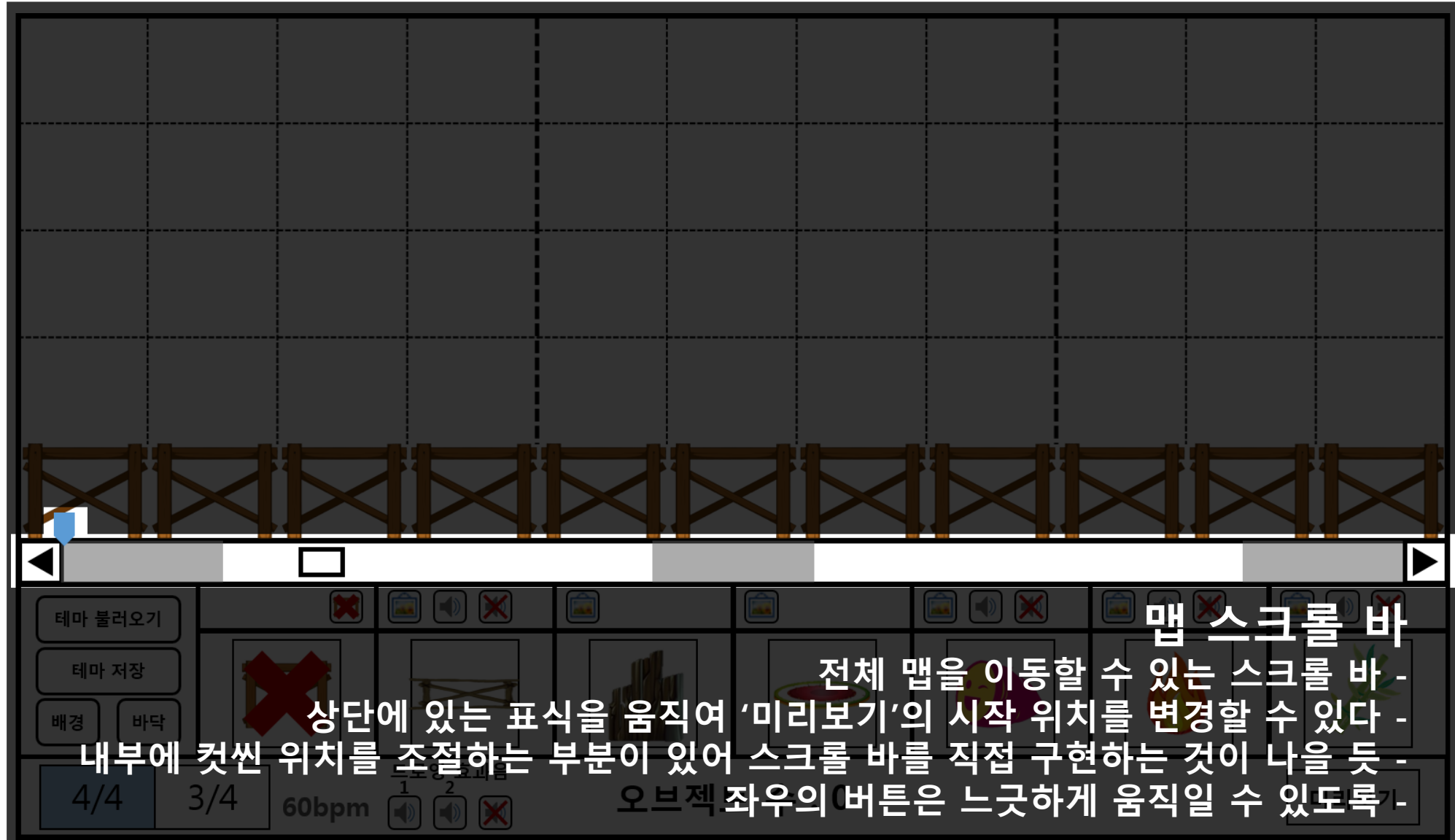
기능설명- 배경(2)



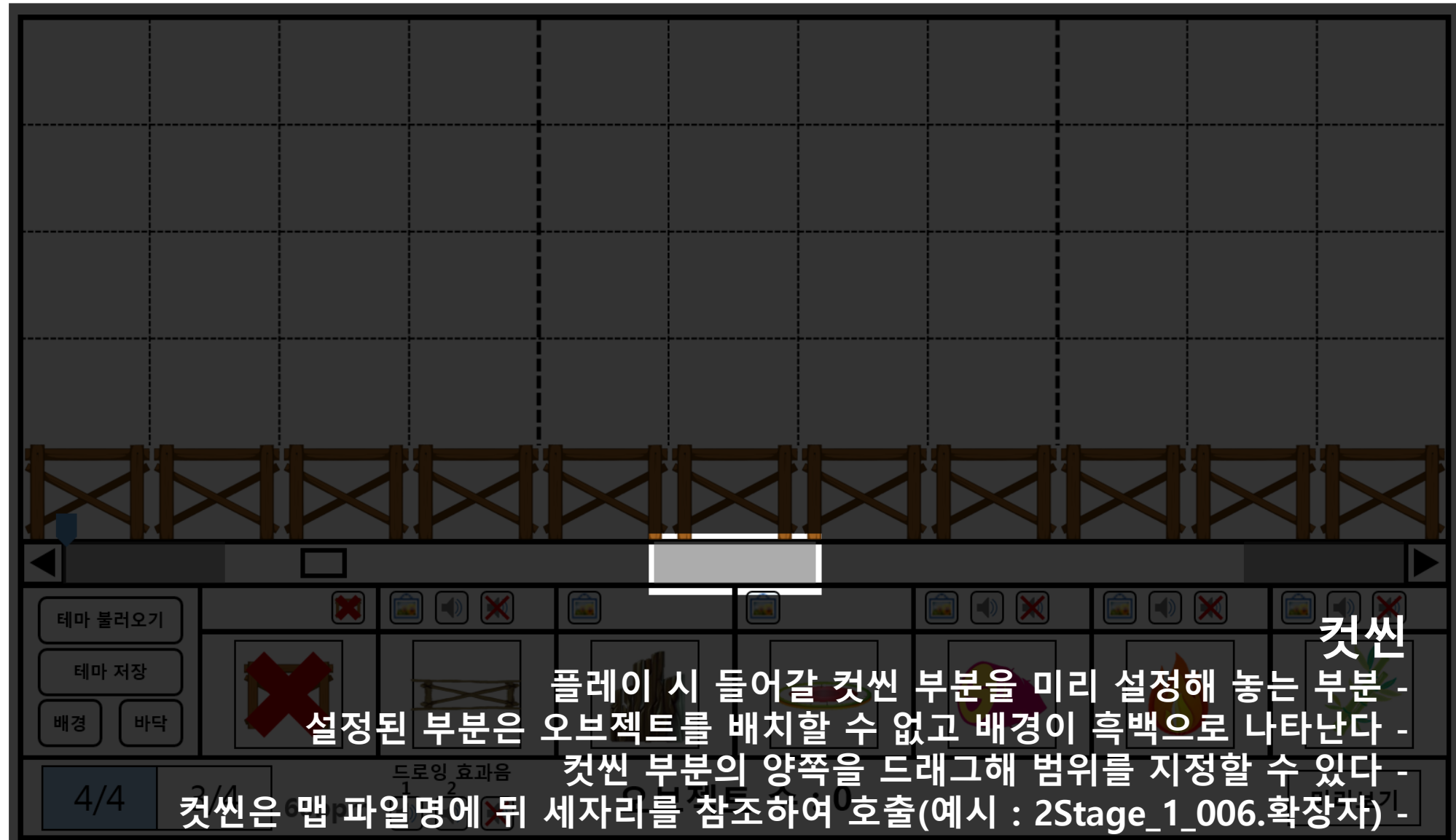
기능설명 - 바닥



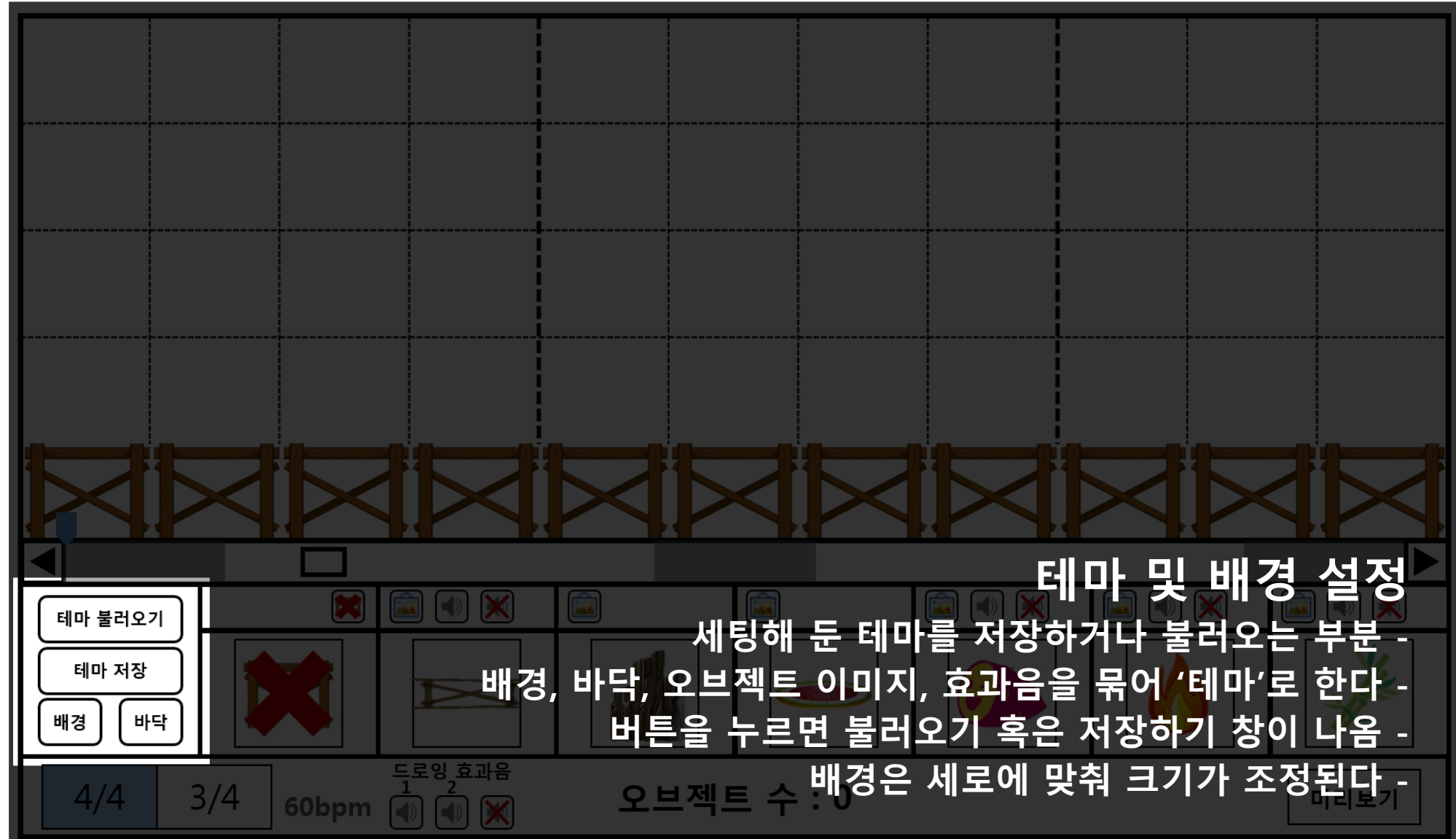
기능설명- 맵 스크롤 바



기능설명- 컷씬





기능설명- 테마 및 배경 설정







기능설명- 오브젝트 설정

기본 선택시

 : 오브젝트 불러오기

 : 효과음 불러오기

  : 효과음 음소거

  : 바닥 제거

오브젝트 설정

오브젝트의 이미지와 효과음을 설정하는 부분 -


총 효과음은 6개이며, 오브젝트에서 설정되는 효과음은 4개이다 -

발판, 가시, 스프링은 같은 효과음을 쓴다 -

가장 좌측에 있는 버튼은 '바닥 제거'버튼으로, 선택 시 바닥이 모두 사라진다 -

음소거 버튼을 누르면 오브젝트의 효과음이 제거된다 -

음소거와 바닥 제거 버튼은 스위치 버튼이며, 누르면 버튼의 이미지가 변경된다 -








테마 불러오기


테마 저장




배경




바닥




   








  

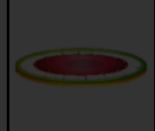
  


  

















4/4


3/4

60bpm

드로잉 효과음

1

2



오브젝트 수 : 0

미리보기

기능설명 - 오브젝트

오브젝트


오브젝트를 배치하는 부분이다 -
그림 부분을 드래그하여 배경에 놓으면 배치할 수 있다 -
배치할 수 있는 위치는 오브젝트마다 조건이 있다 -
오브젝트의 가로를 늘이는 것은 오브젝트마다 모양새가 다르다 -
다른 오브젝트가 있는 곳에는 오브젝트를 배치할 수 없다 -
배치할 수 없을 때에는 그대로 오브젝트를 놓아도 생성되지 않는다 -
오브젝트의 효과음은 오브젝트에 따라 -
반 칸 전, 오브젝트의 중간, 오브젝트에 닿은 순간을 기준으로 재생한다 -
자세한 사항은 오브젝트 기획서 참조 -


테마 불러오기

테마 저장


배경


바닥

















4/4

3/4

60bpm

드로잉 효과음

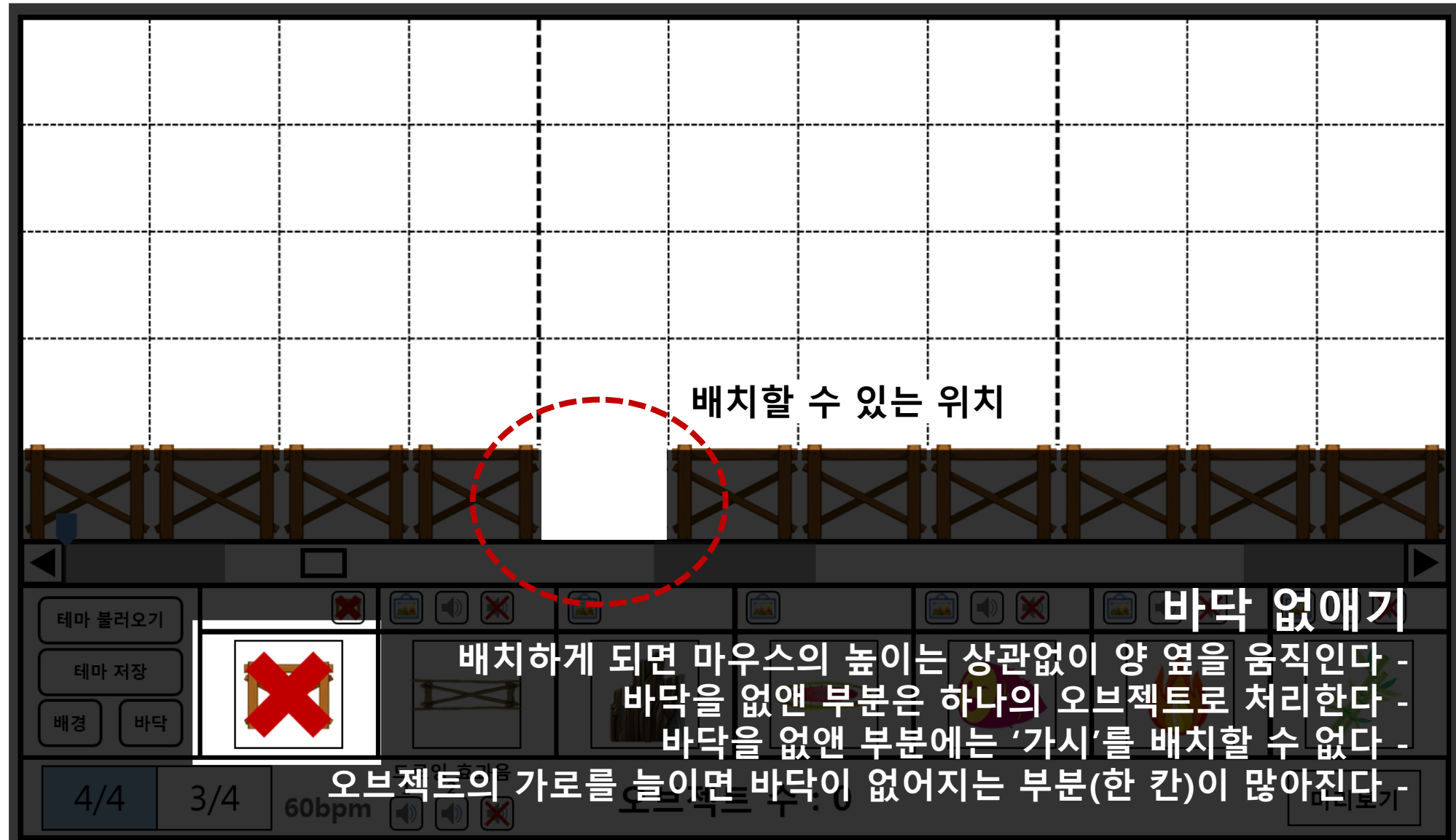
1

2

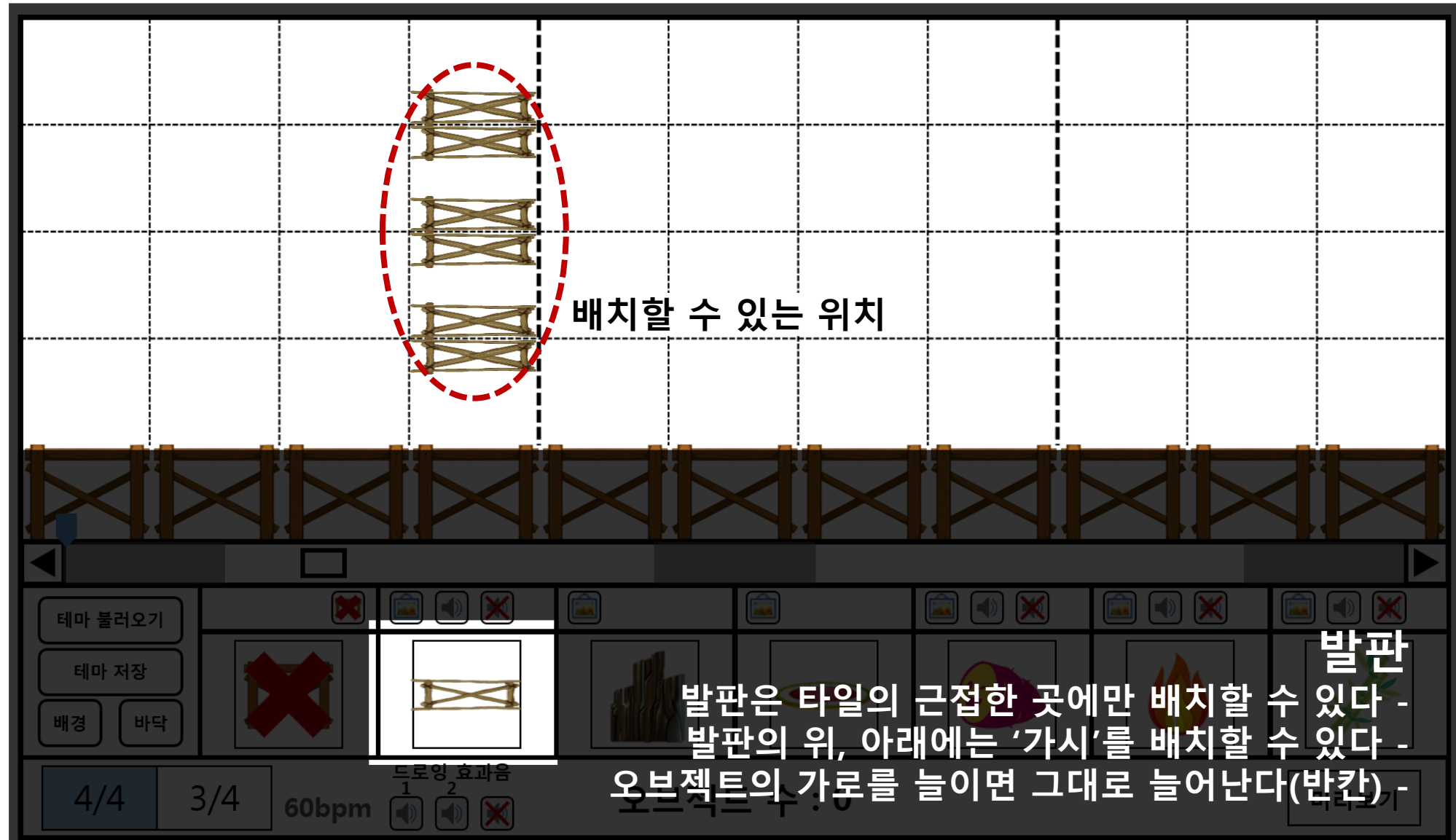
오브젝트 수 : 0

미리보기

기능설명- 오브젝트 배치 : 바닥 없애기



기능설명- 오브젝트 배치 : 발판



기능설명- 오브젝트 배치 : 가시



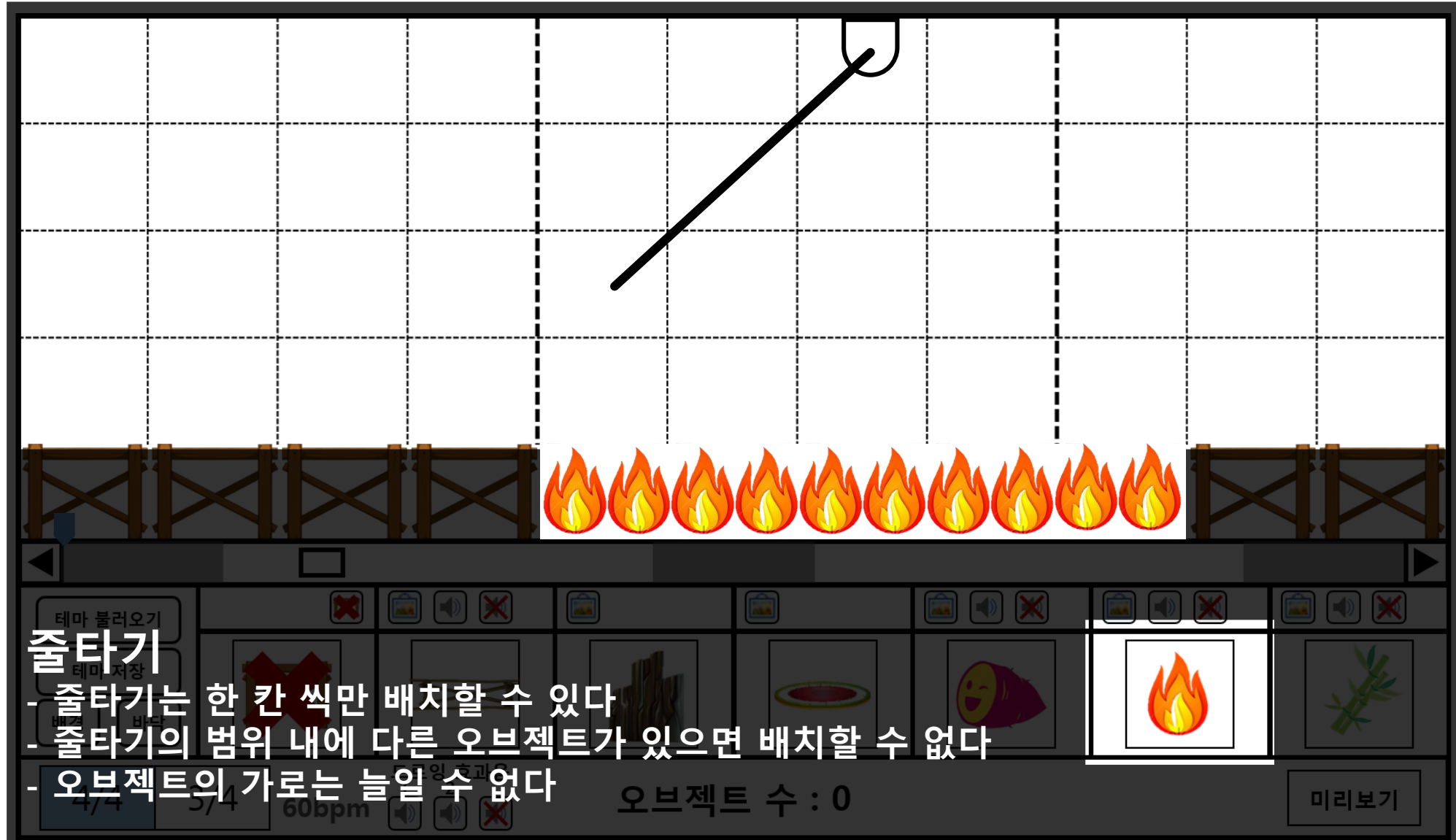
기능설명- 오브젝트 배치 : 스포링



기능설명- 오브젝트 배치 : 더블 점프



기능설명- 오브젝트 배치 : 줄타기




기능설명- 오브젝트 배치 : FEVER



기능설명 - 박자 설정

박자 설정

초당 타일의 개수를 설정하는 부분 -
박자에 따라 초당 타일의 개수가 나뉘며, 4/4와 3/4외에도 다른 박자를 추가할 수도 -
이 부분은 사운드와 상의해서 결정 -
박자를 변경하면 배치된 오브젝트는 타일에 그대로 배치되어 있음 -



테마 불러오기

테마 저장

배경

바닥

4/4

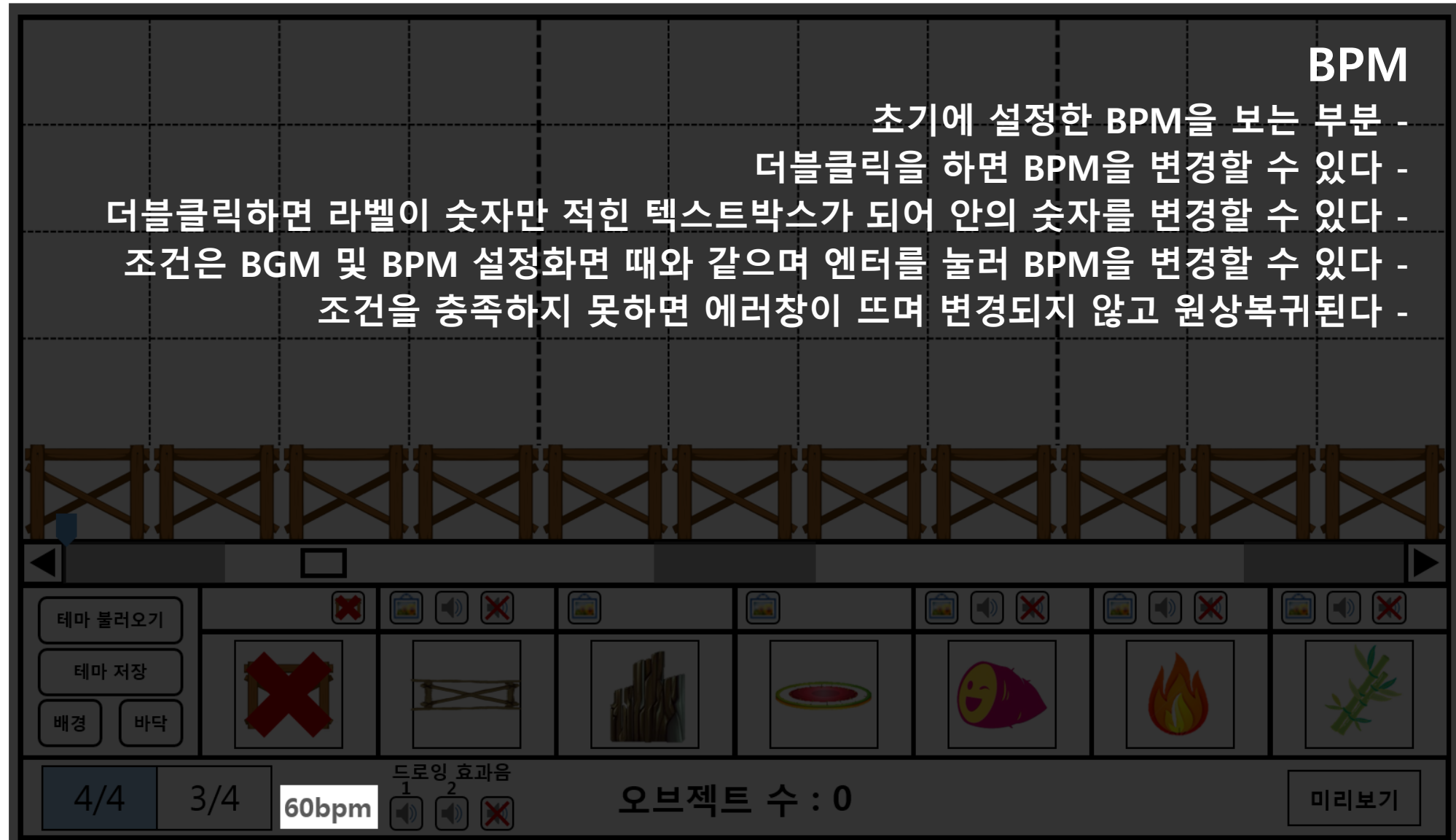
3/4

60bpm

오브젝트 수 : 0

미리보기

기능설명- BPM



기능설명- 드로잉 효과음 설정

드로잉 효과음 설정


드로잉 오브젝트에 충돌했을 시 나오는 효과음을 설정하는 부분 -
1번이 윗면이 닿았을 시, 2번이 아랫면에 닿았을 시의 효과음이다 -
음소거 버튼을 누르면 1, 2번의 효과음이 전부 음소거된다 -


테마 불러오기


테마 저장

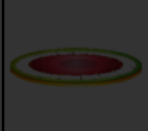
배경


바닥




















4/4

3/4

60bpm

드로잉 효과음

1 2




오브젝트 수 : 0

미리보기

기능설명 - 오브젝트 수

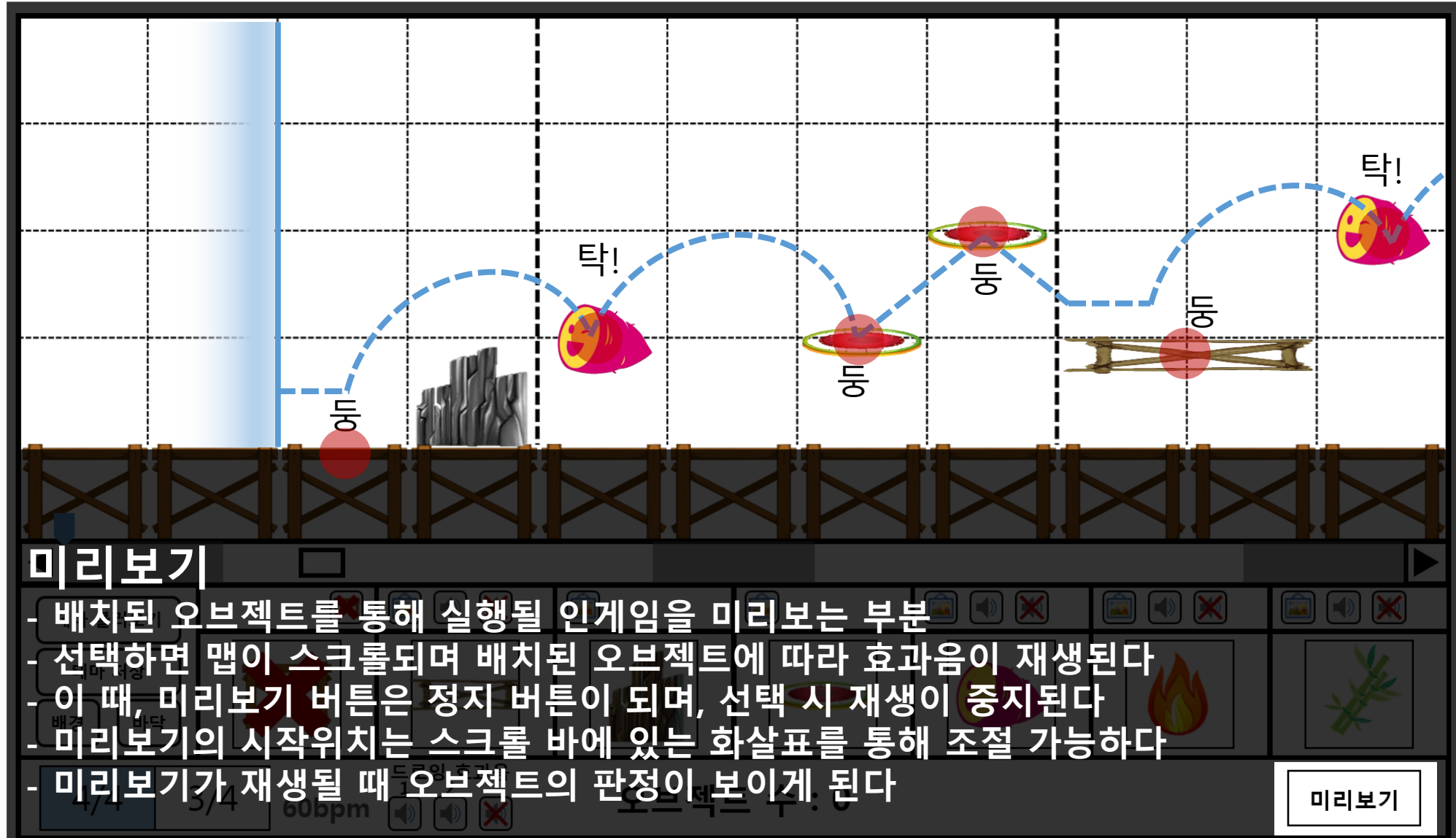
오브젝트 수

화면에 배치된 오브젝트의 수를 확인하는 부분 -
오브젝트의 개수에 따라 오브젝트 당 점수가 달라진다 -
전체 스코어는 100,000점이다 -
점수는 판정 점수 85,000, 콤보 점수 10,000, 슬라이드 게이지 점수 5,000으로 계산한다 -
슬라이드 게이지 점수는 게이지가 1/3이 남아있을 경우에만 제공한다 -
자세한 점수체계는 사이터스의 점수체계 참조 -
<http://blog.naver.com/jihan4011/100205759570> (링크의 6번 항목) -



4/4 3/4 60bpm 드로잉 효과음 1 2 오브젝트 수 : 0 미리보기

기능설명- 미리보기



미리보기

- 배치된 오브젝트를 통해 실행될 인게임을 미리보는 부분
- 선택하면 맵이 스크롤되며 배치된 오브젝트에 따라 효과음이 재생된다
- 이 때, 미리보기 버튼은 정지 버튼이 되며, 선택 시 재생이 중지된다
- 미리보기의 시작위치는 스크롤 바에 있는 화살표를 통해 조절 가능하다
- 미리보기가 재생될 때 오브젝트의 판정이 보이게 된다

미리보기