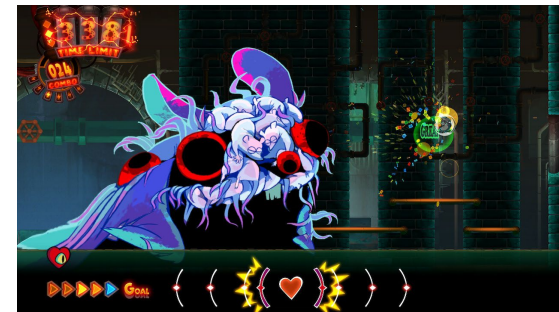
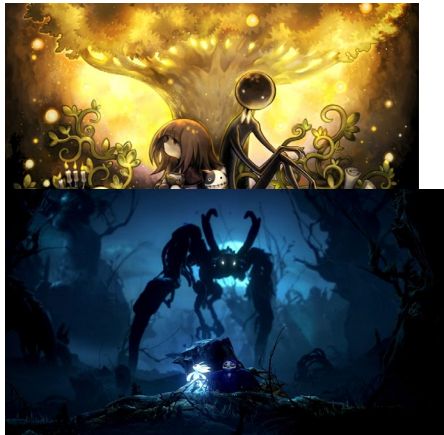


# 게임 룰에 관해

서정욱

# 들어가기 전에..

- 맵 구성에 관해
- 단순히 chapter 스테이지를 골라 들어갈지
- 맵을 돌아다닐 수 있도록 만들지
- 게임 스테이지와 유기적인 연결을 만들지(메트로배니아)
- Concept – 감성계열 / 일반적인 리듬게임계열 / 액션게임 계열



# 들어가는 Asset 및 기술

- - 상업적용도를 가정하고
- - 포팅의 가능성
- - 기술에 대하여 : 게임에서 사용하는 기술적 요소들?
- - 엔진에 관하여?
- - 통합하는 날

## ■ 개발의 필요성 파악

- 기존에 없는 기술의 개발
- 기존에 있는 기술에서 일부가 부족한 경우에 대한 개발
- 기존에 있는 기술의 수정
- 지적재산권 침해를 회피하기 위한 개발

# 버그 발생 / UX 디자인

## □ 모든 기능은 앞에서 정한 Use Case를 달성하기 위한 것!

### ■ 시간적 여유가 있다면

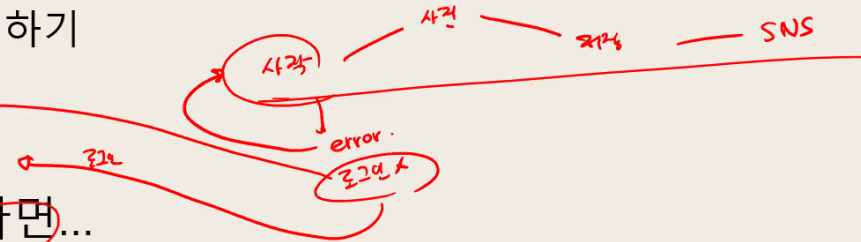
#### ■ Use Case를 잘 정리하기

- 성공 시나리오
- 실패 시나리오
- 대안 시나리오

### ■ 시간적 여유가 없다면...

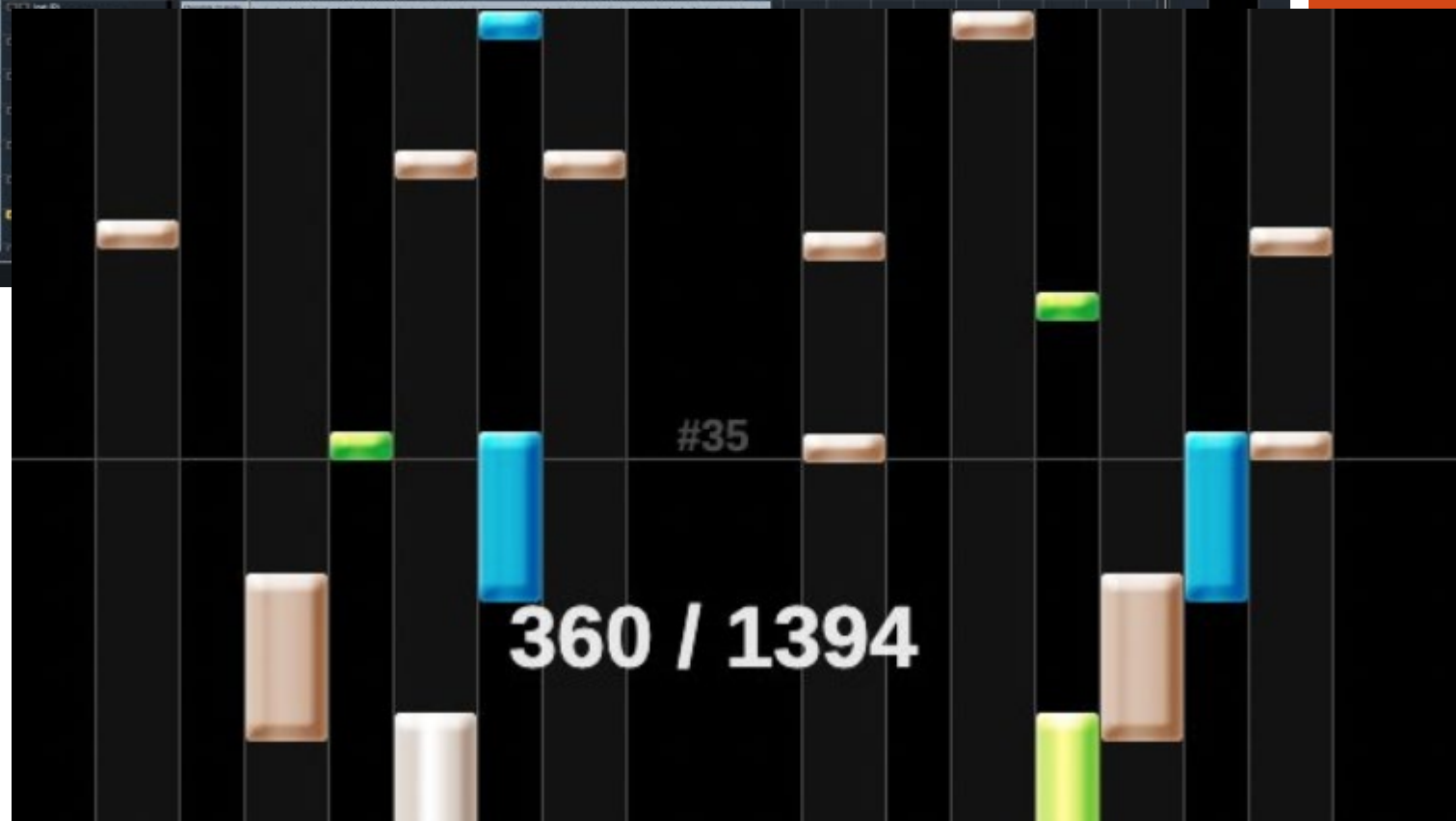
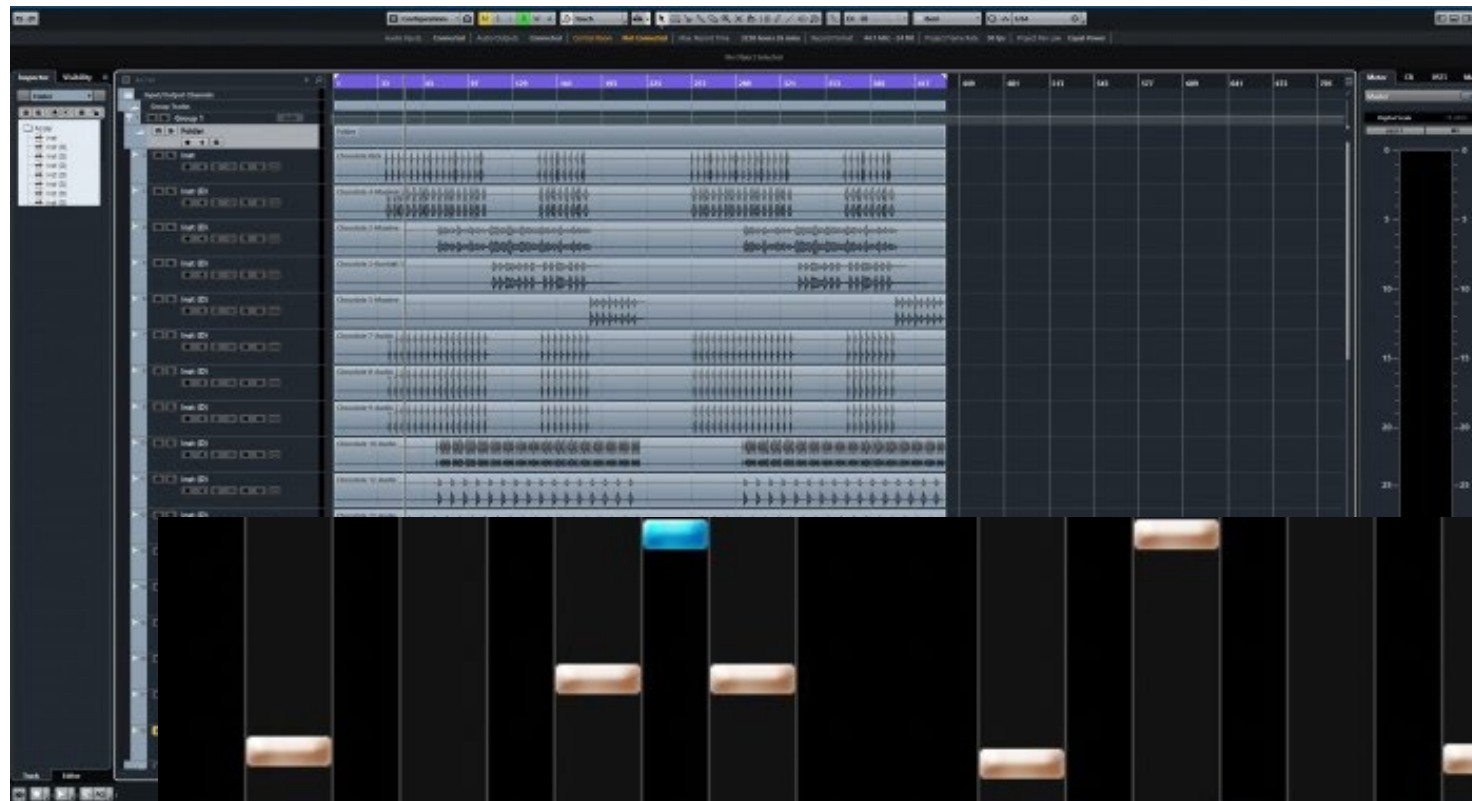
#### ■ Use Case에서 다음은 꼭 정하고 가자

- 사용자와의 상호작용 (입력과 출력)
- 시스템 간의 상호작용 (입력과 출력)
  - 여기서 시스템은 모듈이나 패키지를 의미하지 않고, 단독으로 실행되는 소프트웨어/서비스로 생각하자.



# 요약

- Bmson
- 키음의 존재
- Audio track 을 Slice 해서 동시 재생
- X (노트타입-위치)
- Y (박자)
- L (롱노트)
- C (반복)



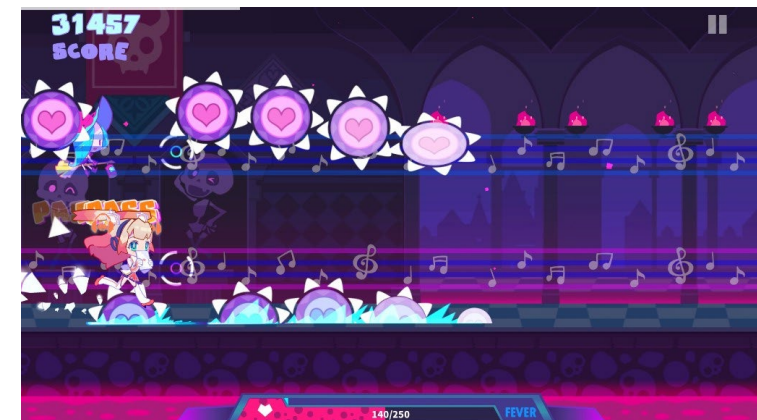
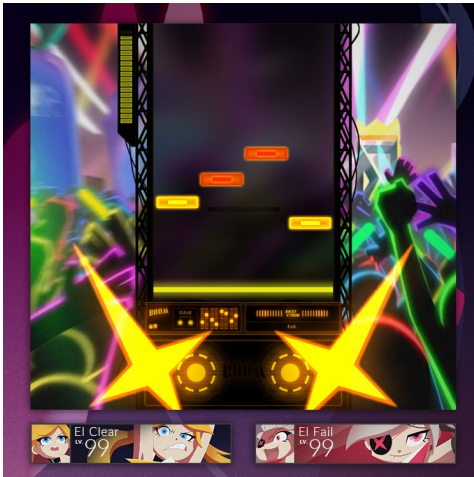
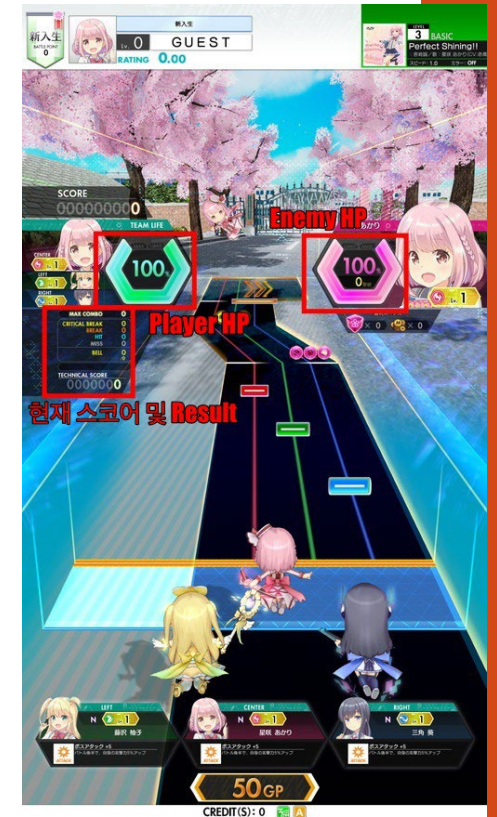
# 게임 기믹 요소

- Key음 을 넣는가? Or FX sound (음악적 필터 효과들로 때운다.) —아니면 둘 다.
- Audio track을 나누어서 재생을 할 것 인가?
- Bemuse.ninja 같은 경우 잘못된 노트를 누르면 pitch를 조절해서 이상한 소리가 나게 함.



# 게임 룰(시점)

- 횡 스크롤 게임
- 백뷰 / 탑뷰 or 쿼터?
- <https://www.youtube.com/watch?v=EDgncL3cGH0&t=520s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=IBOJ66mUMew>



# 게임 룰 (점수와 Clear에 관해)

- 보너스를 받는 것 (Fever Combo 추가)
- 아이템의 유무
- Note를 어떻게 표시할 것인가?