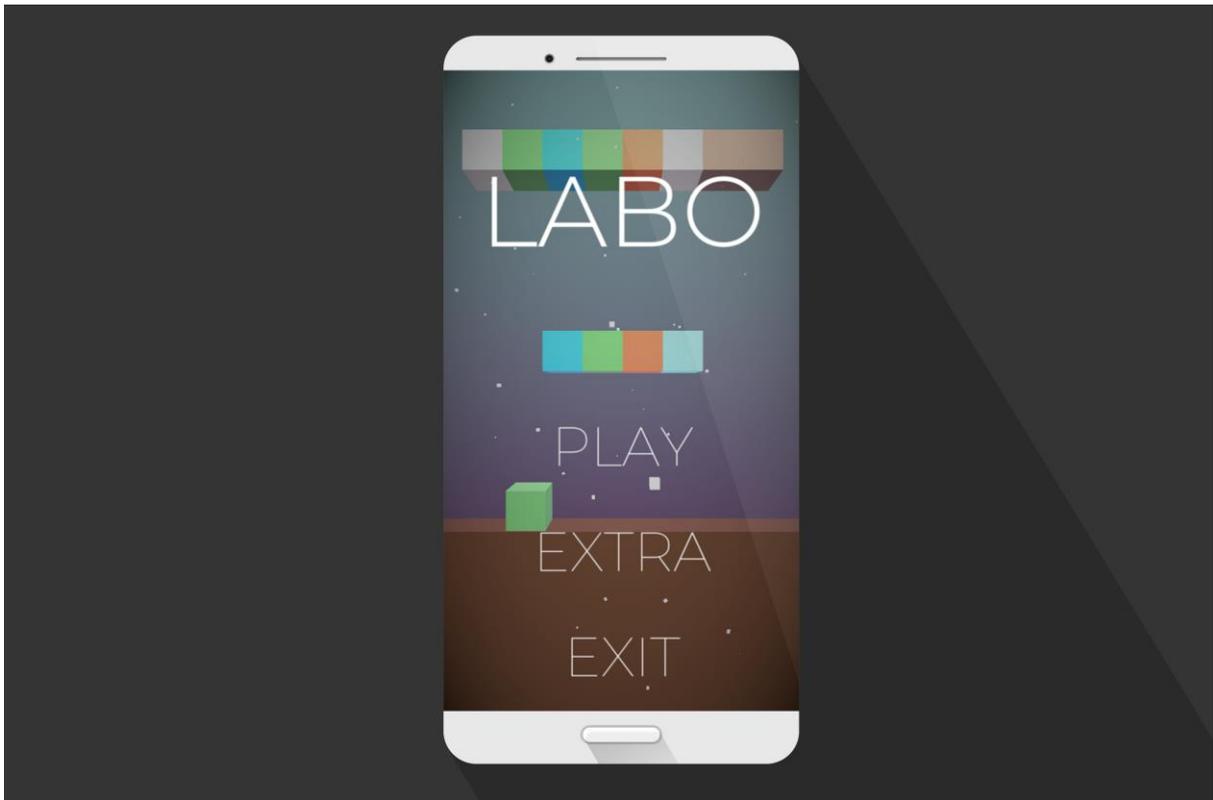


작품 기획서

LABO (설치 권장: Higher than Galaxy S7)



이 게임은 플레이어와 같은 색깔의 블록을 맞춰 올라가며 점수를 획득하는 모바일 아케이드 게임입니다. 플레이어는 자신과 같은 색깔과 같은 블록과 살짝만 닿아도 점수를 획득하게 됩니다. (자세한 플레이 방법은 아래 설명 방법을 참고) 또한 비교적 간단한 컨트롤로 어디서든 플레이 할 수 있습니다. 글로벌 멀티플레이를 지원하기 때문에 인터넷이 가능한 지구 어느 곳에서라도 상대와 대전을 할 수 있습니다.

플랫폼은 기본적으로 안드로이드이며 추후에 IOS 나 혹은 Windows 버전의 빌드로 컴파일 할 수 있도록 프로그래밍 하였습니다. 또한 스토어에 출시될 때 필요한 모든 준비를 이미 끝마친 게임입니다. 현재 빌드에서는 아직 공개 하진 않았지만 이미 인 앱 결제, 광고, 공유 시스템 등을 내포하고 있습니다.

멀티플레이 시스템은 아직 베타 기능이며 Unity2018.3 버전에 도입되는 'Google Cloud' 기능이 출시된 후 다시 작업에 들어갈 예정입니다.

참여한 팀원 및 개발 환경



LUKE KIM



JAMES OH

김준영: 아이디어 고안, 프로그래밍, 사운드 디자인, 그래픽 디자인, 최적화

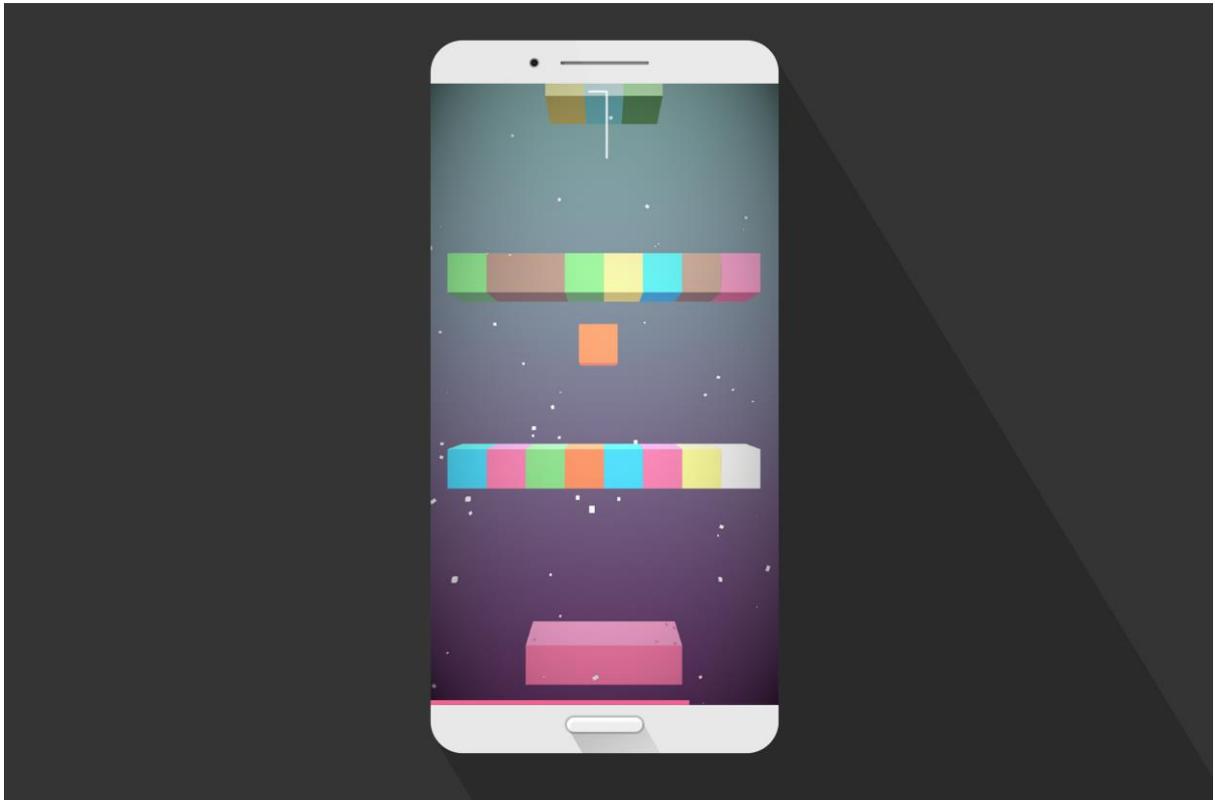
오진우: 컨셉 매핑, 오디오 Sourcing, 시나리오 메이킹



이 게임은 Unity3D 로 개발되었습니다. 유니티는 3D 비디오 게임이나 건축 시각화, 실시간 3D 애니메이션 같은 기타 Interactive 콘텐츠를 제작하기 위한 통합 저작 도구입니다. 이 에디터는 윈도우와 맥 OS X 상에서 실행되며 윈도우, 맥, Wii, 아이패드, 아이폰, 안드로이드 등의 플랫폼으로 게임을 만들 수 있습니다.

추가로 Visual Studio (코드 편집기), FI Studio (DAW), Photoshop & illustrator (디자인), After Effect & Premiere Pro (영상과 애니메이션) 이 사용되었습니다.

아이디어 및 조작법



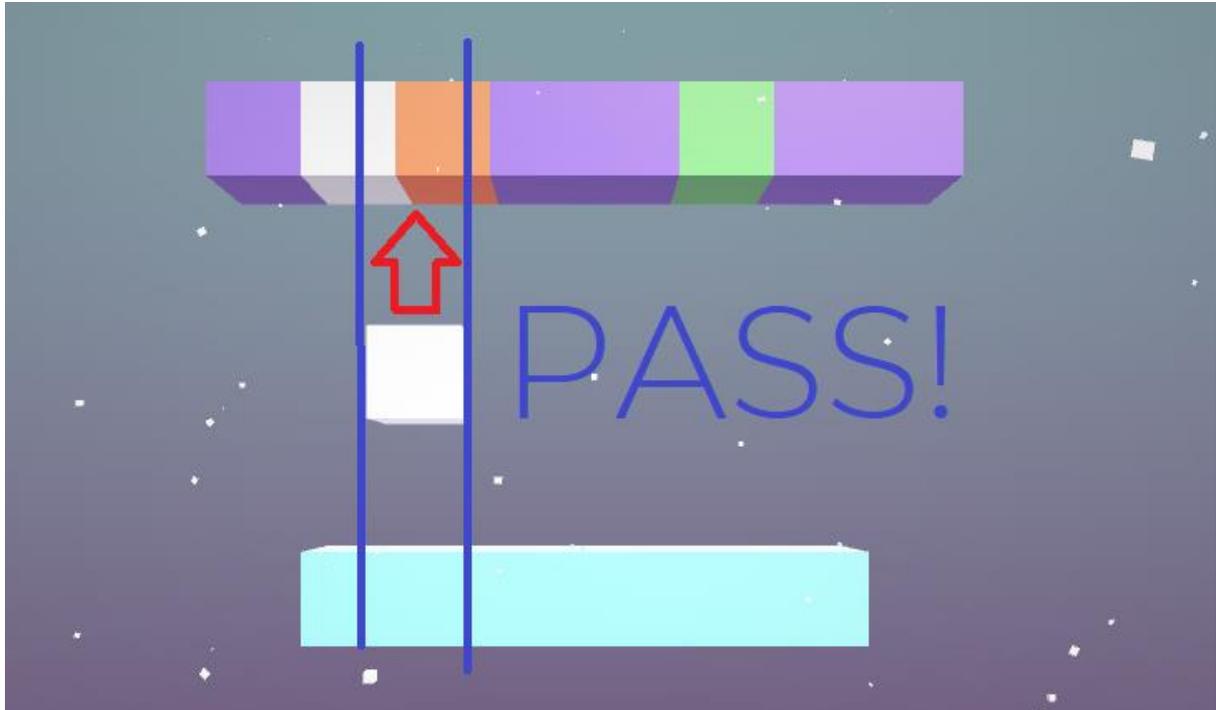
이 게임의 핵심 아이디어는 **플레이어 큐브가 점프 후 착지하였을 때 같은 색깔의 블록에 닿아 있어야 한다는 것**에 있습니다. 플레이어 큐브는 **같은 색깔의 블록에 아주 살짝만 닿아도 됩니다.**

조작법

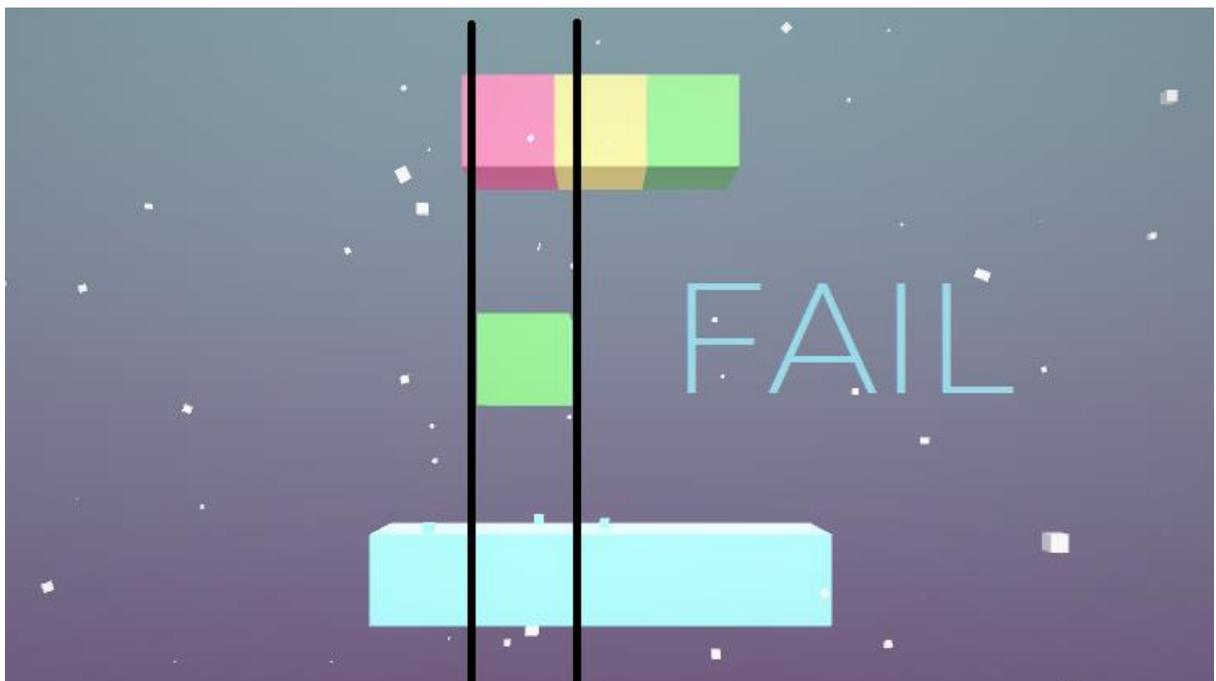
게임을 시작하게 되면 좌우 왕복하는 플레이어(큐브)를 보실 수 있습니다. 화면을 터치하면 플레이어는 제자리에서 항상 수직으로 점프합니다. 그렇기에 점프하기 전에 플레이어보다 위에 있는 블록 색과 플레이어의 색을 비교하고 판단하여 점프할 타이밍을 미리 생각해 두어야 합니다. 플레이어가 같은 색깔의 블록에 착지하게 되면 해당 라인의 모든 블록은 플레이어가 착지한 색깔과 같은 색깔로 물들게 됩니다.

첫 점프를 성공하고 나면 2 번째 점프부터는 시간제한 타이머가 하단에 존재하게 됩니다. 게임 점수가 증가할수록 플레이어의 왕복속도와 타이머 속도가 점차 빨라지게 됩니다. 다만 속도는 어느정도 빨라진 후 더 이상 빨라지지 않습니다.

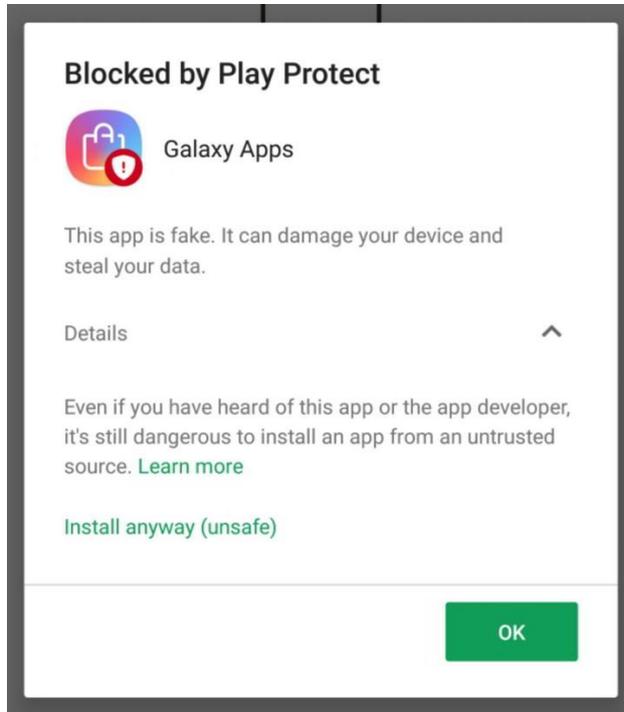
아래 사진에서 플레이어는 방금 점프를 하였습니다. 아래와 같은 상황이라면 플레이어는 죽지 않습니다. 플레이어가 앞으로 착지하였을 때 플레이어와 같은 색깔의 블록에 포함되어 있기 때문입니다.



아래 사진에서 플레이어는 방금 점프를 하였습니다. 아래와 같은 상황이라면 플레이어는 곧 사망하게 됩니다. 플레이어가 착지하게 될 블록은 플레이어와 같은 색깔이 전혀 포함되어 있지 않기 때문입니다.



설치 시 주의 점 및 발전 계획



'LABO'는 아직 PLAY 스토어에 출시된 앱이 아니기에 일부 안드로이드 기기에서 설치할 때 'Google Play Protect'에 의해 경고가 왼쪽 사진 처럼 제기 될 수 있습니다. 그렇기에 왼쪽과 같은 문구가 뜬다면 Install anyway (unsafe) 혹은 한국어로 무시하고 설치 (안전하지 않음) 글자를 선택하고 설치하면 됩니다. 이 안드로이드 4.1 버전 이상에서 정상 동작 합니다. **만약 앱이 정상적으로 설치되지 않는다면 무조건 'Play Protect' 문제입니다. 'Play Protect'를 비활성화 하거나 위의 지시에 따라주세요.**

추후 'LABO'는 여러 그래픽 맵 작업을 완료한 후 플레이 스토어에 출시할 계획입니다.

