

“리듬 뽐뽐”

- 이름 : 박진규
- 학과 : 게임공학과
- 학번 : 1588020
- 제목 : 리듬 뽐뽐



목차

- ①. “리듬 뽐뽐” 개발 동기
- ②. 대표 이미지
- ③. 게임소개
- ④. 게임 컨셉
- ⑤. 게임UI
- ⑥. 조작방법
- ⑦. 시연
- ⑧. 재미 요소
- ⑨. 향후 상세 계획 및 제작도구
- ⑩. 최종 게임 방향성
- ⑪. 제작도구 및 소감

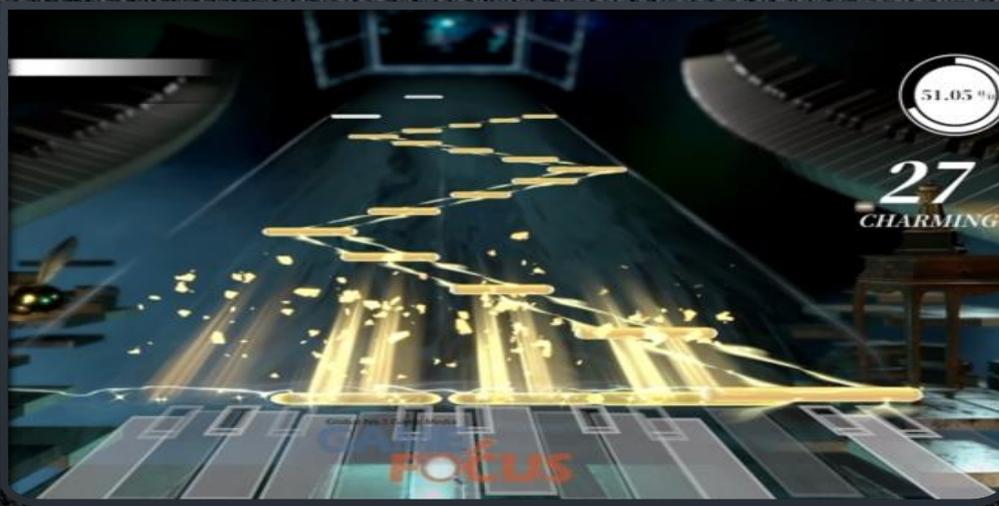
1. “리듬뽐뽐” 개발 동기

[리뷰 **높은 진입장벽과 아쉬운 볼륨,** 색다른 시도 및 바란 '디모 -리본-(Deemo -Reborn-)'

등록일 2019년11월27일 07시50분



게임포커스 김성렬 기자 (azoth@gamefocus.co.kr)



자료출처 : GameFocus

게임사, **리듬게임으로 틈새시장 공략**

네오위즈·카카오게임즈·달콤소프트·NHN엔터 등 관련 게임 선보여
애니메이션 캐릭터·아이돌 지식재산권(IP) 활용해 인기 몰이

오복음기자 | 승인 2018.05.22 15:59 | 댓글 1



자료출처 : 이뉴스투데이 / GameVU

2. 대표 이미지



메인화면 (대표 이미지)



스테이지 (대표 이미지)



인 게임 (대표 이미지)

3. 게임소개



- **제목** [리듬 뽐뽐]

CITYPOP과 리듬 게임을 생각하며 70~90년대 분위기를 낼 수 있는 단어와 어감 선택

- **컨셉** [CITYPOP + DDR]

DDR의 노트인 화살표 노트와 CITY POP의 **몽환적인 감성**을 섞음

- **방법**

떨어지는 노트를 히트박스에 적중 시켜야 하는 리듬 게임



4. 게임 컨셉

순발력

- 상하좌우에서 쏟아지는 노트를 보며 **플레이어는 방향을 맞춰야 함**
- 게임이 끝날 때까지 집중과 긴장감이 요구됨

속도감

- 기본적으로 노트의 생성이 빠름
- 난이도에 따라 노트의 생성이 많아짐

단순함

- 방향키만을 이용한 조작법
- 진입장벽이 낮은 게임

5. 게임 UI



메인화면



게임 사운드 조절



조작키 설명



게임 종료



게임화면



노트

플레이어
히트 박스

타이머



스테이지



게임시작



레코드 화면

123

스테이지
다시 시작

스테이지
화면 이동

게임 종료

6. 조작 방법



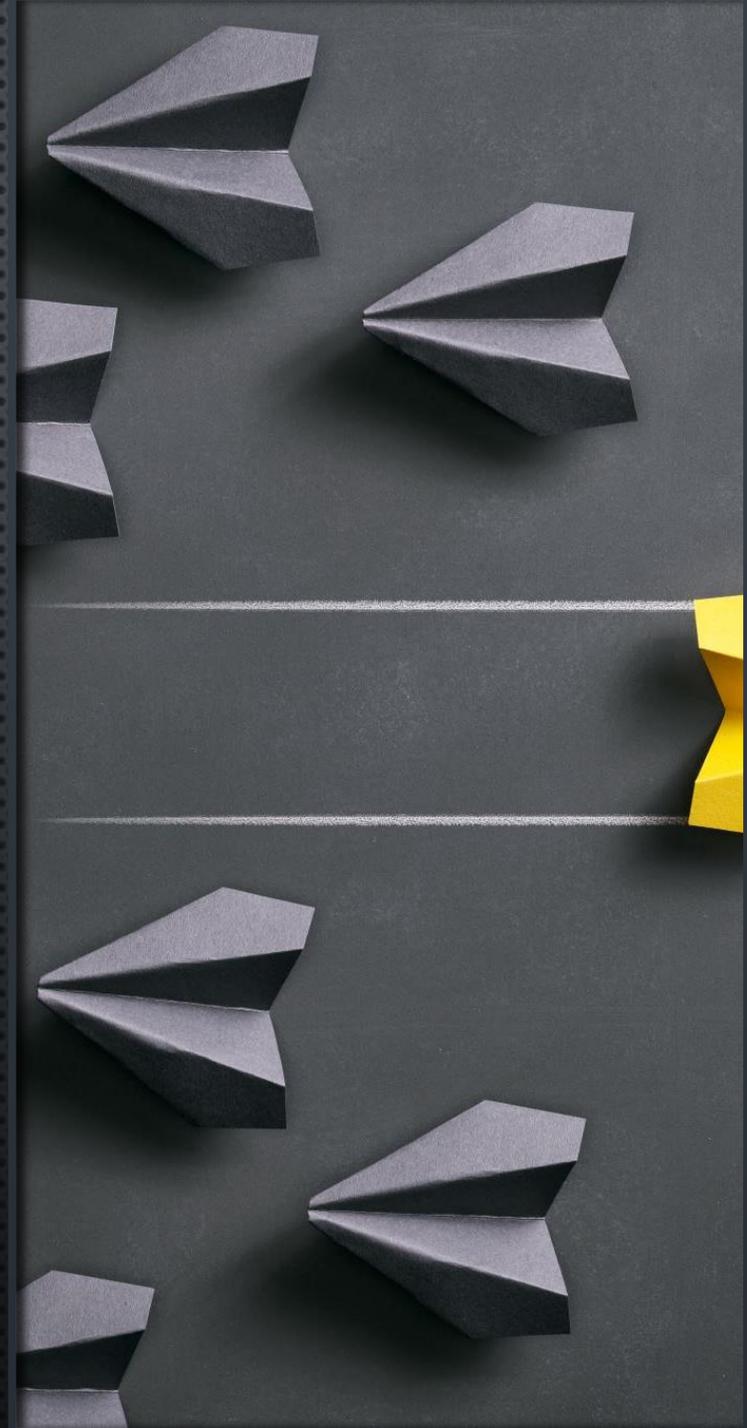
플레이어는 내려오는 노트 타이밍에 맞춰 **방향키**를 이용하여 노트를 제거합니다.

7. 시연



8. 재미요소

1. CITY POP 감성리듬 게임으로 **음악을 듣는 것과 게임을 하는 것이** 동시에 가능함
2. 노트의 랜덤 생성으로 순발력을 이용한 **속도감**을 즐길 수 있음
3. 노트 파괴 시 **즉각적인 피드백**으로 플레이어에게 시각, 청각적 요소를 전달해 역동적임
4. 단순한 키조작으로 **진입장벽이 낮아** 쉽게 즐길 수 있음

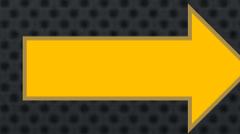


9. 향후 상세 계획

- 플레이타임이 저장되어 랭킹에 오르고 내릴 수 있음
 - 리더보드 시스템을 도입하여 플레이어간 경쟁 유도



레코드 씬 - 플레이 시간 기록



랭킹 저장

9. 향후 상세 계획-2



- 음악의 bpm에 따서 자동으로 노트를 찍어주는 시스템 제작
 - 노트를 직접 배치하거나 랜덤성으로 나오는 것이 아닌 음악성 향상

10. 게임 최종 방향성



CityPOP 감성이 담긴 노래를 담은 타임 브레이크용 리듬 게임 완성

제작 도구 / 참고 내용

[제작 도구]

1. UNITY 2020.1.3F1
2. 그림판

[참고 내용]

3. SPRITES - [HTTPS://WWW.PNGEGG.COM/](https://www.pngegg.com/) + [HTTPS://WWW.PNGWING.COM/KO](https://www.pngwing.com/ko)
4. 구글링 / 유튜브(케이디) / PPT / 교제

소감

최선을 다했다고 생각해 후회는 없으며 힘들었지만 게임을 제작하면서 많은 공부를 했다는 것에 감사한 마음을 가지고 있습니다.

감사합니다!