

인터페이스 프로그래밍 전시회

6팀 아두이노 게임 컨트롤러

유니티 게임제작 아이디어

nhk9680

<풍선 터트리기>

장르 : 아케이드/어드벤처/디펜스

간략소개 : 구름 위 천상계의 환경오염을 막기위해, 신들의 눈에 거슬리지 않도록, 인간들이 쏘아 올린(?) 작은 풍선들을 터뜨리자!

제한시간 1분, 총 5단계로 구성. 단계가 증가할 때마다 Object의 속도 및 개수 증가.

5개의 맵. 난이도++.

맵 마다 새로운 풍선 종류 / 방해물 등장.

플레이 방법

특정 도구(무기) [바늘, 딱총, 석궁, 레이저, ...] 를 이용하여 터뜨림.

캐릭터 레벨 시스템

터뜨릴 때마다 점수가 오르고, 점수에 비례하여 코인을 받는다.

이 코인으로 캐릭터, 장비, 소비 등을 구입,강화할 수 있으며, 강화는 데미지,속도,비거리 등이다.

클리어 정도에 따라서 S~D의 클리어 등급이 부여되고, 이에 따라 미션(퀘스트)의 완료율도 결정 된다.

특정 개수 이상의 미션을 클리어해야 다음 맵을 오픈할 수 있다.

<큐브로드>

장르 : 퍼즐

간략소개 : 21세기 배관공 큐브게임.

출발 지점에서 도착 지점까지 제한된 개수의 큐브로 길을 놓아 플레이어를 이동시킨다.

플레이어는 시작 직후 움직인다. 큐브가 모두 소진될 때까지 기다린 후 시작하는 것이 아니다.

중간중간 장애물 및 포탈큐브가 있다. 이를 적절히 활용하여 논리적으로 문제를 해결할 수 있다.

세부 게임 운영시스템(시간, 맵, 난이도, 보상, 레벨) 은 위와 같음.

