개요

게임 플랫폼: PC

게임 장르: 퍼즐, 타이핑

게임 이름: 커맨드를 입력 해 주세요!

## 제목2

일반 텍스트

일반 텍스트

콘텐츠

## 트레이닝룸

- 앞서 있는 게임들을 클리어하기 위해서 단축키를 미리 숙지해가는 공간이다.

+ 튜토리얼 형식으로 단축키에 대해서 자세히 설명해준다.(게임 설명서 같은 느낌)

## 리듬 퀴즈 게임

- 그림이나 문서작업이 자동으로 진행되는데, 갑자기 오류가 발생한다. 이 오류를 해결하기 위해서 플레이어는 해당 오류에 맞는 단축키를 눌러서 해결한다.

+ 경고문으로 '오류가 발생했습니다!'하고 오류가 나타남을 알려주기(게임이 멈춘걸로 착각한 걸 방지하기 위함)

+ 모르면 어쩔 수 없음. 연습하고 와야 됨.(따로, 연습하는 공간이 마련되어 있음)

+ 제한시간이 존재한다. 제한시간안에 작업을 끝내야지 게임을 클리어할 수 있고, 만일 제한시간이 끝날 경우, 게임이 오버된다.(게임을 하는 데, 집중력과 긴장감을 유발하기 위함)

## 프로그래밍

- 플레이어를 직접 조작을 하는 데, 사이드뷰로 진행되며(게임 <마리오>처럼), 사이드뷰 맵 정 중앙에서 시작하며, 맵 안에 흩어져 있는 오류를 고치는게 목표이다. 플레이어와 오류가 충돌하면, 프로그래밍창이 뜨고, 오류가 발생한 코드가 모자이크식(균열, 노이즈 같은)으로 처리가 되어있다. 이 오류를 해결하기 위한 퀴즈가 나오는데(퀴즈 내용은 단축키와 관련한 것), 이 퀴즈를 맞추면 오류가 고쳐지며, 해당 오류가 맵에서 사라진다. 그러면, 플레이어는 다른 오류를 찾아서, 모든 오류를 해결해야지 게임을 클리어할 수 있다.

단, 플레이어를 쫓아오는 추적자가 존재한다. 추적자와 충돌하면, 무조건 게임오버가된다.(플랜B로 HP시스템 도입,근데 HP(예를 들어서 하트(생명력)3개를 표시하고, 추적자와 닿을 경우, 하트 1개 소멸)시스템이 너무 복잡할 경우 앞서 말한 방식으로 진행)

추적자 시스템도 힘들 경우, 단순하게 제한시간 걸어두는 방식으로 진행합니다.

+ 오류 개수, HP(하트 n개)가 UI로 표시해준다.

기타 메모

아이디어 통일시 : 그래픽 + 문서작업 = 리듬 퀴즈 게임 / 서로 다른 아이디어 : 그래픽or문서작업 중 택 1 + 프로그래밍

우선 작업 : 리듬 퀴즈 게임 완성

1. 기획을 먼저(그래픽, 문서작업에 관련하여 기획서 작성) 2. 그래픽과 프로그래밍에게 전달 및 회의