# Unity 2D 미니 프로젝트 기획서 – Clear Shot

1. 프로젝트명

Clear Shot

2. 개발 목적

Unity 2D와 C#을 활용한 물리 기반 게임 개발 능력 향상  
카드 선택 및 전략 요소가 포함된 퍼즐 게임 설계 및 구현  
사용자 조작(슬링샷) + 스킬 기반 시스템 경험

3. 게임 개요

장르: 2D 물리 퍼즐 / 캐주얼  
핵심 목표: 슬링샷으로 돌멩이를 발사해 구조물 속 돼지들을 제거하고, 포인트를 최소로 사용해 최대 별(★)을 획득

4. 주요 게임 시스템

- 슬링샷 조작  
- 돌멩이 스킬 선택 (카드 UI)  
- 스킬 3종: 분열, 가속, 폭발  
- 포인트 기반 스킬 사용  
- 별 등급 (1~3개) 평가 시스템

5. 게임 플레이 흐름

게임 시작 → 카드 선택 → 돌멩이 발사 → 효과 발생 → 돼지 제거 → 포인트 계산 → 별 평가 → 재시작 또는 다음 레벨

6. 돌멩이 스킬 목록

① 분열: 일정 거리 후 3개로 분열 (포인트 5)  
② 가속: 클릭 시 돌진 (포인트 8)  
③ 폭발: 충돌 시 범위 피해 (포인트 12)

7. 구성 요소

- 돌멩이: Rigidbody2D, Collider2D, SkillScript  
- 돼지: Rigidbody2D, Collider2D, 체력 시스템  
- 구조물: 나무, 돌, 유리 등 다양한 내구도  
- UI: 카드 버튼, 포인트/별 표시, 재시작 버튼

8. 개발 도구

Unity 2D, C#, Visual Studio

9. 예상 개발 일정

1주차: 슬링샷/스킬 UI/기본 구조물  
2주차: 스킬 구현/포인트 시스템/별 평가  
(선택) 3주차: 레벨/사운드/애니메이션

10. 향후 확장 아이디어

- 레벨 에디터  
- 스킬 추가  
- 게임 저장 및 통계  
- 모바일 대응