

# Small Gimmick Game

게임공학과

1588026 유승효

# 게임소개 및 목차

## 게임소개

- 게임 내에서 구현되어있는 미니게임을 캐주얼하게 재해석하여 만드는 게임입니다.
- 여러 게임들의 레이드를 플레이 하는 사람들에게 있어 일종의 연습모드로써 게임을 하게 만드는 것이 게임 제작목표입니다.

## 목차

- 구슬넣기
- 빙고
- 피자 장판 맞추기

# 첫 번째 미니게임

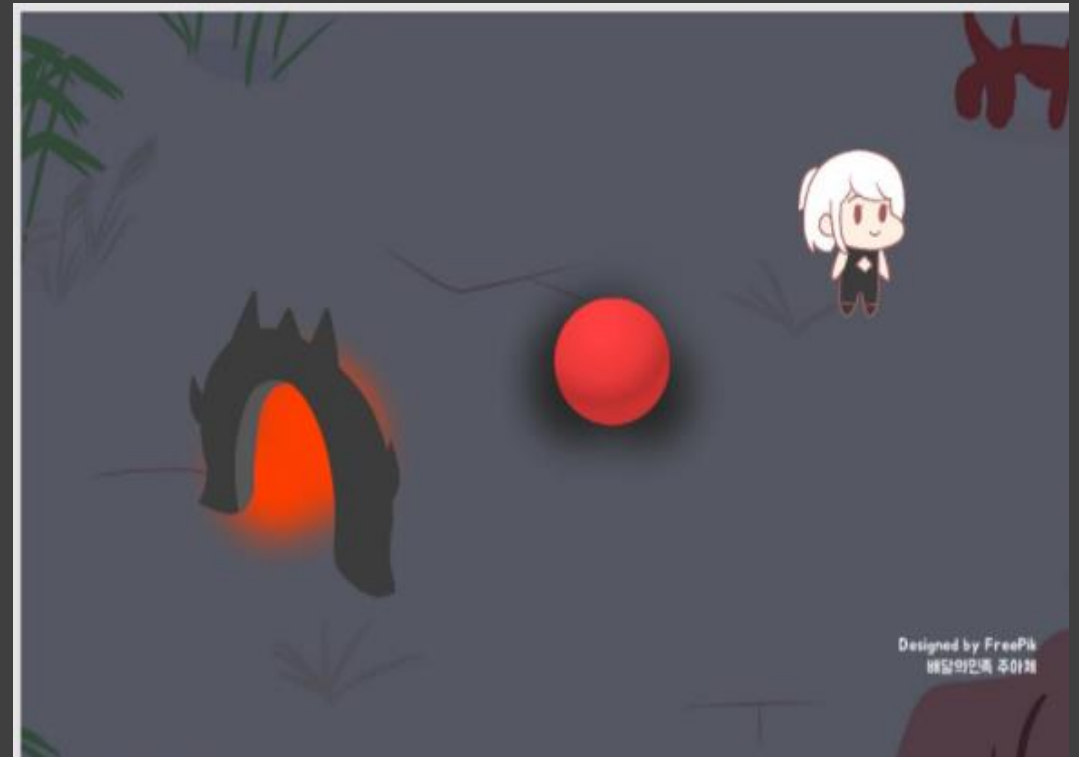
- 구슬넣기

# 예시 이미지

실제 게임 예시 이미지



목표 컨셉이미지



사진출처 : <https://www.inven.co.kr/board/lostark/4811/2028187>,  
<https://www.inven.co.kr/board/lostark/4811/3035375?my=chuchu>

# 게임 진행방법

- 인게임에는 플레이어, door, 구슬 오브젝트가 존재합니다.
- 문은 1, 5, 7, 11시에 위치하며 플레이어는 그 반대편에 존재합니다.
- 구슬의 위치는 플레이어와 문 사이에 등장합니다.
- 문에는 빨강, 파랑, 초록, 흰색, 검은색 중 1개가 랜덤으로 색이 입혀지며 1개만 생성됩니다.
- 구슬은 빨강부터 생성되며 빨강, 파랑, 초록, 흰색, 검은색 순으로 색이 변화합니다. 구슬이 2번 사이클이 돌아가면 게임이 패배하게 됩니다.
- 해당 구슬은 플레이어와 일정거리 이상 가까워지면 플레이어를 따라가는데, 이 구슬을 문과 동일한 색상으로 플레이어가 문에 넣는 것을 목표로 합니다.

# 두번째 미니게임

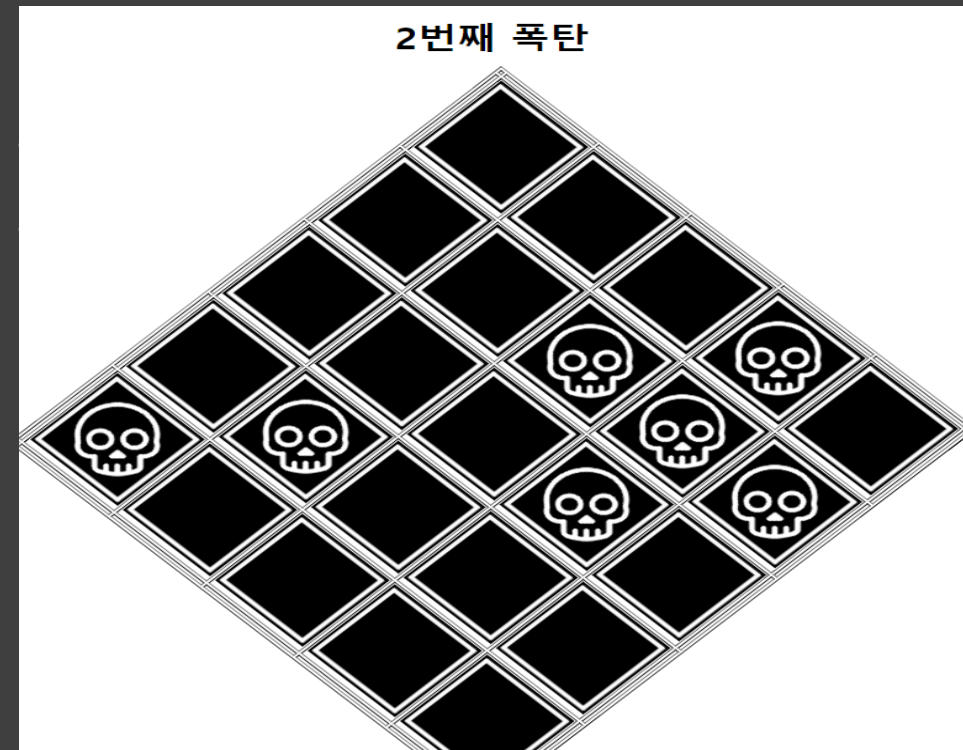
- 빙고

# 예시 이미지

실제 게임 예시 이미지



목표 컨셉이미지



사진출처 : <https://www.youtube.com/watch?v=oWvNUOLzMV0>,  
<https://verandaaa.github.io/lostark-test/bingo>

# 게임 진행방법

- 플레이어가 움직일 수 있는 Plane의 크기는 5x5로 구성되어 있습니다.
- 시작 시 각 1x1 크기의 판에는 해골모양의 문양이 랜덤으로 2개가 나타납니다.
- 일정시간마다 랜덤으로 가로 또는 세로로 망치가 지나갑니다. 이 망치에 플레이어가 맞으면 사망합니다.

- 일정시간마다 폭탄이 나오는데 폭탄은 +모양으로 터집니다.
- 폭탄이 터질 시 문양이 없는 바닥은 해골로 바뀌며 해골문양이 있는 바닥은 문양이 없는 바닥으로 바뀝니다.
- 플레이어는 해골 문양을 밟을 시 제자리에 가만히 있는 스톤상태에 놓여지며, 제한된 시간 안에 스페이스 버튼을 알맞은 횟수동안 입력하는 기믹을 수행합니다. 제한된 시간안에 클리어 하지 못할 경우 플레이어는 2초동안 스톤상태에 다시 놓여집니다.
- 해골문양이 있는 바닥이 빙고상태에 놓여져 있을때는 플레이어는 무적상태가 됩니다.
- 폭탄이 3의 배수로 출몰할때마다 빙고를 맞추지 못한다면 플레이어는 사망합니다.
- 폭탄은 3~5개의 수로 제한되어있는데 폭탄 개수가 전부 소멸될때까지 생존하면 플레이어는 게임을 클리어하게 됩니다.



# 세 번째 미니게임

- 피자장판 맞추기

# 예시 이미지

실제 게임 예시 이미지



목표 컨셉이미지



사진출처 : <https://all-the-best.tistory.com/71>,  
<https://www.inven.co.kr/board/lostark/4821/72125>

# 게임 진행방법

- 플레이어는 11, 1, 3, 5시에 위치해있는 플레이어 포인트에서 랜덤으로 시작합니다.
- 필드 중앙을 기준으로 부채꼴 모양으로 총 8개의 장판이 있으며, 일정 시간마다 장판이 색이 변화합니다. 그 후 플레이어가 수행해야할 기믹을 시전합니다.
- 플레이어에게는 랜덤으로 색이 주어지는데 해당 색에 맞춰 장판을 밟아줘야합니다.
- 플레이어는 처음 보여주는 장판의 색을 잘 보고 기믹을 시전할 때 해당 장판의 색에 맞추어 움직여야합니다.
- 해당 장판에 움직이지 못한 횟수가 3회가 넘을 시 사망하게 됩니다.
- 알맞은 장판에 움직여도 마지막 장판을 맞추지 못할 경우 플레이어는 사망하게 됩니다.
- 알맞게 장판에 움직여 기믹이 종료하게 되면 게임을 클리어하게 됩니다.

# 개발 플랫폼

- 사용 엔진 : Unity 3D
- 사용 언어 : Visual Studio C#
- 키보드와 마우스를 활용한 탑 뷰어 게임
- 쿼터뷰 형식으로 제작됩니다.