

SIMON 3D (바우와우)

- Unity3D로 구현
- 화면 구성

1. Select Stage



- 게임 시작 시 CSV 파일의 Data를 읽어옴
- Play해서 얻은 별의 개수 저장
- 게임 클리어 시, 잠금된 다음 레벨 오픈

2. 게임 옵션



- 배경음 / 효과음 ON, OFF 및 켜 전환 기능 구현
- 게임 중 옵션 버튼 클릭 시, 배경음, 효과음 volume이 0이 되게 구현
- 플레이 화면으로 돌아가면 다시 volume이 원래대로 돌아감

3. 게임 난이도

Level	큐브 수(z)	노출 시간(x)	랜덤으로 깜빡이는 수(y)
1-1	4	3	4
1-2			6
1-3			8
1-4		2	4
1-5			6
1-6	6	2	8
1-7			4
1-8		1	6
1-9			8
2-1	6	3	4
2-2			6
2-3			8
2-4		2	4
2-5			6
2-6		1	8
2-7			4
2-8			6
2-9			8

3-1	9	3	4
3-2			6
3-3			8
3-4		2	4
3-5			6
3-6	9	2	8
3-7			4
3-8		1	6
3-9			8

- 화면 구성

4. 게임 진행



- 게임 시작 시, 캐릭터 이동 및 카메라 전환
- 캐릭터가 달려가는 애니메이션, 사운드 추가



- 큐브에 하나씩 불빛이 들어옴 (Random으로 구현)
- 버튼 클릭 시, 불빛이 들어오고 발판 내려감, 클릭 사운드 구현
- 오답 시, 버튼 전체 점멸



- Fail 시
- 총 하트 개수=3, 오답 시 하나씩 감소
- 틀리면 게임 초기화
- 3번 틀리면 Fail, 결과화면 출력

- 화면구성(사격)

4. 게임 진행

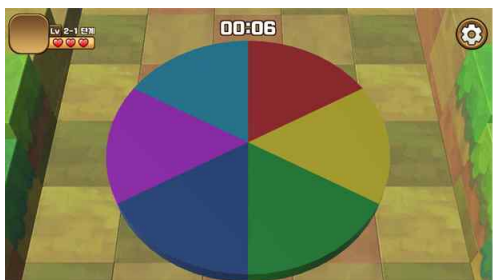
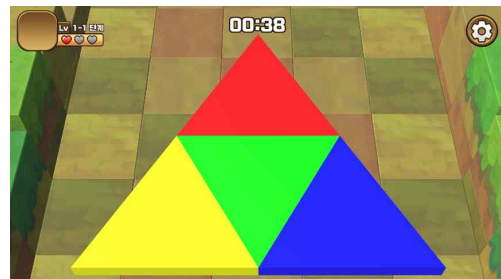
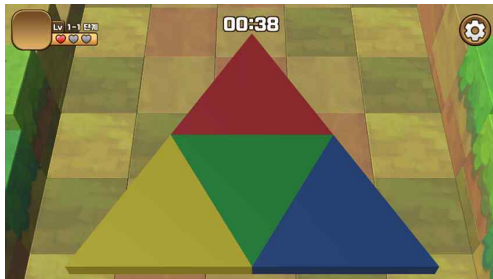


- Clear 시
- 성공 애니메이션, 결과화면 출력
- N-9단계를 성공할 시, 앞에 있는 문이 열리고, 캐릭터가 이동하는 효과 구현



- 결과 화면 : 별 개수는 남은 하트 개수와 동일하게 설정하였음

5. 게임 내 발판



- Lv 1 : 큐브 수 4개, Lv 2 : 큐브 수 6개, Lv 3 : 큐브 수 9개

- Assets (Serial Test)

1. Scene 구성









이름

 SampleScene.unity
 LevelSelect.unity
 GameStart.unity

- 총 3개의 Scene으로 구성 - SampleScene, LevelSelect, GameStart

2. Scripts 구성 (사용하는 주요 스크립트)

이름

 UIManager.cs
 SimUIManager.cs
 SimSoundManager.cs
 SimLevelManager.cs
 SimCSVReader.cs
 Mmr_Sim_Data.cs
 IdleManager.cs
 GameManager.cs

- UIManager.cs -임시 CSV 관리 스크립트(타 콘텐츠와 통합할 시 삭제)
- SimUIManager.cs - 플레이 Scene UI 관련 스크립트
- SimSoundManager.cs - 게임 사운드 스크립트
- SimLevelManager.cs - LevelSelect Scene 관련 스크립트
- SimCSVReader.cs - CSV 읽어오기 스크립트
- Mmr_Sim_Data.cs - Simon3d 데이터(CSV 항목) 스크립트
- IdleManager.cs - Ally(Idle) 사운드 관리 스크립트
- GameManager.cs - 게임 이벤트 관리 스크립트