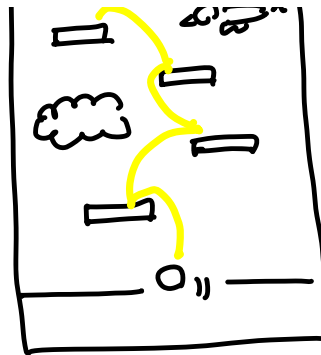


# < 기획 1차 >



단방향 게임으로  
난이도 여러가지  
시스템 잘 구축해야

## ① 점프 벽 게임.

Q. 단위 설정.

1. 게임 소개 : 일정한 높이로 점프하는 캐릭터를 조작하여  
벽을 타고 위로 올라가는 게임.

## 2. 게임 플레이

i) 캐릭터 조작 : 플레이어가 스마트폰을 직접 움직여  
캐릭터를 컨트롤 한다.

ii) 게임을 : 스마트폰 화면이 점점 위로 이동.

↳ 캐릭터가 스마트폰 화면 밖으로 나가면  
게임오버.

inspiration  
아이템

- 캐릭터의 체력이 부족하지 않도록  
체력 증진 아이템을 획득하여 위로 올라감.  
체력 소진시 게임오버.

캐릭터가  
튼지면

↳ 기초체력: 1000

Q. 벽돌길의 섹션  
단위?


- 위로 갈수록 벽돌 길이가 짧아진다.

'당근'  
이런식이지...

- 캐릭터가 벽을 타지 못하고 땅으로 추락시 게임 패.
- 캐릭터가 장애물에 부딪혀 추락시 게임 패

획득 가능한 아이템:

**스프링**: 캐릭터의 점프력 2배 상승시킴. (1회)

" **헬리콥터**: 캐릭터를 5초동안 낙하를  
(추락 방지에 유효함)

대부분 헬리콥터 같은...

**체력 증진 아이템**: 캐릭터의 체력을 30% 증진시킴.

**코인**: 상점에서 사용 가능.

**보호막**: 캐릭터를 1회 장애물에 부딪혀도 안떨어짐.

**위장막**: 캐릭터를 태우고 배를 돌리고 위로 이동시켜  
줌.

**빙결**: 낙하다니는 새를 얼릴 수 있다.

가장 시끄러운 → 가장 시끄러운 곳까지  
가장 빨리 (거리 저장됨)  
↓  
게임 오버 후 가장 빨리 시뮬레이션  
재시작 가능.

장애물 연구:

사: 10초 ~ 15초 사이에 출현.

가로로 움직이는 상자를 낮아다니며

캐릭터의 동선 방해

구: 구름에 닿아있는 시간동안 캐릭터의  
체력은 5%씩 깎인다.

윤: 일정 시간 간격으로 위에서 아래로

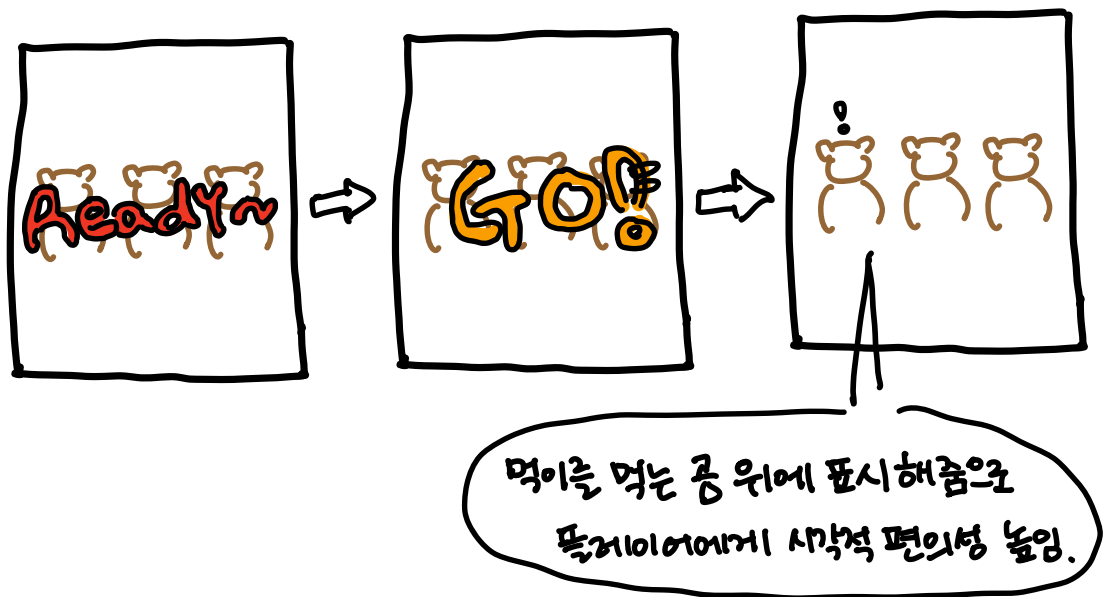
## ② 곰 먹이 게임. (정답 맞추기 게임)

→ 곰 아비어도 됨.

1. 게임 소개: 3마리의 곰이 일정시간동안 랜덤하게 먹이를 먹는다. 일정시간이 지난 후, 어떤 곰이 가장 많은 먹이를 먹었는지 맞추는 게임.

## 2. 게임 플레이

### i) 로딩 화면



## ii) 게임 룰

### a) Round 1

- Round 1은 20초 동안 진행된다.
- 처음 10초 동안은 1초에 한번씩 공 한마리에게 먹이 증정.
- 나머지 10초 동안은 0.8 ~ 0.5초에 <sup>뒤로 갈수록 0.5초에 가깝게</sup> 공 한마리에게 먹이 증정.
- 20초가 끝난 후, 플레이어가 공 선택

### b) Round 2

- Round 2는 18초 동안 진행된다.
- Round 1보다 어려워진다.
- 처음 8초 동안은 0.8초에 한번씩 먹이 증정함.
- 3~5초에 한번씩 2~3마리 공에게 랜덤 먹이 증정.
- 후 10초 동안은 0.3 ~ 0.5초에 한번씩 먹이 증정.

c) 플레이어가 특정 시 게임 종료.

특정 round 부터 재시작한다.

d) Round 1부터 Round 2까지 연이어 성공시  
보너스 개화 긍정. (성취감) perfect

↳ 만약 round 2에서 틀려서 round 2에서  
시작하여 통과시 clear. perfect는 아님.

플레이어는 Round 1부터 재도전 가능.

(플레이어의 선택 영역)

재도전하여 연이은 성공시 perfect +

보너스 개화 긍정.

### ③ 공통 섹 (공통 학생X)

1. 게임 소개 : 장애물을 피해 점프하며 달리는  
공통 게임.

2. 게임 플레이 :



















