체리 -> 딸기 -> 포도 -> 복숭아 -> 블루베리 -> 사과 -> 코코넷 -> 귤 -> 오렌지 -> 멜론 -> 수박

| 이미지 | 이름 | 비고 |
| --- | --- | --- |
|  | 체리 | - 1단계  - 점수 : 1 |
|  | 딸기 | - 2단계  - 점수 : 3 |
|  | 포도 | - 3단계  - 점수 : 6 |
|  | 복숭아 | - 4단계  - 점수 : 10 |
|  | 블루베리 | - 5단계  - 점수 : 15 |
|  | 사과 | - 6단계  - 점수 : 21 |
|  | 코코넛 | - 7단계  - 점수 : 28 |
|  | 귤 | - 8단계  - 점수 : 36 |
|  | 오렌지 | - 9단계  - 점수 : 45 |
|  | 멜론 | - 10단계  - 점수 : 55 |
|  | 수박 | - 11단계  - 점수 : 66 |

같은 단계 과일이 합쳐질 때 점수 추가

점수 계산 공식 = x(x+1)/2

1~3단계가 나오다가 최대 단계보다 (-3)단계 낮은 과일까지 나오게 한다.

-> 귤(8단계)까지 완성 되면 블루베리(5단계)까지 나오게 설정 1~5단계 까지 나오도록

합쳐지면서 과일이 바뀌므로 밖으로 나갈 수 있다.

효과음 : 합쳐질 때 소리 (미정)

부딪힐 때 소리 (미정)

배경음 : 미정

효과 : 합쳐질 때 효과

—----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

게임 씬

1. 게임 실행 화면

* 기타 설정용 미리 생성하기 위한 씬
* 주로 싱글톤 위주 생성, 카메라, 등등

2. 게임 메인 화면

* 조작 설명, 랭킹 기록, 게임종료, 게임 실행 버튼으로 구성
* 메인 이미지를 통해 게임 알리기

3. 게임 플레이 화면

* 게임 플레이 공간과 현재 점수 보여주는 화면 반반
* 일시 정지 버튼x => esc버튼을 통해 일시정지 화면 or 창 밖으로 나가면서 일시정지 화면
* 다음 나올 과일 보여주기, 과일의 단계를 표시해주는 이미지 보여주기

4. 게임 로딩 화면

* 게임 로딩 씬을 통해 화면 전환을 매끄럽게 하기

—----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

기타

게임 데이터는 제이슨유틸리티를 통해

효과는 파티클시스템