

# 플레이어 역할과 역할 분배 규칙

- 플레이어 역할
  - 개요
  - 농장주 (Farmer)
    - 1. 역할 개요
    - 2. 역할 목적
    - 3. 승리 조건
  - 동물 (Animal)
    - 1. 역할 개요
    - 2. 역할 목적
    - 3. 승리 조건
- 플레이어 역할 분배
  - 플레이어 역할 분배 로직
    - 플레이어 수 (n)
    - 농장주 수 (a)
    - 동물 수 (n-a)
- 플레이어 역할 배정 연출
  - 기본 규칙
  - 농장주 플레이어 역할 배정 연출
    - 1. 게임 인트로
    - 농장주 역할 배정 연출
  - 동물 플레이어 역할 배정 연출
    - 1. 게임 인트로
    - 2. 동물 역할 배정 연출

## 플레이어 역할

### 개요

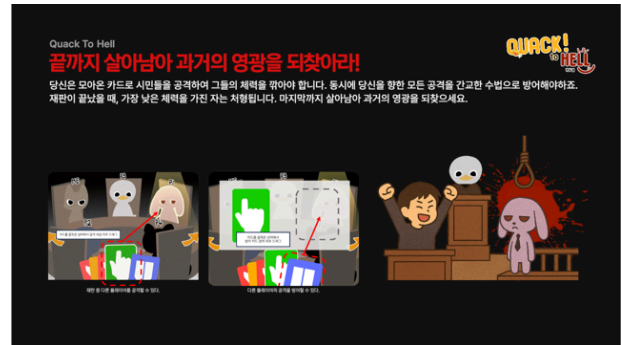
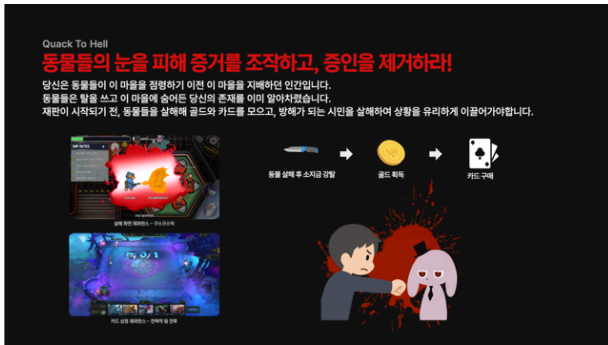
플레이어는 게임 시작 시 **임의의 역할**을 부여받으며, 이는 게임의 전개와 플레이 경험을 결정하는 핵심 요소이다.

역할은 크게 **농장주**와 **동물** 두 진영으로 분류된다.

	농장주	동물
비율	전체 플레이어의 소수 (1~3명)	전체 플레이어의 다수 (약 70~90%)
정체성	배신자	협력자
핵심 목표	시민을 은밀히 제거하거나, 방해 공작을 통해 혼란을 유발	미니게임을 플레이해 골드와 카드를 모아 재판에서 임포스터를 처형

승리 조건	임포스터 ≥ 시민 인원 상태를 만들어 승리	재판을 통해 숨어 있는 모든 임포스터를 색출
특징	1. 제한된 정보 속에서 불안과 긴장감을 경험 2. 사회적 추리와 협력으로 게임에 기여	1. 시민으로 위장하며 활동 2. 정보 우위를 바탕으로 기만과 심리전을 주도

## 농장주 (Farmer)



### 1. 역할 개요

- **정의:** 동물로 위장하여 게임에 참여하지만, 실제 목적은 시민을 제거하거나 교란시켜 자신들의 세력을 확대하는 소수의 침입자이다.
- **핵심 목표:** 은폐와 기만, 그리고 능동적인 방해로 통해 시민 인원수를 줄이고, 최종적으로 임포스터 ≥ 시민 상태를 만들어 승리하는 것.

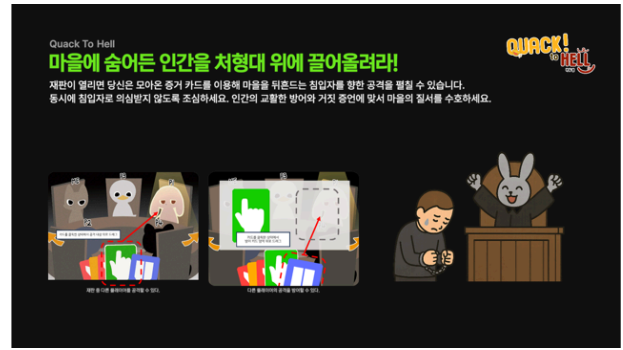
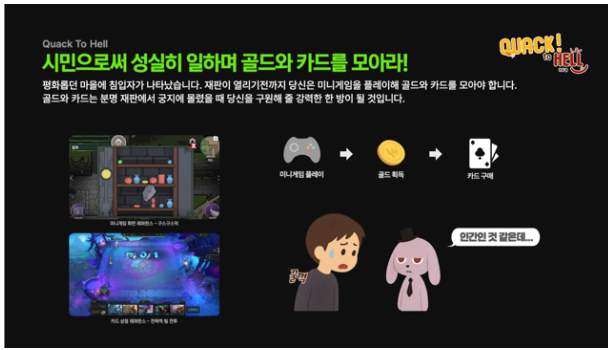
### 2. 역할 목적

- 임포스터는 게임 내 갈등과 긴장감을 유발하는 핵심 존재이다.
- 시민의 협력 구조를 위협하고, 토론 과정에서 불신을 증폭시킴으로써 추리 게임으로서의 몰입을 강화한다.
- 또한 Sabotage 시스템을 통해 시민을 계속 움직이게 하고, 지루하지 않은 플레이 경험을 보장한다.

### 3. 승리 조건

- **수적 우위 확보:** 시민 수 ≤ 임포스터 수일 경우 자동 승리.

## 동물 (Animal)



## 1. 역할 개요

- **정의:** 게임 내 다수를 차지하는 일반 플레이어로, 주어진 작업(Task)을 수행하고, 회의와 투표를 통해 임포스터를 색출하는 것을 목표로 한다.
- **핵심 목표:** 협력과 추리를 통해 농장주를 제거하거나, 모든 Task를 완료하여 게임을 승리로 이끄는 것.

## 2. 역할 목적

- 시민은 게임의 안정 장치 역할을 한다.
- 다수가 존재하기 때문에 게임 전체 흐름을 지탱하며, Task 완료를 통해 게임 종료 조건을 만든다.
- 또한 토론과 투표의 주체로서, 플레이어 간 심리전의 무대를 형성한다.

## 3. 승리 조건

- **Task 승리:** 모든 동물이 합쳐서 모든 Task를 완료했을 때 즉시 승리.
- **추방 승리:** 재판장에서 모든 농장주를 처형했을 때 승리.

## 플레이어 역할 분배

### 플레이어 역할 분배 로직

현재 플레이어 수에 따른 적정 농장주 수가 존재하며, 동물 수는 자동적으로 플레이어 수에서 농장주 수를 뺀 값이 된다.

해당 파트를 개발할 때 아래 사항을 추후에 추가 구현할 것을 유념하며 개발한다.

- 플레이어들은 호스트로써 게임 세션을 생성할 수 있으며 세션 생성 시 아래 설정을 조정할 수 있다.
  - 세션 최대 플레이어 수
- 로비 내에서 호스트는 아래 설정들을 조정할 수 있다.
  - 농장주 수
  - 세션 최대 플레이어 수

#### 플레이어 수 (n)

- 최소 플레이어 수 : 5명
- 최대 플레이어 수 : 16명

#### 농장주 수 (a)

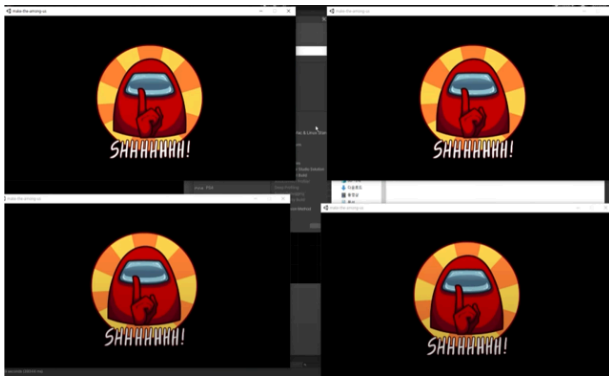
- 최소 농장주 수 : 1명
- 최대 농장주 수 : 3명

#### 동물 수 (n-a)

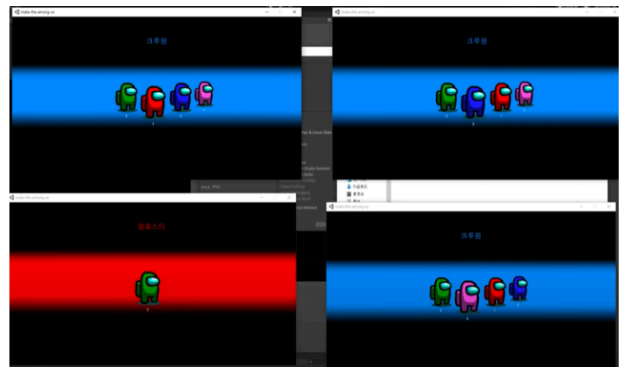
- 최소 동물 수 : 4명
- 최대 동물 수 : 15명

총 플레이어 수 (n)	농장주 수 (a)	동물 수 (n-a)
5 - 6	1	n - a
7 - 9	2	n - a
10 - 12	2 or 3	n - a
13 - 15	3	n - a

### 플레이어 역할 배정 연출



게임 인트로



역할 배정 연출

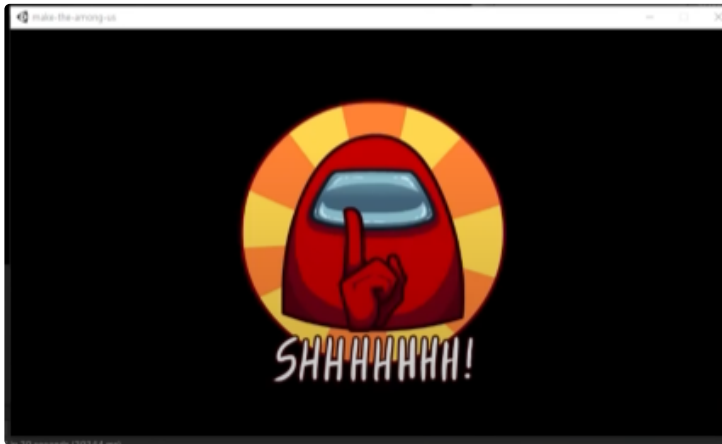
### 기본 규칙

- 시점
  - 게임을 시작하기 위한 내부 로직 수행이 완료된 이후 플레이어들이 스폰되기 직전에 연출한다.
- 목적
  - 각 플레이어에게 본인이 어떤 역할을 부여받았는지를 알려준다.
- 알아둘 점
  - 현재 최종 그래픽 리소스가 나와있지 않은 상태이므로, 임시 리소스를 이용해 개발한다.
  - 참고 영상 : [▶ Make the 어몽어스 \(14\) - 임포스터 선정 기능 만들기 | 유니티](#)
  - 임시 리소스 다운로드 링크 : [amongus-intro.unitypackage](#)

## 농장주 플레이어 역할 배정 연출

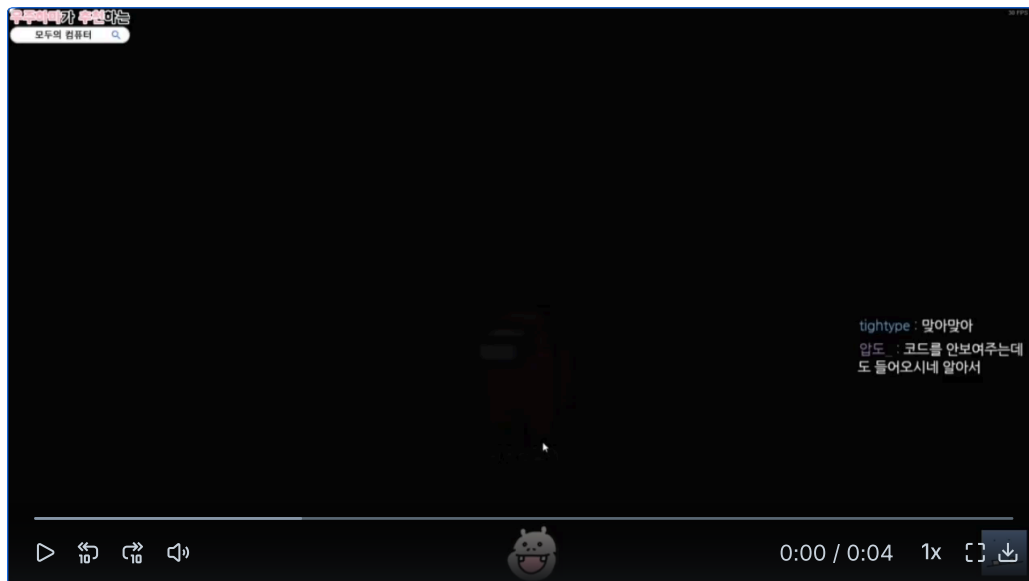
### 1. 게임 인트로

- 게임 인트로 이미지를 2초간 띄운다.
- 참고 영상대로 애니메이션까지 추가해도 좋음



### 농장주 역할 배정 연출

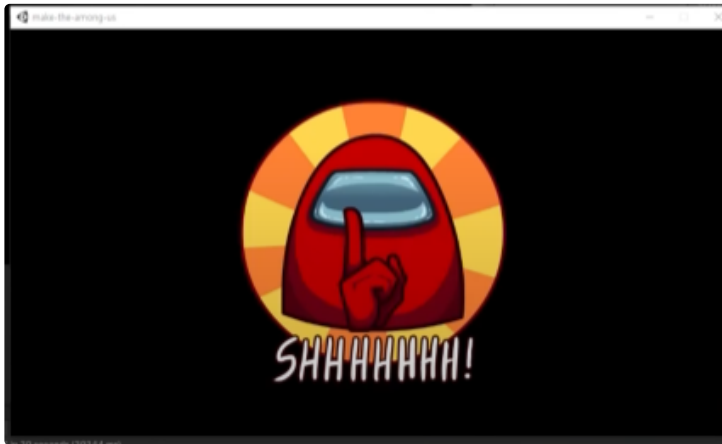
- Fade In 효과와 함께 화면에 다음 정보들을 표시한다.
  - 로컬 플레이어가 배정받은 역할 (농장주)
  - 로컬 플레이어와 다른 농장주 플레이어들의 닉네임과 플레이어 캐릭터 외형



## 동물 플레이어 역할 배정 연출

### 1. 게임 인트로

- 게임 인트로 이미지를 2초간 띄운다.
- 참고 영상대로 애니메이션까지 추가해도 좋음



### 2. 동물 역할 배정 연출

- Fade In 효과와 함께 화면에 다음 정보들을 표시한다.
  - 로컬 플레이어가 배정받은 역할 (동물)
  - 농장주 플레이어 수
  - 모든 플레이어들의 캐릭터 외형과 닉네임

