

UNITY3D TEST PROJECT

(주)게임스프링

Card Memory 게임소개

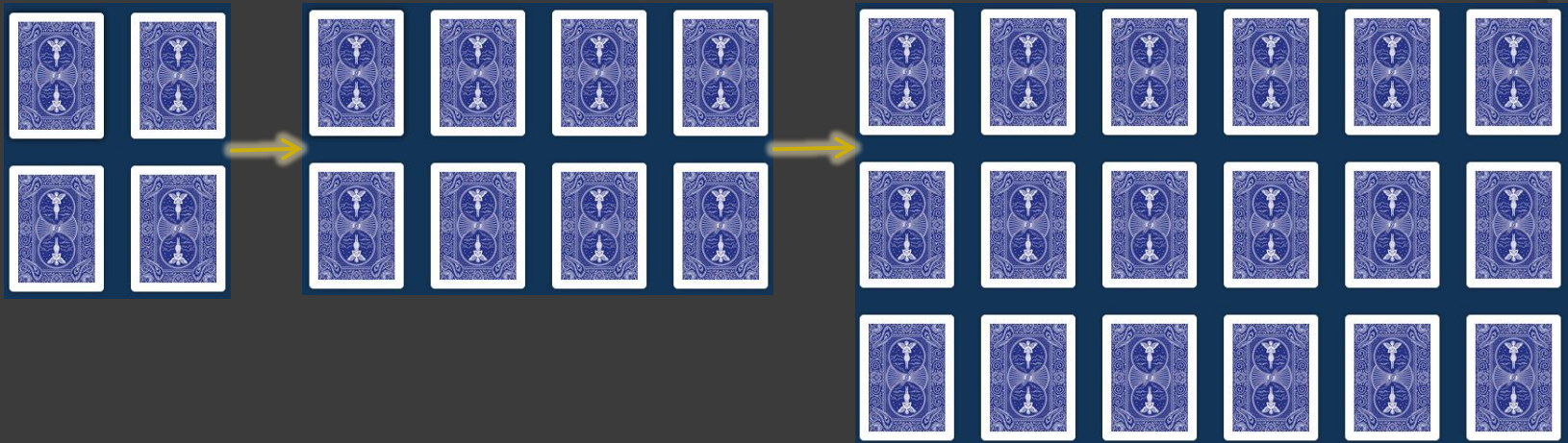
◎ 필수구현

- {A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K} x {♠,♦,♥,♣} = 총 52장으로 이루어진 카드를 사용
- 랜덤으로 제공된 카드 중 동일한 카드를 연속으로 touch한 경우 뒤집히며 점수가 올라감
- 모든 카드를 뒤집거나 timeout이 되면 stage가 끝남
- Stage 1: 2x2 → Stage 2: 2x4 → Stage 3: 3x6 (다음 화면 참고)
- 모든 stage를 끝내거나, timeout인 경우 게임을 종료하고 점수를 중앙에 보여줌
- 각 action과 effect에 적절한 사운드 사용

◎ 자유구현

- Stage 난이도에 따른 timer, score 차별화
- Effect 구현 (Particle, Shader 등)
- Best score 저장
- Timer animation
- Replay
- Game History
- 기타 본인의 기획사항 적용

Stage 구성



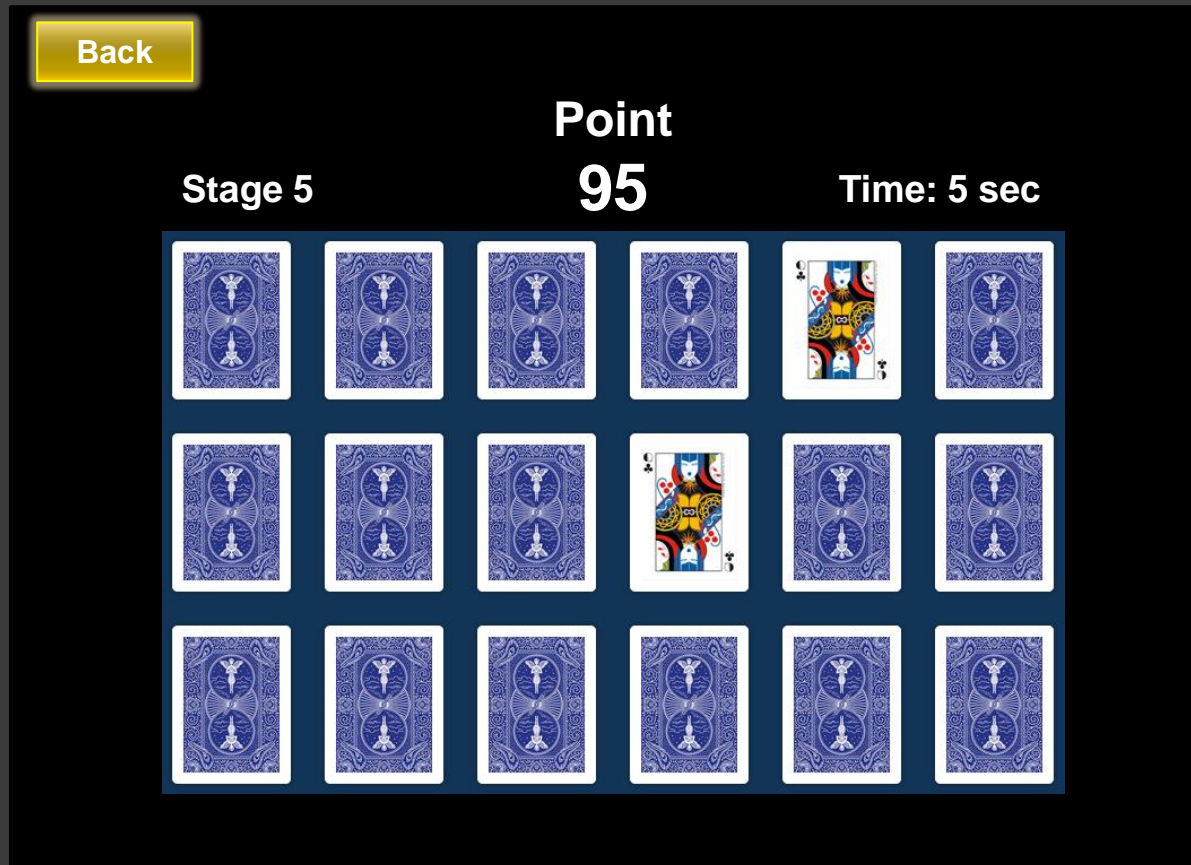
Sample screen (1/2)



A sample screen with a black background. In the center, there is a yellow rectangular button with a black border and a slight gradient. The word "START" is written in black, uppercase letters on the button.

START

Sample screen (2/2)



참고: <http://coolcarousels.frebsite.nl/c/36/>

제출자료

- ◎ Unity3D 프로젝트 전체
- ◎ 설계문서
- ◎ Android 폰에 설치하여 플레이가 가능한 APK 파일