퍼즐액션 용사님-블록 없애기

내용

[**알림 내역** 2](#_Toc522589162)

[**블록 없애기 시스템** 3](#_Toc522589163)

[**베팅 시스템** 3](#_Toc522589164)

[**게임의 룰** 3](#_Toc522589165)

[**게임의 룰(개요**) 3](#_Toc522589166)

[**블록의 생성** 4](#_Toc522589167)

[**블록의 생성 규칙** 5](#_Toc522589168)

[**올바른 방향키 입력 시 블록의 삭제** 6](#_Toc522589169)

[**게임의 승리** 7](#_Toc522589170)

[**게임의 패배** 8](#_Toc522589171)

[게임의 진행 10](#_Toc522589172)

[게임 10](#_Toc522589173)

[UI 11](#_Toc522589174)

[게임 화면 11](#_Toc522589175)

[**게임 메인화면(수치)** 11](#_Toc522589176)

[게임 선택 화면 12](#_Toc522589177)

[베팅 진행창 13](#_Toc522589178)

[연속진행 질문창 14](#_Toc522589179)

[**게임 중도 포기** 15](#_Toc522589180)

# 알림 내역

* 기본적인 게임의 실행 프로세스는 블랙잭과 동일합니다. 그래서 비슷한 부분들을 다시 읽지 않을 수 있게 **새롭게 추가된 부분들은 목차에서 빨간색으로 강조 표시 해놨습니다**.

# 블록 없애기 시스템

## 베팅 시스템

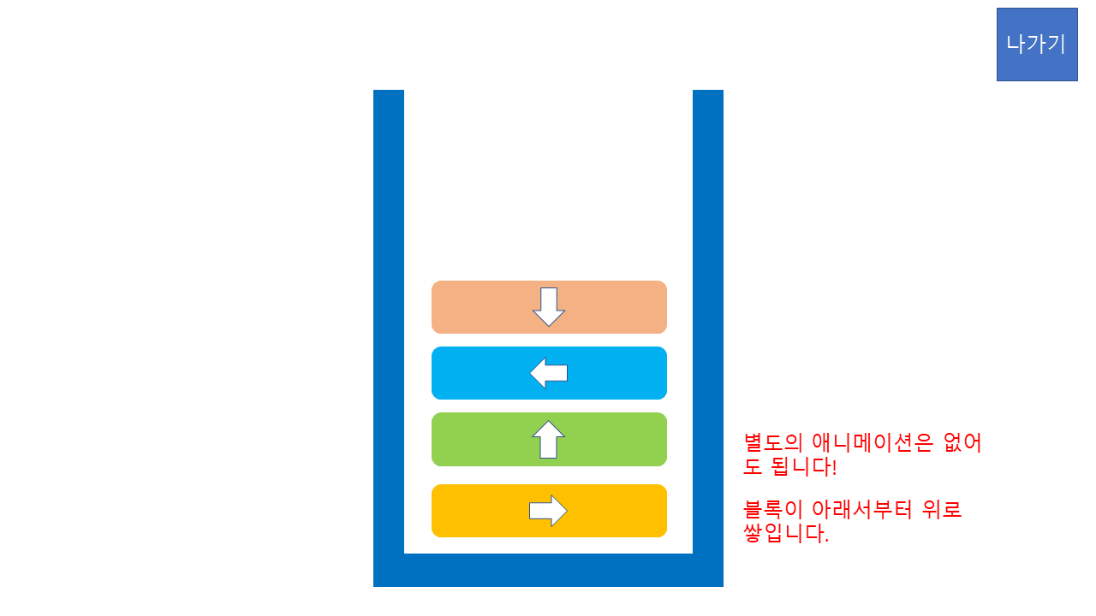
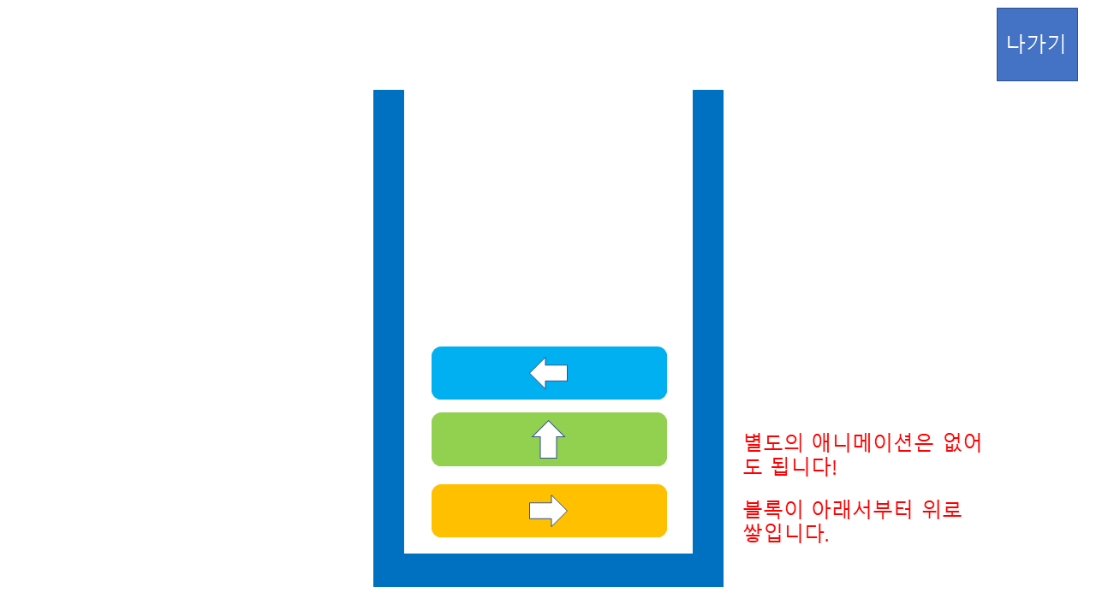
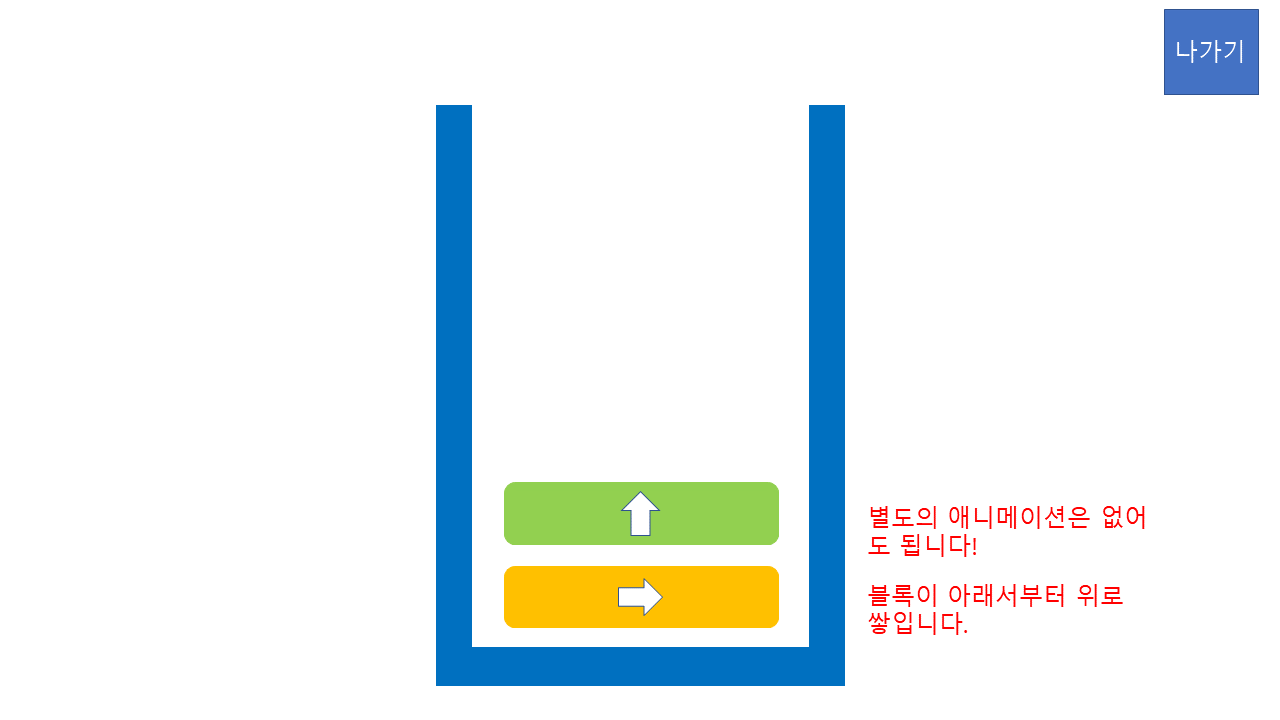
* 용사의 생명력을 걸고 내기를 진행합니다.
* 위에서부터 들어오는 블록을 없앱니다. 들어오는 블록은 방향에 맞춰 방향키를 눌러주면 없어집니다.
* 들어오는 블록을 실수없이 모두 없애면 승리하고 중간에 실수를 하거나 블록의 개수가 넘쳐나면 패배합니다.
* 블록은 ‘선입선출’ 구조입니다.

## 게임의 룰

### 게임의 룰(개요)

1. 게임 선택화면에서 게임을 선택하고 베팅을 완료하면 게임을 시작합니다.
2. 네모 칸 위에 [블록이 쌓입니다.](#_블록의_생성)
3. 제일 밑에 있는 블록의 화살표와 동일한 키를 누르면 [블록이 없어집니다](#_올바른_방향키_입력).
4. 블록이 7개를 초과하지 않게 하면서 떨어지는 [모든 블록들을 없애면 승리](#_게임의_승리)합니다.

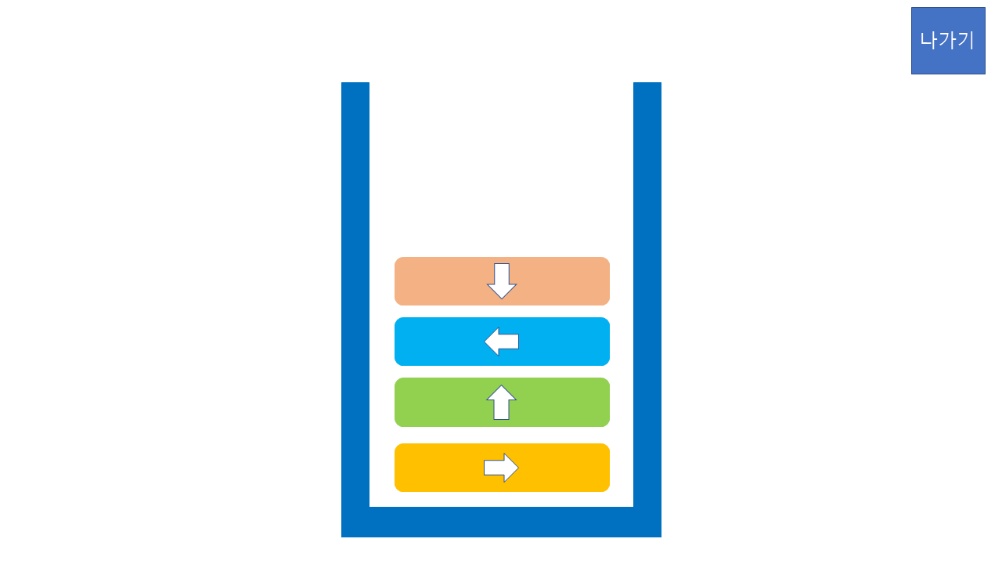
### 블록의 생성

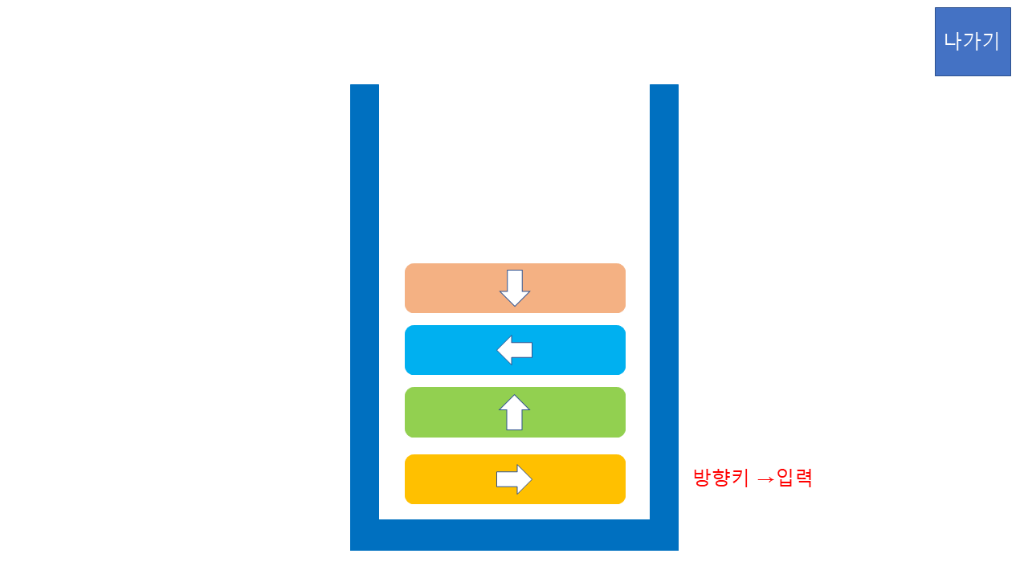


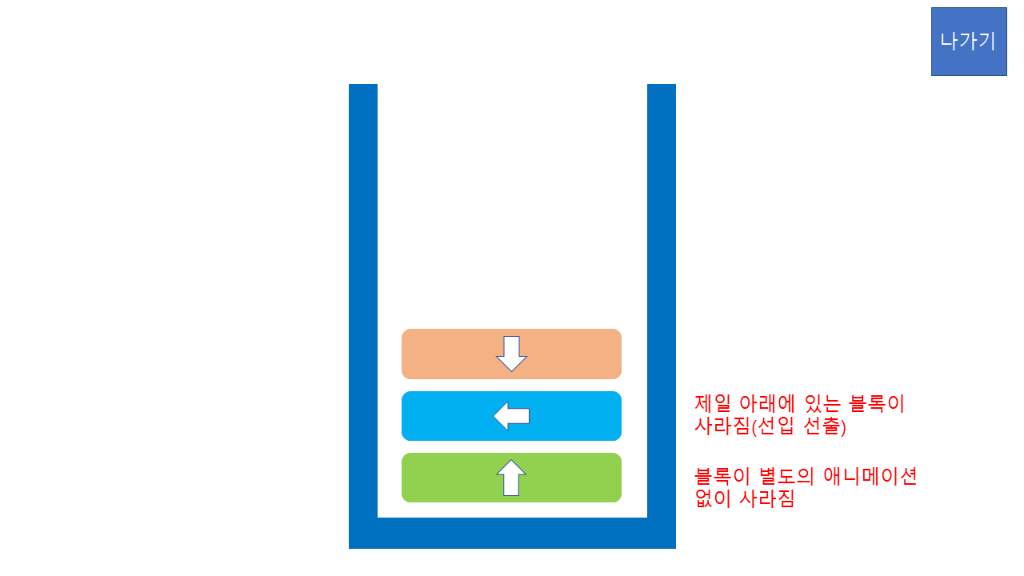
### 블록의 생성 규칙

* 블록은 4가지 방향 중 **랜덤한 방향**으로 생성됩니다. (랜덤 난수)
* 게임에서 블록이 떨어지는 시간은 총 24초입니다.
* 게임 시작 후 8초동안은 1초에 2개의 블록이 일정한 시간 간격으로 생성됩니다.
* 그 이후 8초동안은 1초에 3개의 블록이 일정한 시간 간격으로 생성됩니다.
* 그 이후 8초동안은 1초에 4개의 블록이 일정한 시간 간격으로 생성됩니다.
* 24초동안 주어지는 블록의 개수는 총 72개입니다.
* **주의: 24초는 블록이 떨어지는 시간입니다. 유저는 게임을 26초 안에 클리어 해야 합니다.**

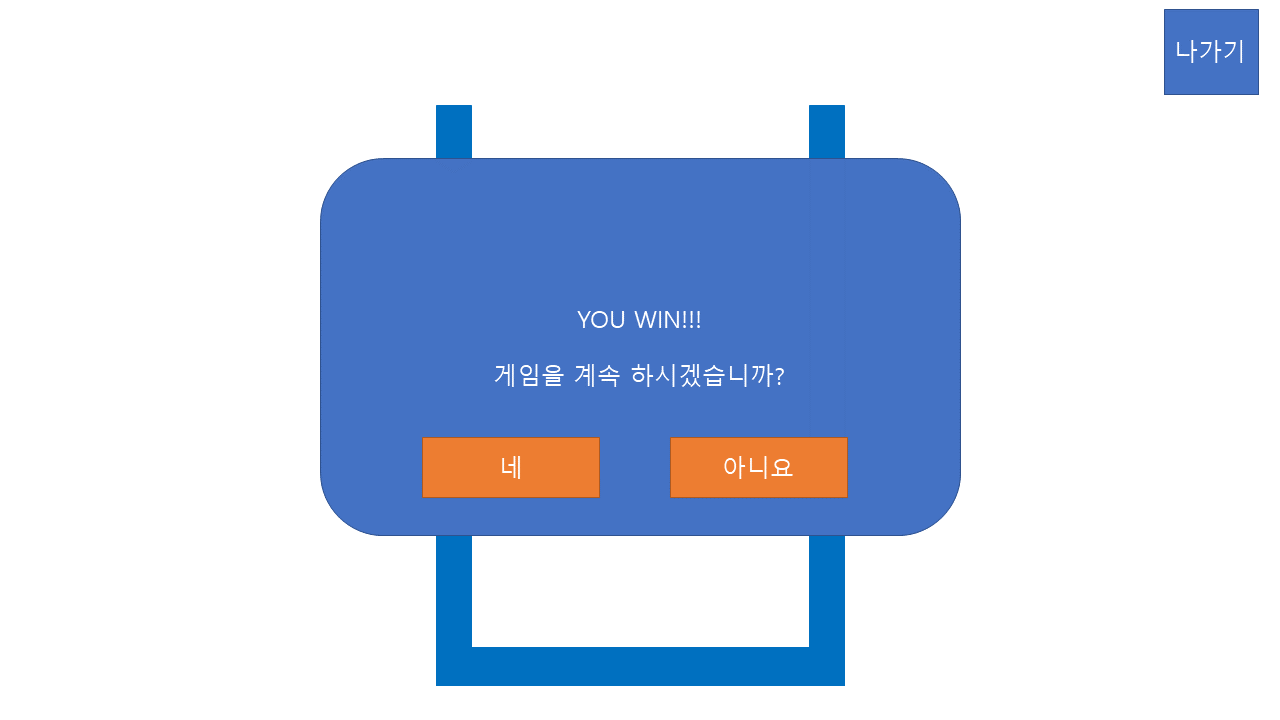
### 올바른 방향키 입력 시 블록의 삭제





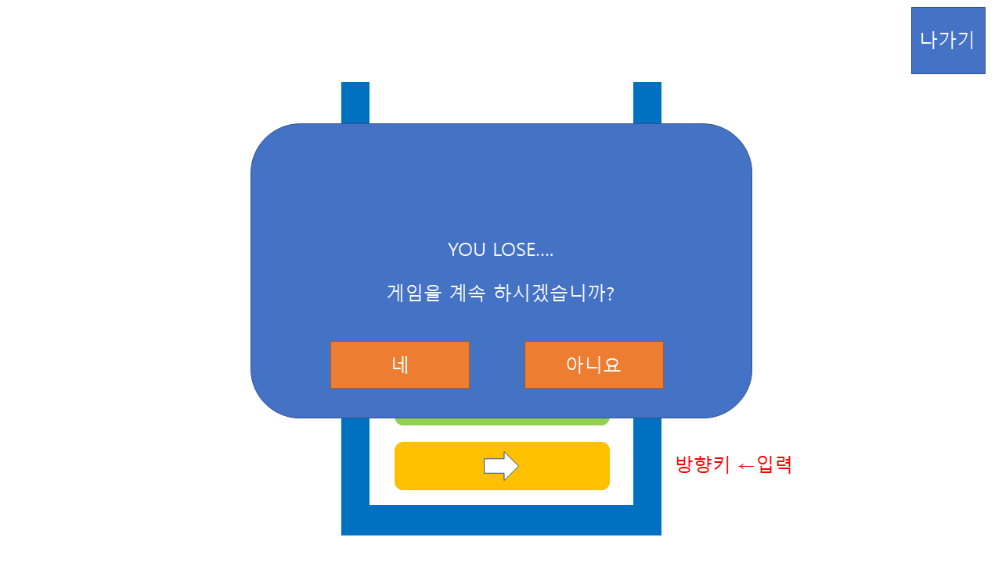
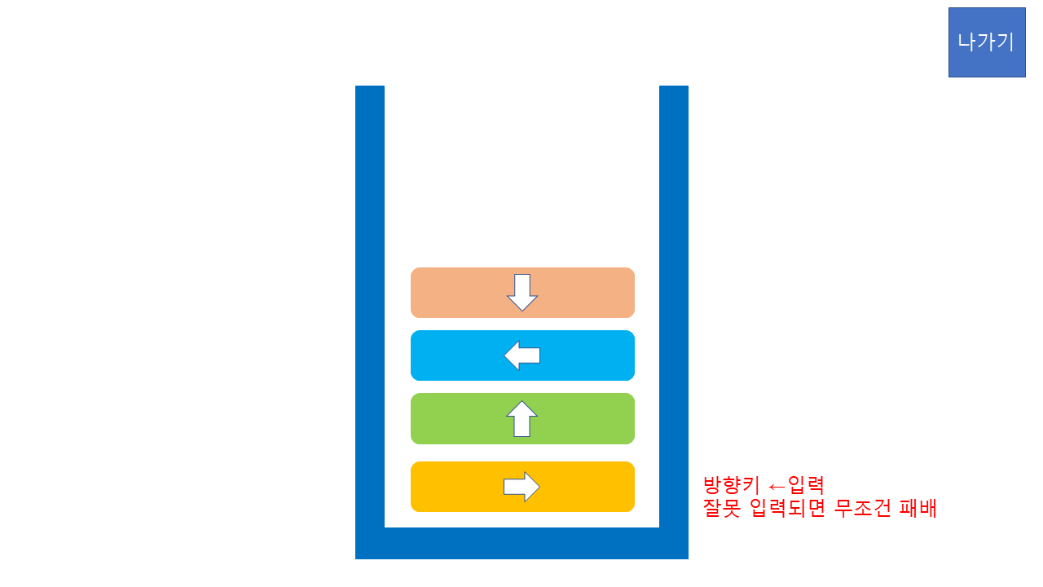
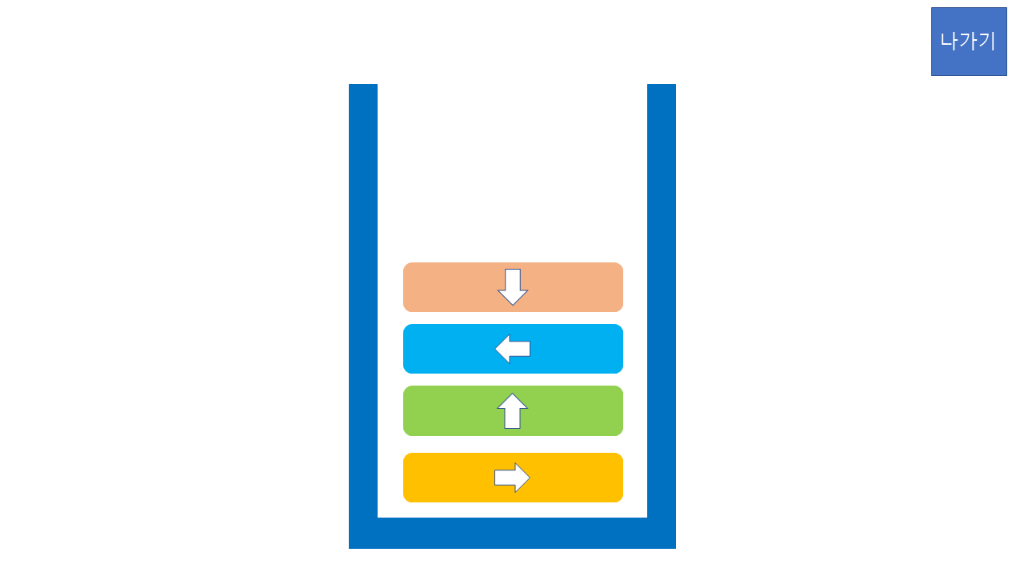


### 게임의 승리

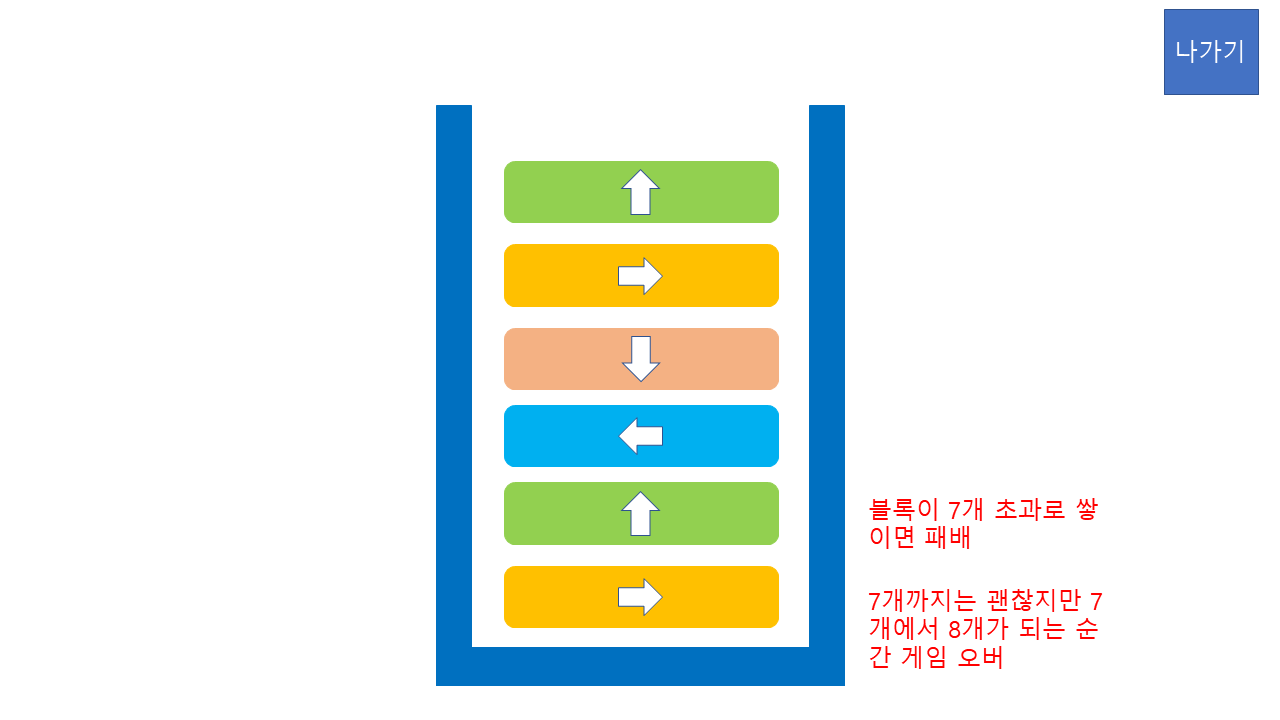
-26초동안 주어진 블록을 모두 터트리면 게임 승리표시가 써져 있는 연속진행 질문창을 띄웁니다.

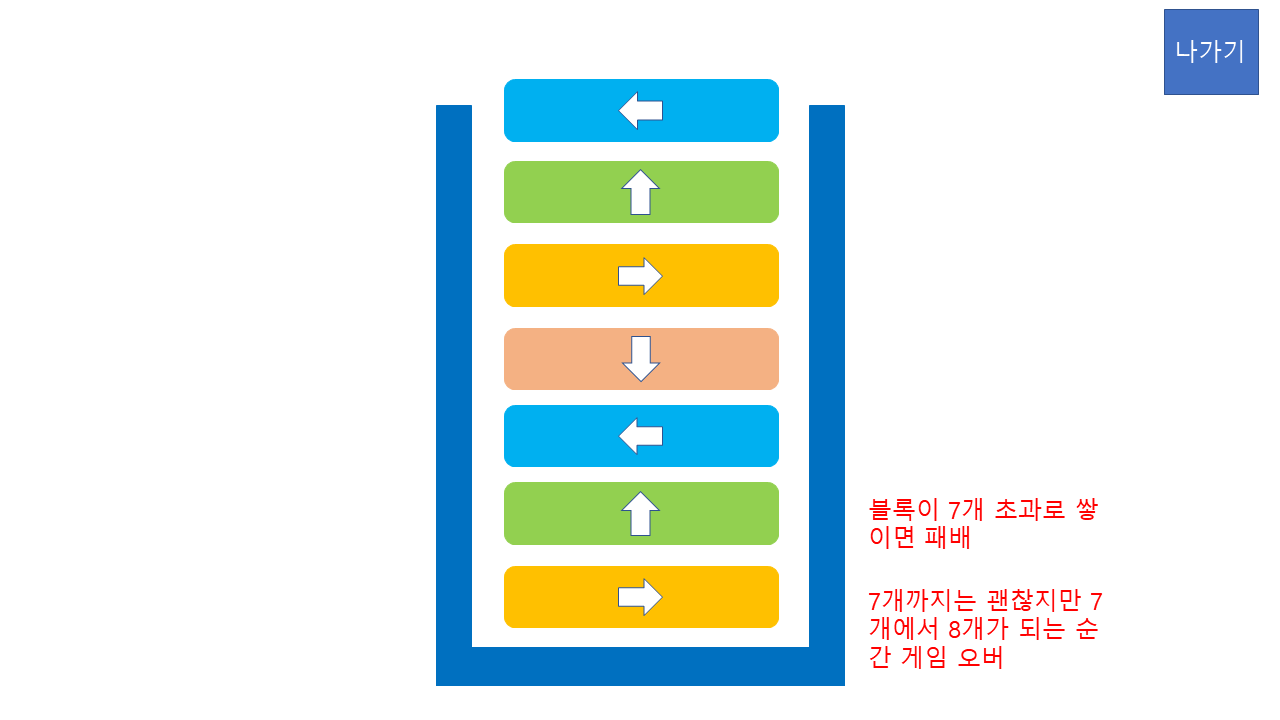
### 게임의 패배

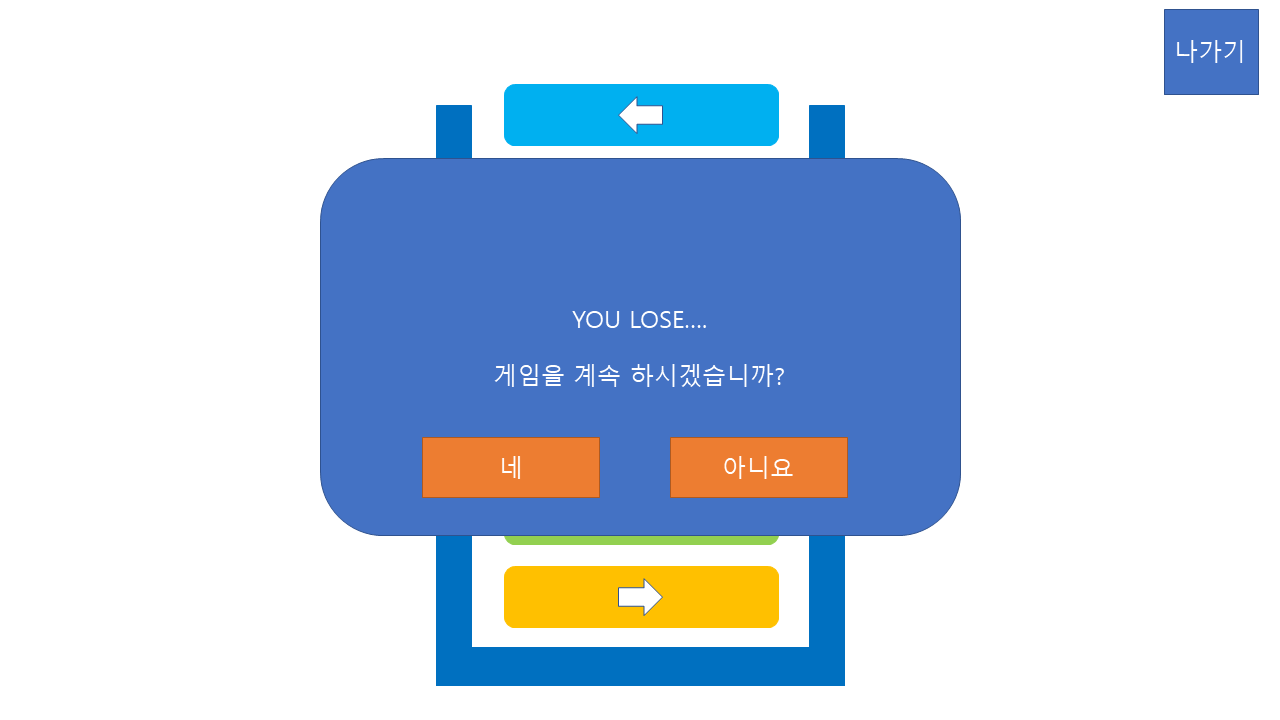
#### 틀린 방향키의 입력



#### 블록이 7개를 초과했을 때







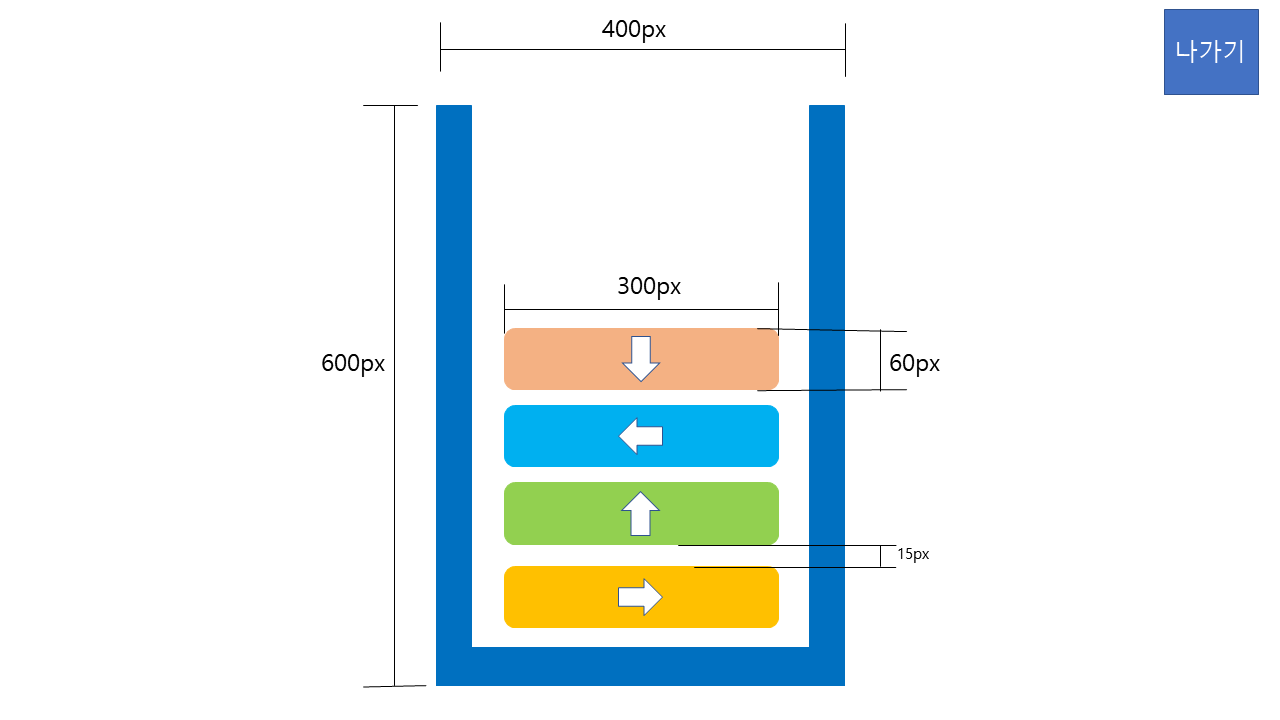
# 게임의 진행(블랙잭과 동일)

1. [게임 선택 화면](#_게임_선택_화면)에서 게임을 시작한다.
2. [게임 메인화면](#_게임_메인화면)으로 넘어간다.
3. 곧바로 [베팅 진행창](#_베팅_진행창)을 띄운다.
4. 베팅을 진행한 이후에 바로 게임을 시작한다.
5. 게임이 끝나면 게임의 승패와 함께 [연속진행 질문창](#_연속진행_질문창)을 띄워준다.
6. 계속 진행하겠다고 하면 3번으로 돌아간다.
7. 계속 진행하지 않으면 [게임 선택화면](#_게임_선택_화면)으로 돌아간다.

# UI

## 게임 화면

### 게임 메인화면(수치)



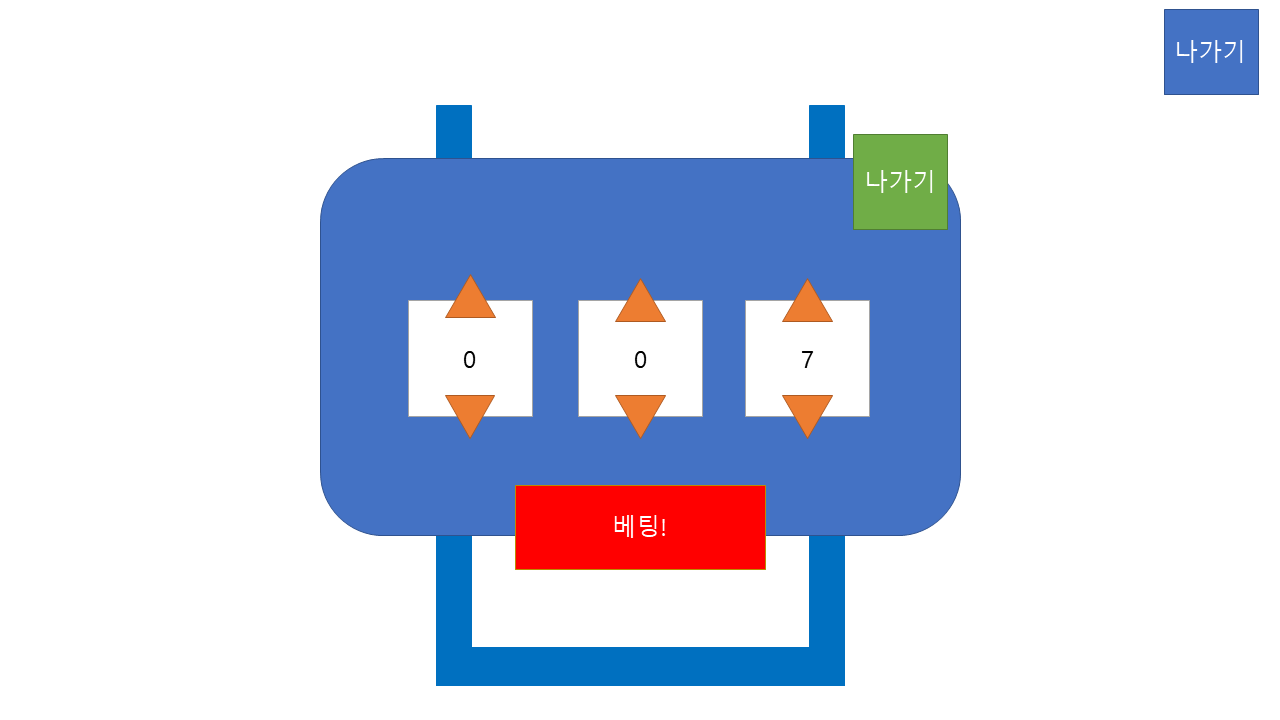
* **화면크기는 1280\*720(px)입니다.**
* 나가기 버튼을 누르면 [게임 중도 포기 창](#_게임_중도_포기)을 띄웁니다.
* 블록과 블록을 담아두는 파란색 박스는 화면에서 중앙 정렬입니다.
* 게임의 승부가 결정 나면 [연속진행 질문창](#_연속진행_질문창)을 띄웁니다.

### 게임 선택 화면



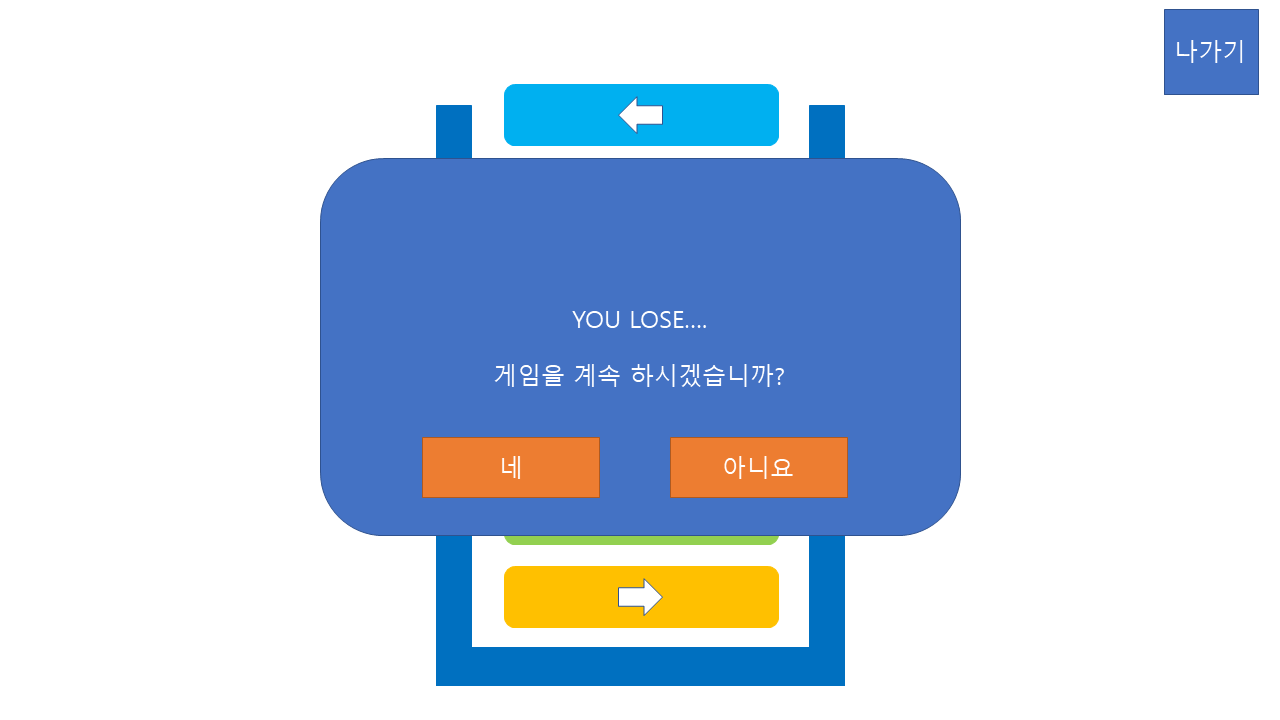
* 4가지 게임중 어떤 게임을 플레이 할지 고르는 창입니다.
* 각 층수를 누르면 해당 게임의 설명으로 바뀌고 게임 시작을 누르면 해당 게임을 시작합니다. (블록 없애기는 2층 게임)
* 아이콘에 마우스가 올라가면 아이콘 크기가 20%정도 커집니다.
* 게임 선택화면.docx 문서 확인.

### 베팅 진행창



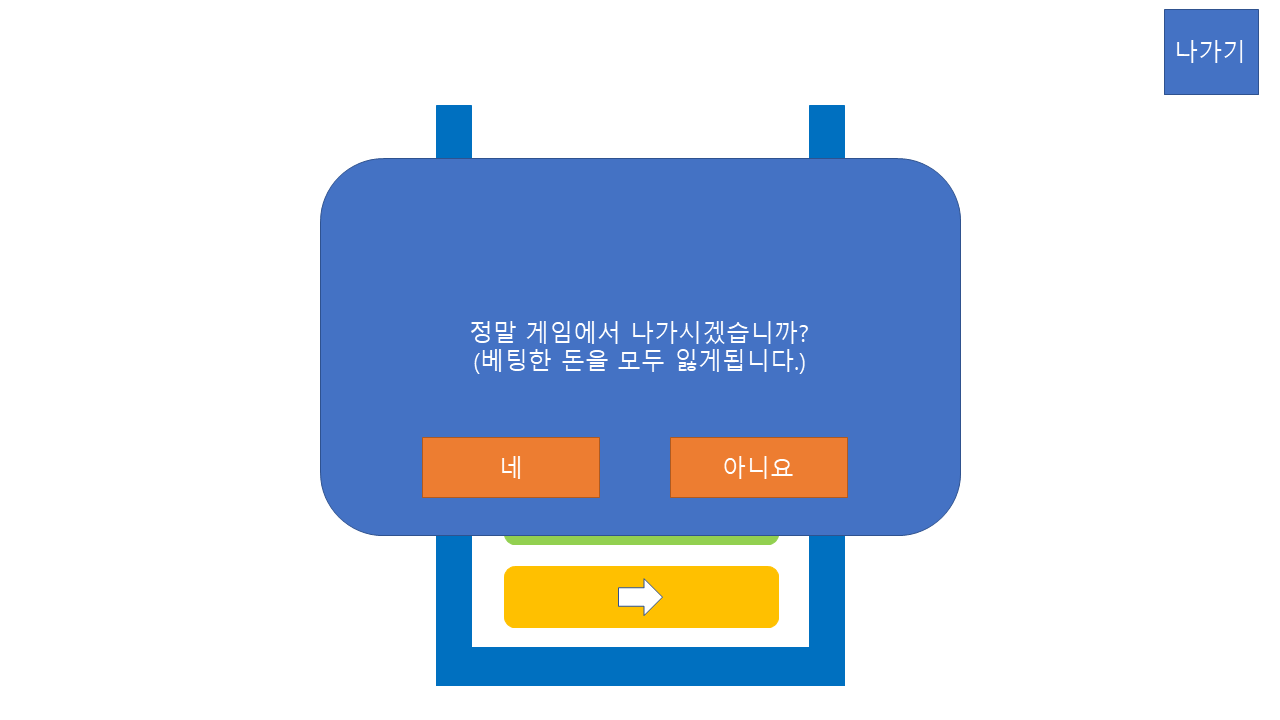
* “게임 메인화면” 위에 창으로 띄워줍니다.
* 소지하고 있는 금액을 초과하려 하거나 0원 이하로 금액을 낮추려고 하면 주황색 화살표 GUI를 무채색으로 바꾸고 비활성화 시킵니다.
* “베팅!” 버튼을 누르면 창을 없애고 게임을 진행한다.
* 나가기 버튼을 누르면 창을 없애고 [게임 선택 화면](#_게임_선택_화면)으로 돌아갑니다.
* 창의 크기는 600\*400(px)

### 연속진행 질문창



* 게임이 끝나면 게임의 결과를 띄워주고 게임을 계속 진행할 건지 묻는 창입니다.
* 게임 메인화면 위에 창으로 띄워줍니다.
* ‘네’버튼을 누르면 [베팅 진행창](#_베팅_진행창)을 띄우고 ‘아니요’를 누르면 [게임 선택 화면](#_게임_선택_화면)으로 돌아갑니다.
* 창의 크기는 600\*400(px)

## 게임 중도 포기



* ‘네’ 버튼을 누르면 게임에서 패배하고 [게임 선택 화면](#_게임_선택_화면)으로 돌아갑니다.
* ‘아니요’ 버튼을 누르면 게임을 계속 진행합니다.