



슬롯머신 게임 시스템 설계

3x5 그리드 릴 시스템 • 페이라인 패턴 • 배팅 메커니즘 • 잭팟 시스템

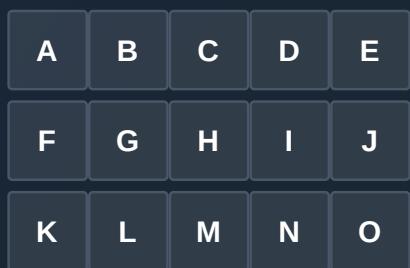


Unity Game Development

Game System Design

게임 기본 구조 및 릴 시스템

3x5 그리드 구조



3개 행 × 5개 릴

⟳ 릴 시스템



☞ 각 릴은 독립적으로 회전하며 심볼을 순환

★ 8가지 심볼



심볼 ID 0~7, 각각 고유한 배율 보유

◆ ReelStrip 기반 확률



☞ 각 릴마다 다른 가중치 설정 가능

페이라인 패턴 및 배팅 시스템

▣ 페이라인 패턴 매칭



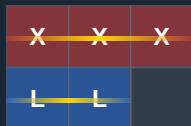
ⓘ 가로, 대각선, 지그재그, L자형 등 복잡한 페이라인 지원

老虎机 5단계 배팅 시스템

10원 20원 50원 100원 200원

₩ BASE_BET(10원) 대비 배수로 계산 (1x ~ 20x)

◆ 우선순위 시스템



❖ 큰 패턴(XL) 발동 시 작은 패턴(L, M) 중복 제거

▣ 배율 계산 방식

	×		=
패턴 배율	×	심볼 배율	= 승리 금액
×10	×	×5	= ×50

\$ 배팅 금액 × 패턴 배율 × 심볼 배율

잭팟 시스템 및 금액 관리

👑 누적 배팅 잭팟 시스템

เหรียญ 3000원 이상 배팅 누적 시 발동

플래그: _jackpotReadyForNextSpin



고배율 심볼 중 랜덤 선택

🎰 플래그 제어 시스템



300원 도달: 플래그 true 설정

다음 스피n: 플래그 리셋 + 잭팟 발동

💵 금액 관리 시스템

▶ 초기 자금: 게임 시작 시 설정 금액

- 배팅 차감: 스피n 전 배팅 금액 차감

เหรียญ 승리 금액 지급: 패턴 매칭 시 금액 지급

₩ 동적 난이도 조정

Easy (소지금 < 100)

고배율 심볼 확률 증가



High

4

Medium

UI/UX 및 게임 플로우

DOTween 애니메이션

- ★ 심볼 깜빡임 애니메이션 (2회, 0.2초)
- \$ DOTween 카운팅 애니메이션으로 배팅 금액 변경 시 부드러운 숫자 애니메이션
- ⟳ 릴 회전 애니메이션 (2초 동안)
- 🔊 잭팟 사운드 재생 시 다른 사운드와의 구분을 위한 애니메이션



DOTween 애니메이션 효과

🔊 사운드 시스템

- 🟡 슬롯머신 스핀 사운드
릴 회전 중 재생
- 🔴 잭팟 사운드
잭팟 발동 시 특수 사운드
- ✖️ 패턴 미발동 사운드
매칭 없을 시 효과음
- ❗️ 에러 사운드
배팅 금액 부족 등 오류 시

🎰 SpinSequence 코루틴 흐름



ⓘ 총 8단계로 구성된 코루틴 흐름으로 게임 로직이 순차적으로 실행됩니다.