

Four L-shaped corner brackets are positioned at the corners of the page. The top-left and bottom-right brackets are gray, while the top-right and bottom-left brackets are black.

# Project SQ

시스템 기획서

## 기본 정리

뭐하는 게임인가?!

1대1 구조로 주어진 맵의 오브젝트들을 가지고 단어를 설명하는 게임

캐릭터의 제한된 행동을 사용해 물건을 표현하고, 맞추며 스테이지를 진행한다. 틀릴 시 목숨을 1회 차감한다.

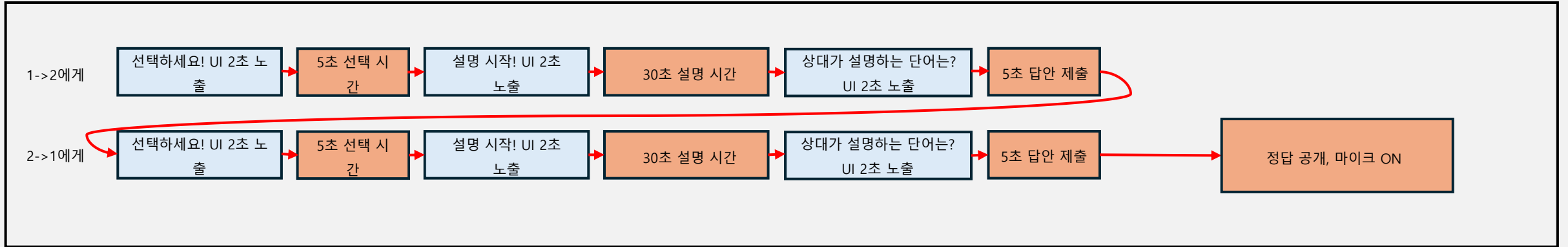
목숨은 3개 주어져며, 한 맵이 넘어가기 전 모든 목숨을 소모할 경우 해당 맵의 처음부터 다시 시작한다.

왜 재미있는가?

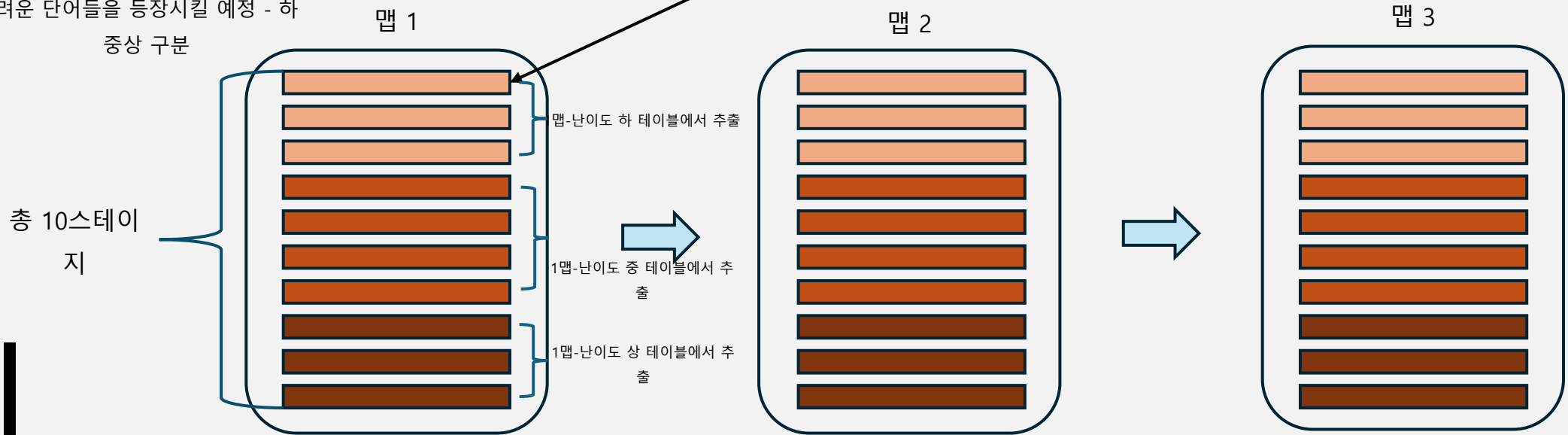
원초적인 재미를 위함

마이크가 달한 상태에서, 제한된 행동으로 설명하는 재미

# 스테이지 매니저 기능



스테이지가 지날수록 설명하기 어려운 단어들을 등장시킬 예정 - 하중상 구분



## 스테이지 매니저 UI



좌상단 Stage와 HP UI는 상시 표시 (표시 말고 특이 기능은 없음)

2초간 표시할 설명해주세요! UI

## 스테이지 매니저 UI



5초간 표시할 UI

클릭하면 다음 화면으로 진행

이때는 클릭 외의 모든 입력을 막는 것이 괜찮을 듯함

아무것도 클릭하지 않으면 세 선택지 중 하나가 무작위로 선택됨

## 스테이지 매니저 UI



2초간 표시할 UI

설명 시작!

## 스테이지 매니저 UI



30초 동안 행동들을 활용해 설명함

## 스테이지 매니저 UI



2초간 표시할 UI

이제 설명하는 단어를 맞추도록 UI로 유도



## 스테이지 매니저 UI



5초간 표시할 UI

클릭하면 다음 화면으로 진행

이때는 클릭 외의 모든 입력을 막는 것이 괜찮을 듯함

## 스테이지 매니저 UI

지금까지 한 과정 플레이어 바뀌서 한번 더 반복

그 후 마이크 on 시켜주고

틀리면 HP 차감

맞추면 다음 스테이지로 넘어감

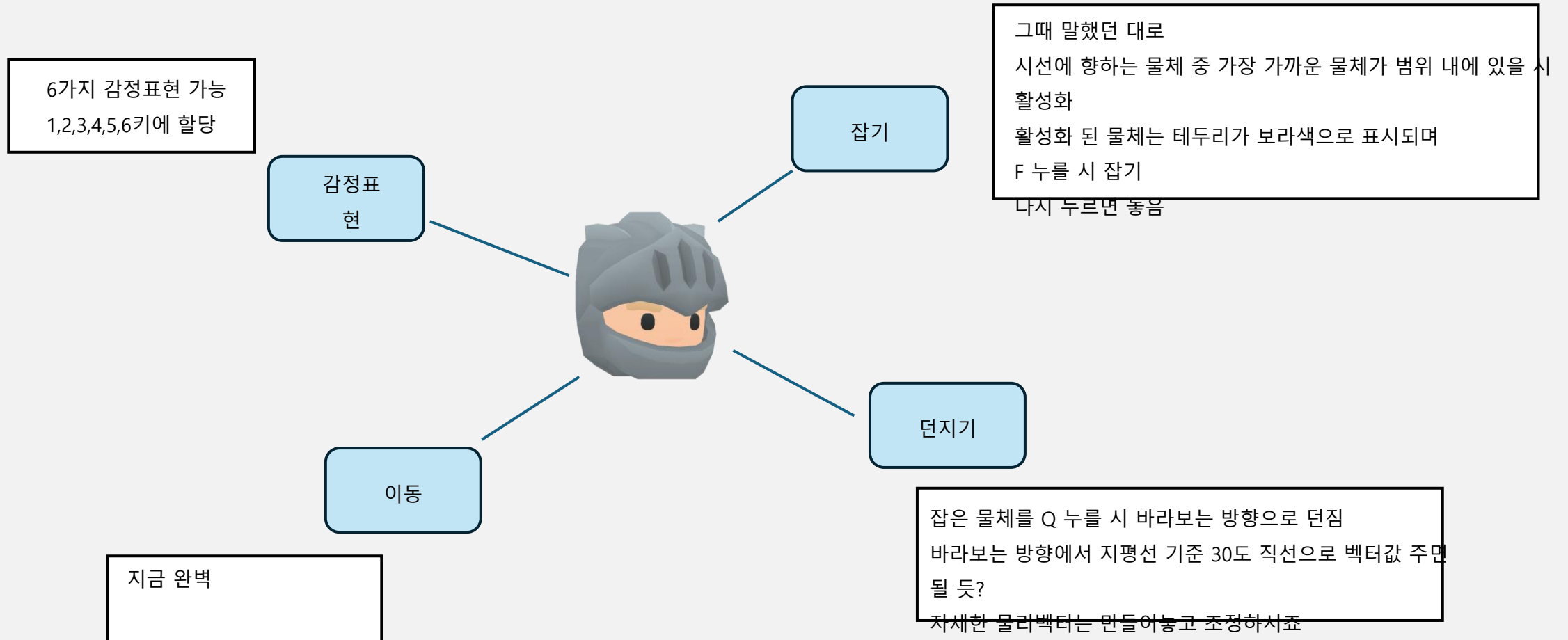
## 필요한 데이터 테이블


No	columnName	Type	Info
1	wordID	Int	단어의 ID 저장
2	wordMapNum	Int	단어가 등장하는 맵 저장
3	wordStageNum	Int	단어가 등장하는 스테이지 저장
4	wordString	string	단어 저장

wordID	wordMapNum	wordStageNum	wordString
1	1	0	당근
2	1	0	포도
3	1	0	베다
4	1	0	휘두르다
5	1	0	욕하다
6	1	0	배고픈

(1,2) (3,4) (5,6) (7,8) (9,10) 으로 난이도를 나누고 싶음  
그룹 당 10개 단어면 될 듯  
그럼 한 맵에서 50개 단어  
총 3개 맵이니까 150개 단어 만들어야 함 시발

## 플레이어의 행동





감정표현 기획



## 있으면 재밌을 법한 기믹

- 폭발 기믹

누가 봐도 위험한 레드버튼

위에 물체가 올라가거나, 캐릭터가 올라가면 폭발하면서 모든 오브젝트를 날림

- 홍수 기믹

일정 시간마다 하수구에서 물이 나와서 물건들을 쓸어감

복구 안해줌

- 피냐타 기믹

맵에 박이 있음

던져서 맞추는걸 반복하다 보면 터지면서 추가 물건들이 나옴