

One Color

JJGAMES

게임 개요

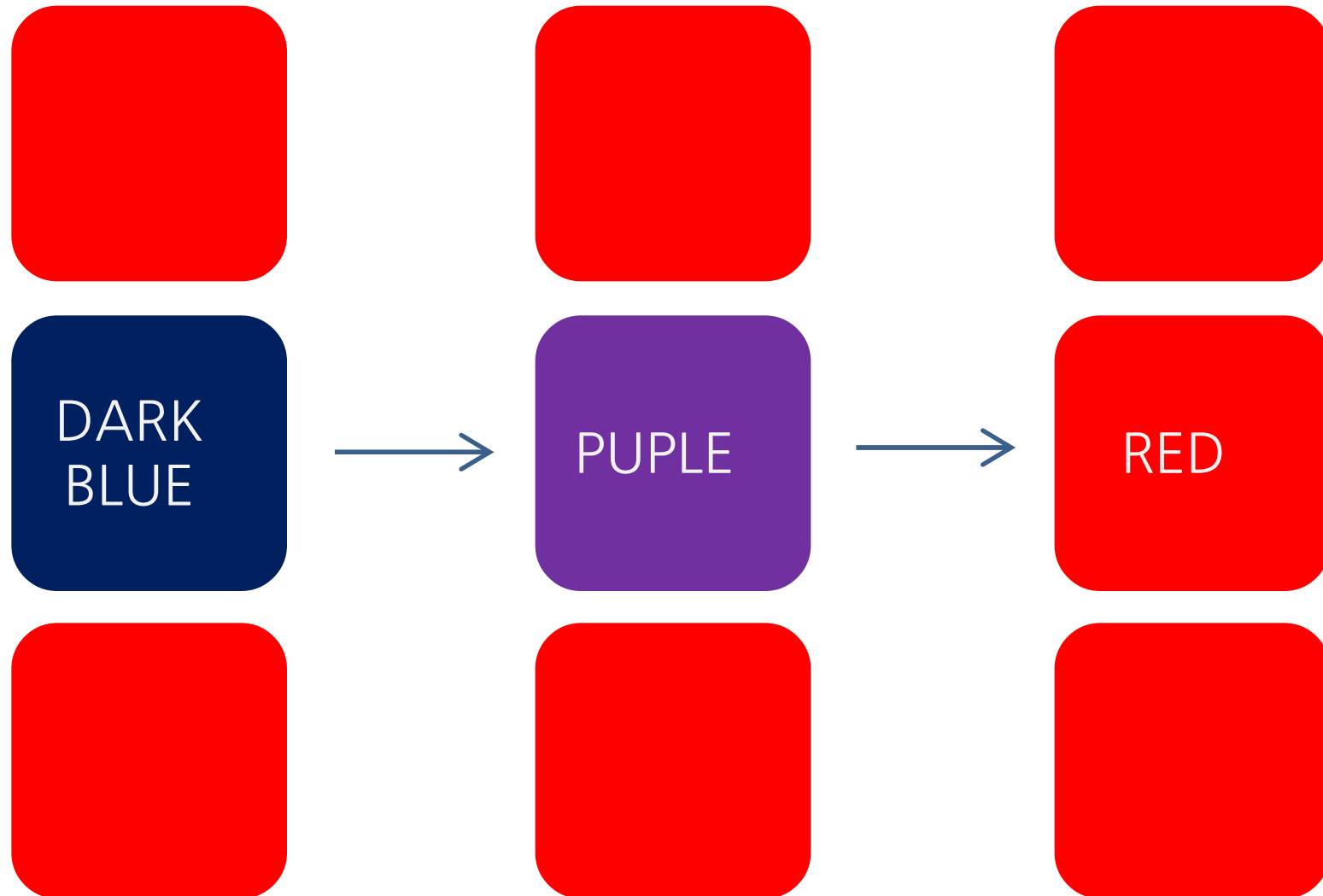
주요 플랫폼 모바일, 서브 PC

퍼즐, 두뇌 풀 가동, 순발력, 도전, 경쟁

여러 형태로 나열되어있는 색깔 큐브를 단일 색상으로 맞춰 클리어 하는 게임

큐브는 빨->주->노->초->파->남->보 형태의 무지개 색상으로 순서대로 바뀜

랜덤으로 배치된 색상을 하나의 색상으로 맞춰 입구와 출구를 이어야함



게임 주요 시스템(모바일)

- ☒기본 시스템
- ☒스테이지
 라운드 형
- ☒시간 랭킹
- ☒스테이지 기믹
- ☒메뉴 흐름도
- ☒아이템(BM)
- ☒기타 사운드 및 이펙트

게임 주요 시스템(PC)



게임 주요 시스템

기본 시스템

- ☑매 라운드가 시작될때, 큐브의 색상이 랜덤으로 정해진다.
- ☑큐브를 '탭' 하면 색상이 무지개 색깔 순으로 바뀐다
 - ☑예시1)시작 큐브 색상이 빨간색일 경우 빨,주,노,초 순으로 바뀜
 - ☑예시2)시작 큐브 색상이 초록색일 경우 파,남,보,빨 순으로 바뀜
- ☑매 라운드에는 입구와 출구가 존재하며, 입구와 출구 앞에도 색상이 지정된 큐브가 있다
- ☑입구쪽에 있는 큐브 색상과 출구 사이의 모든 큐브의 색상이 동일 했을때 해당 라운드가 클리어 된다.
- ☑**추가)일정 시간 지난 후, 큐브 랜덤 파괴**
- ☑**추가)처음부터 큐브의 색상이 무지개 색깔이 아니라 스테이지 클리어할수록 증가**
 - ☑**예시) 1스테이지 - 빨, 주, 노 2스테이지 - 빨, 주, 노, 초, 파 3스테이지 - 빨, 주, 노, 초, 파, 남, 보**
- ☑**미션형 시스템 추가**
 - ☑**제한시간 안에 클리어**
 - ☑**특정 클리어 미션을 제공(특정 색상으로 클리어해라)**

세부 시스템

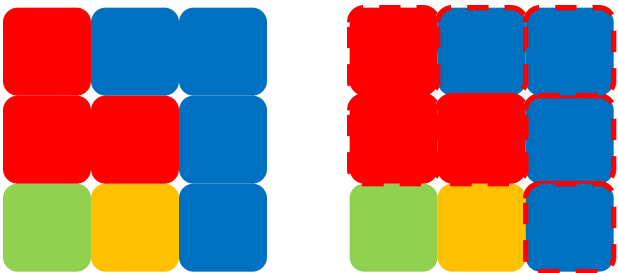
- ☑탭을 하면 준비되어있는 각 마테리얼 값으로 변경한다(단순 마테리얼 변경)
 - ☑혹은 무지개 색 메시를 각각 만들어 놓고, 무지개 색상으로 각각 태그를 부여한다.
 - ☑마주보는 큐브의 색상이 같은걸 판단하는건 각 메시에 부여된 색상 이름 태그로 판단.
- ☑마주보는 큐브의 색상이 같은경우 마테리얼의 이미시브값을 On을 시켜 이어져있다는 표현을 해준다.
- ☑탭을 할 때 마다 경쾌한 사운드가 들리며, 이펙트가 나온다.
- ☑입구쪽과 출구쪽이 같은 색상으로 되어 클리어가 되었을때, 탭할때마다 나오는 이펙트가 각 큐브에서 실행이 되고, 클리어 사운드가 나온다.
- ☑**클리어 시 모든 큐브가 파괴되면서 다음 작은 스테이지가 이어짐(각각 큐브가 터짐)**



게임 주요 시스템

세부 시스템 그림 자료

- ☒ 탭을 하면 준비되어있는 각 마테리얼 값으로 변경한다(단순 마테리얼 변경)
 - ☒ 혹은 무지개 색 메시를 각각 만들어 놓고, 무지개 색상으로 각각 태그를 부여한다.
 - ☒ 마주보는 큐브의 색상이 같은걸 판단하는건 각 메시에 부여된 색상 이름 태그로 판단.
- ☒ 마주보는 큐브의 색상이 같은경우 마테리얼의 이미시브값을 On을 시켜 이어져있다는 표현을 해준다.
- ☒ 탭을 할 때 마다 경쾌한 사운드가 들리며, 이펙트가 나온다.
- ☒ 입구쪽과 출구쪽이 같은 색상으로 되어 클리어가 되었을때, 탭할때마다 나오는 이펙트가 각 큐브에서 실행이 되고, 클리어 사운드가 나온다.



☒ 같은 색상이 연결되어있을경우 Emissive On



- ☒ 탭 할 경우 순서대로 메쉬 혹은 마테리얼 변경
- ☒ 탭 할 경우 다음 색상에 해당되는 파티클이 작동되고 이미시브가 잠시 발동됨
- ☒ 탭 할 때 마다 사운드 발동
- ☒ 클리어 되었을때 사운드 발동



게임 주요 시스템

스테이지

- ☑ 10개 이내의 스테이지가 존재한다.
- ☑ 각 스테이지에는 10개~15개 정도의 라운드가 존재한다.
 - ☑ 예시) 처음 1 스테이지를 눌러 들어가면 라운드가 시작이되고, 라운드가 클리어되면 바로 다음 라운드로 넘어간다.
- ☑ 10개~15개의 라운드가 클리어되면, 모든 라운드 클리어시간을 합산하여, 랭킹 등록이 되거나, 별표로 표시를 한뒤 2스테이지가 열린다.
- ☑ **각 라운드 마다 제한 시간을 줌**
- ☑ **제한 시간 안에 라운드를 클리어 못하면 처음부터 다시 시작해야함**
- ☑ 스테이지는 유니티 씬으로 각 구성을 하고, Stage1_Scene 씬 안에서 10개의 라운드 맵을 만들어, 클리어시 카메라가 움직인다.
 - ☑ **카메라의 같은 공간에 10~15개 스테이지를 만들어 라운드 온 오프 형식으로 제작**
- ☑ 씬 예상
 - ☑ 로고 씬
 - ☑ 타이틀 씬
 - ☑ 스테이지 선택 씬
 - ☑ 게임 스테이지 5내외 생각중

랭킹 시스템

- ☑ 각 스테이지별로 시간으로 계산해 짧은 시간 순으로 랭킹이 등록된다.
- ☑ 혹은 별3개를 맥시멈으로, 각 시간대 별로 금, 은, 동 혹은 별 한개, 두개, 세개 로 등록이 된다.



게임 주요 시스템

스테이지 기믹

☑스테이지1, 2는 기본 게임 시스템으로 레벨 구성

☑**추가)스테이지3 혹은 2에서 부터 새로운 기믹 구현**

☑**라운드당 특정 시간이 지나면 출구와 입구쪽 큐브를 제외한 모든 큐브중 랜덤하게 하나의 큐브가 파괴**

☑스테이지3 (**추가 4~5**)에서 부터 새로운 기믹 구현

☑출구쪽과 입구쪽 앞의 큐브를 제외한 모든 큐브중에서 랜덤으로 한개 내지 두개의 큐브 색상이 BLACK색상으로 변함

☑변하는 큐브를 유저에게 미리 표시를 해주고 2~3초 이내 큐브가 BLACK색상으로 변하고 탭을 할 수 없음

☑유저는 바뀌는 큐브를 생각하여, 출구까지 이어야 한다.

☑BLACK색상으로 변한 큐브는 일정시간 후 다시 일반 큐브 색상으로 돌아옴

~~☑스테이지4 혹은 5부터 새로운 기믹 구현~~

~~☑각 큐브 프리팸 위에는 폭탄이 생성되는 포인트가 존재하고, 랜덤으로 생성이 되어 큐브위에 떨어짐~~

~~☑생성된 폭탄은 일정 시간 뒤에 폭발하고, 큐브 기준 반경 3x3의 큐브를 BLACK색상으로 변경시킴~~

~~☑유저는 해당 폭탄을 집어 스테이지 밖으로 던져 처리해야 함~~

~~☑폭탄의 폭발로 인해 BLACK색상으로 바뀐 큐브는 일정 시간 후 다시 일반 큐브 색상으로 돌아옴~~

☑회색 전염병 기믹



게임 주요 시스템

게임 시스템 흐름도

☒큰 흐름도

☒메인 타이틀(로고) - 타이틀(게임시작 타이틀) - 스테이지 선택 - 스테이지

☒게임시작 타이틀 씬

☒스테이지 선택

☒상점

☒옵션

☒게임 나가기

☒스테이지 선택 씬

☒스테이지 1~n 개

☒게임시작 타이틀 씬으로 돌아가기

☒스테이지 씬

☒기본

☒아이템 UI

☒시간초 UI

☒하단부 광고 배너 UI

☒스테이지(모든 라운드 클리어 시)

☒클리어 타임 UI 혹은 별 갯수(랭킹)

☒현재 스테이지 다시하기 메뉴 UI

☒다음 스테이지 하기 메뉴 UI

☒스테이지 선택 메뉴 UI

☒타이틀로 돌아가기 메뉴 UI

☒추가 별도 - 다음 스테이지 혹은 현재 스테이지 다시하기 눌렀을 때 동영상 광고 나옴

☒스테이지(라운드 제한시간 클리어 못하거나, ESC 눌렀을때)

☒둘다 똑같은 메뉴가 나오지만, 클리어 못했을때는 다른 이미지가 추가로 나옴(Fail같은 이미지)

☒현재 스테이지 다시하기 메뉴 UI

☒스테이지 선택 메뉴 UI

☒타이틀로 돌아가기 메뉴 UI



게임 주요 시스템

수익(BM)구조

☒ 일반 광고형

- ~~☒ 광고를 보면 원하는 아이템을 골라 가져갈 수 있다.~~
- ☒ 스테이지 클리어할 때 광고가 나온다.
- ☒ 라운드 실패시 처음부터 다시 시작하는 메뉴와, 광고 시청후 해당 라운드부터 시작 메뉴가 존재.

~~☒ 상시 떠있는 배너형 광고~~

~~☒ 개별 구매(각 스테이지마다 사용할 수 있는 개수 제한)~~

- ~~☒ BLACK 지우는 아이템~~
- ~~☒ 5초 시간을 멈추는 아이템~~

아이템

- ~~☒ 스테이지에 있는 모든 BLACK색상의 큐브를 다시 원래 색상으로 돌리는 아이템~~
- ~~☒ 5초간 시간이 멈추는 아이템~~



Thank you!