

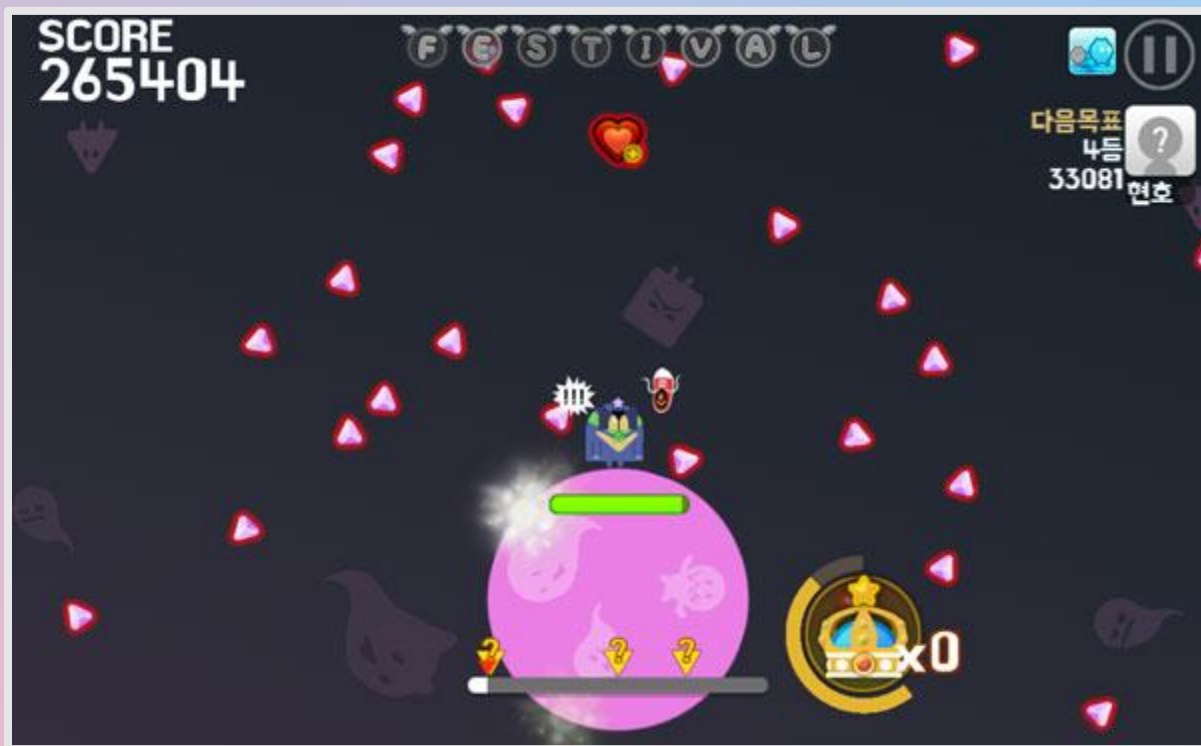


# **Christmas in August**



2017662035 박민주  
2017662016 함정욱

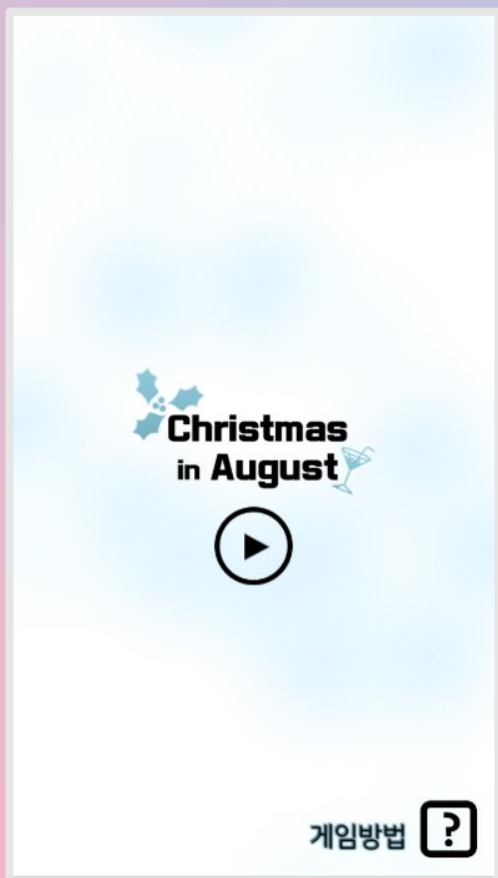
# Target 게임



바른손 / 롤링 플래닛

# 게임 구성

# 시작화면과 점수화면



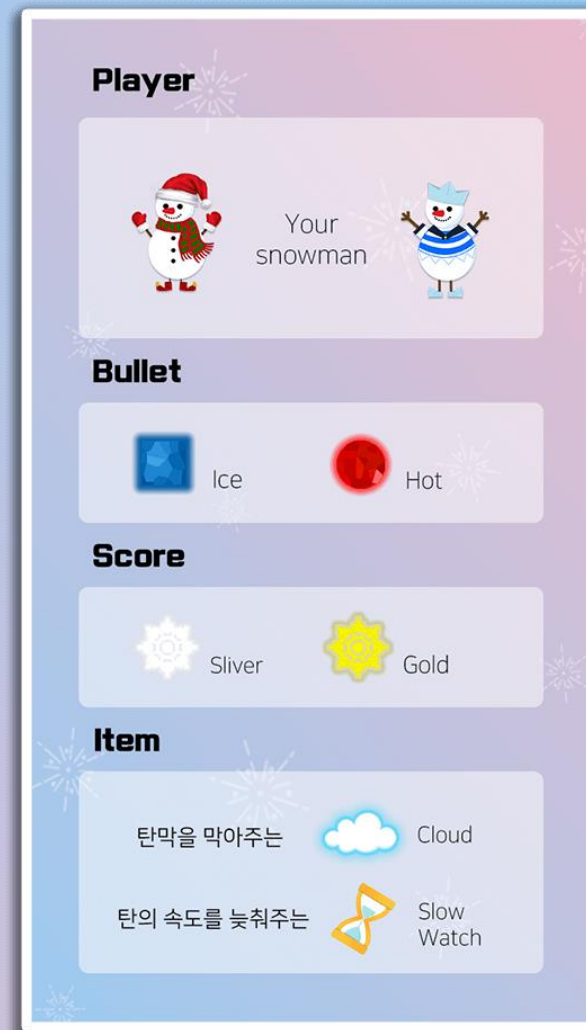
< Start 화면 >



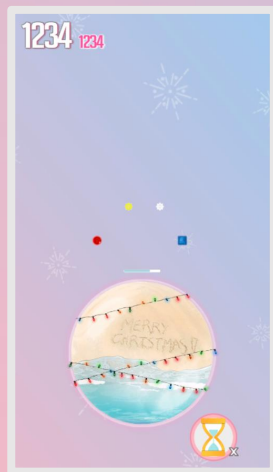
< ReStart 화면 >

# 게임방법 안내

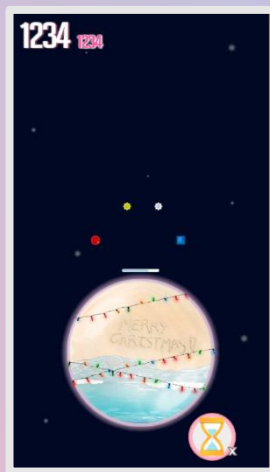
시작화면에 위치한



# 랜덤 배경



Main



Night party



Pink Cocktail



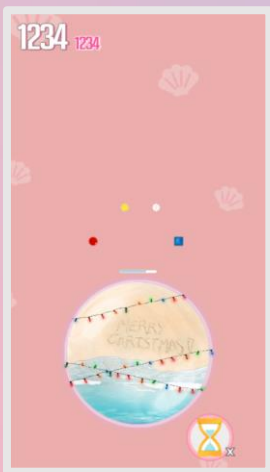
Really Snowing



Purple Purple



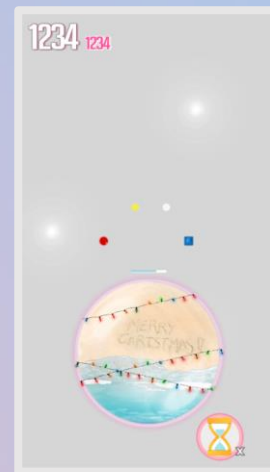
Summer beach



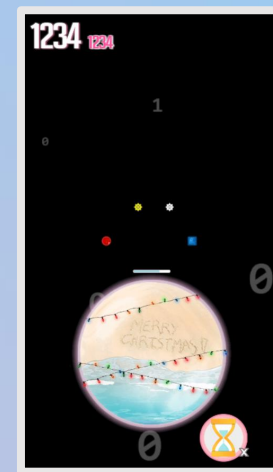
Perhaps Sunset



Green tree



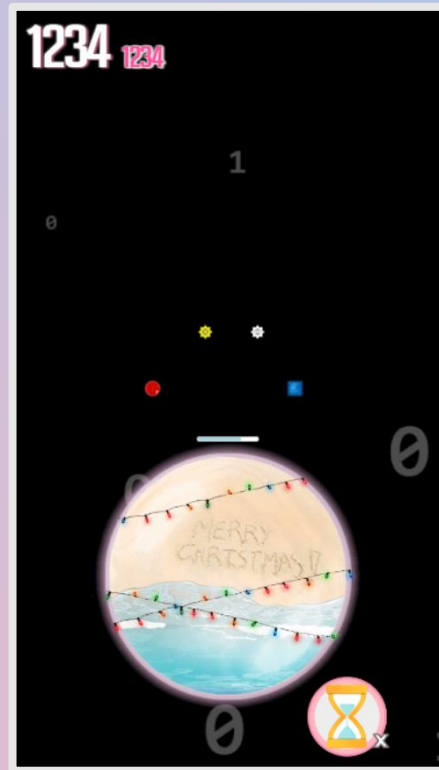
You're Model



★ Hacking

# 이스터 에그

1. 다른 배경에 비해 아주 적은 확률로 나오는 해킹 컨셉의 배경이다.
  - 일반 배경이 90% 라면 이스터 에그는 10% 확률이다.
2. 여기에서는 '점수 별'에 닿으면 HP가 깎이며, '탄'을 먹어야 점수를 획득할 수 있다.



# Player



# Player 캐릭터

스마트폰 화면의 왼쪽과 오른쪽을 터치하면 해당방향으로 이동한다.

12월 ver.



Idle



Move



Damage



Die

8월 ver.



Idle



Move



Damage



Die

# Player의 속성들



속성명	정의	자료형	설명	비고
HP	체력	Integer	탄을 맞을 때 닳는 플레이어의 체력	초기 값 : 100
Speed	이동 속도	Float	플레이어가 움직일 때의 속도	변하지 않는 값

# Player 상태 종류



< Idle >



< Move >



< Damage >

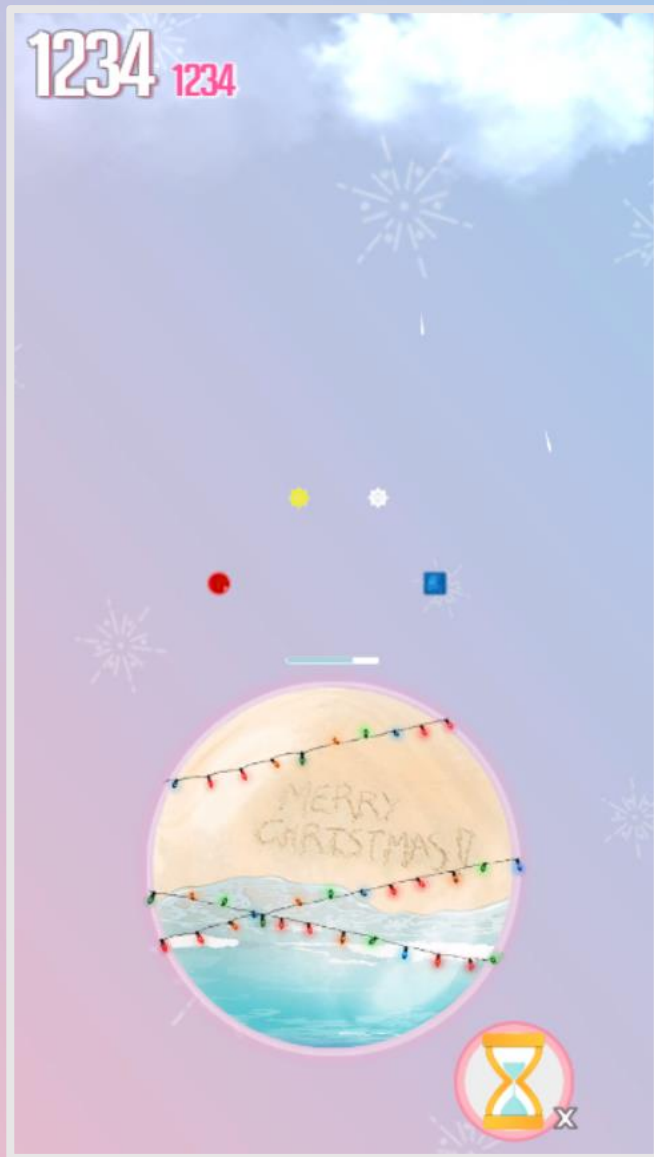


< Die >

행위명	정의	설명	비고
Idle	기본 대기 상태	아무 입력도 받지 않고 정지해 있는 상태	
Move	걷는 상태	왼쪽, 오른쪽 입력을 받으면 플레이어가 해당 방향으로 걷는다.	
Damage	탄을 맞았을 때	플레이어가 탄을 맞은 상태. 탄을 맞은 이후 3초 동안은 다른 탄을 맞을 수 없다.	탄에 맞으면 플레이어가 깜박이게 되어 탄에 맞았음을 알 수 있다.
Die	죽은 상태	HP가 모두 닳아 죽은 상태. 게임이 끝난다.	플레이어가 점점 흐려지면서 사라지고, 눈 내리는 파티클이 생성된다.

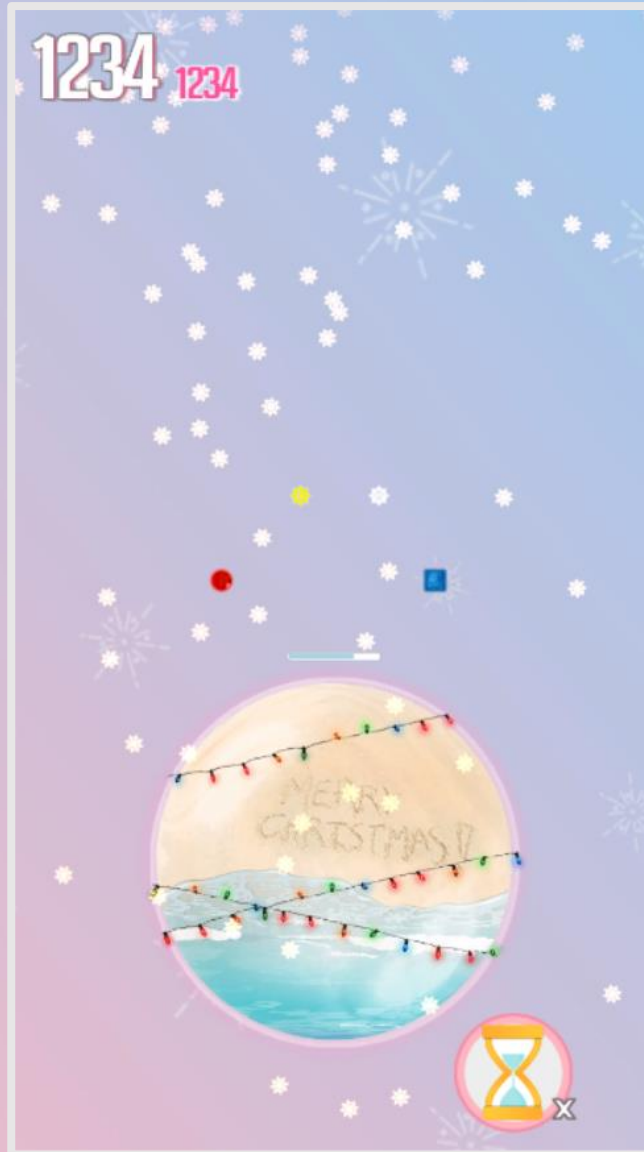
# Player HP가 30 이하일 때

비 파티클 생성



# Player HP가 0 이하일 때

1. 눈사람이 사라지고 눈 파티클 생성
2. Restart 화면 띄우기



Where is your  
snowman ?



**Bullet**

# Ice Bullet



탄이 행성에 닿으면, Score +2

속성명	정의	자료형	설명	비고
Damage	피해값	Integer	탄 하나가 플레이어 HP에 미치는 값	고정 값 : 2
DelayTime	탄이 쉬는 시간	Float	탄막이 한 번 나오고 다음에 나올 때까지 쉬는 시간	고정 값 : 10초
Speed	탄막 속도	Float	탄막이 날아다니는 속도	초기 값 : 3

# Bullet 작업물



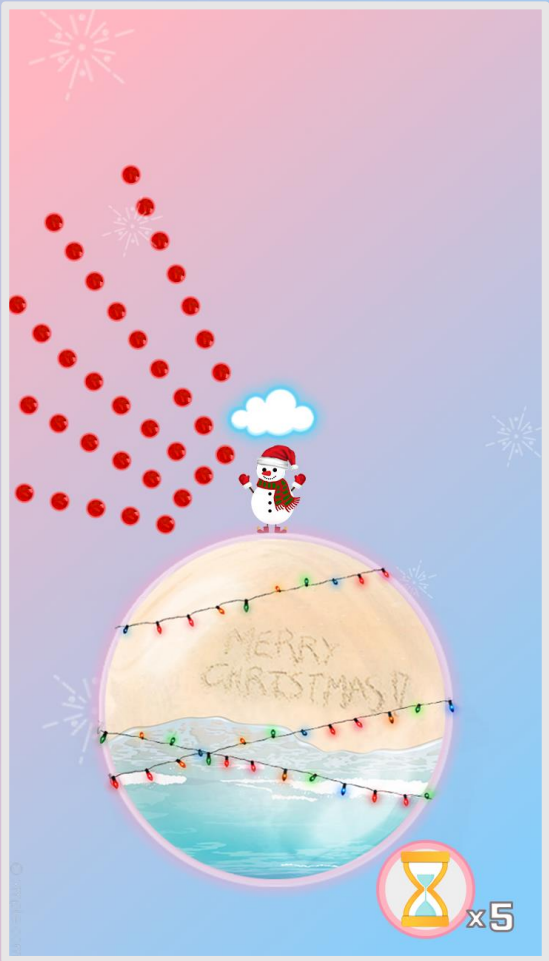
Ice Bullet



Collision Particle



# Hot Bullet



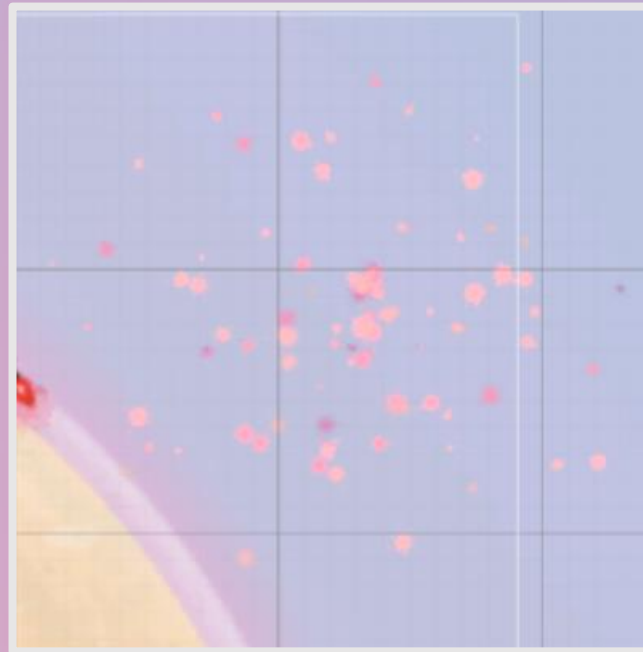
탄이 행성에 닿으면, Score +1

속성명	정의	자료형	설명	비고
Damage	피해값	Integer	탄 하나가 플레이어 HP에 미치는 값	고정 값 : 4
DelayTime	탄이 쉬는 시간	Float	탄막이 한 번 나오고 다음에 나올 때까지 쉬는 시간	고정 값 : 20초
Speed	탄막 속도	Float	탄막이 날아다니는 속도	초기 값 : 7

# Bullet 작업물



Hot Bullet



Collision Particle

# Item

# Cloud Item



- 1. 플레이어 머리 위에 위치하여 4초동안 탄막을 막아준다.
- 2. 아이템을 먹자마자 자동으로 사용하게 된다.

속성명	정의	자료형	설명	값
DelayTime	지연시간	Float	해당 아이템이 몇 초에 한 번씩 나오는지를 나타냅니다.	Random (30, 50)
KeetpTime	지속시간	Float	구름 아이템의 지속시간을 나타냅니다.	4초

# Cloud Item Effect



**Appear Particle**

구름 아이템이 곧 나타남을 알리는 파티클



**Keep Particle**

구름 아이템 효과가 나타나고 있음을 알리는 파티클

# Cloud Item Effect 흐름



1. 행성의 360도 중에 랜덤의 한 곳에서 Appear Particle이 생성된다.
2. Particle이 생성된 후 3초 후에 구름 아이템이 해당 Particle의 가운데에서 떨어진다.  
그리고 Particle은 사라진다.
3. 만약 Particle에서 아이템이 떨어질 때, 그 아래에 플레이어가 있다면 구름 아이템은 플레이어 머리 위에서 4초 동안 탄막을 막아준다.
  - 아이템 효과가 지속되는 동안에는 Keep Particle이 구름 위치에 생성된다.
  - 4초 동안 탄막을 막아준 뒤 점점 작아지면서 소멸된다.
  - 이 때, 점수 별은 구름을 통과하여 플레이어가 먹을 수 있다.
4. 만약 Particle이 떨어질 때, 그 아래에 플레이어가 없다면 그대로 행성에 떨어져 소멸된다.

# Slow Watch 아이템



1. 5초동안 날아오는 탄막들이 느리게 오게 하여 탄막을 피할 수 있는 시간을 벌 수 있다.
2. 이 부분을 터치함으로써 플레이어가 원하는 타이밍에 쓸 수 있다.

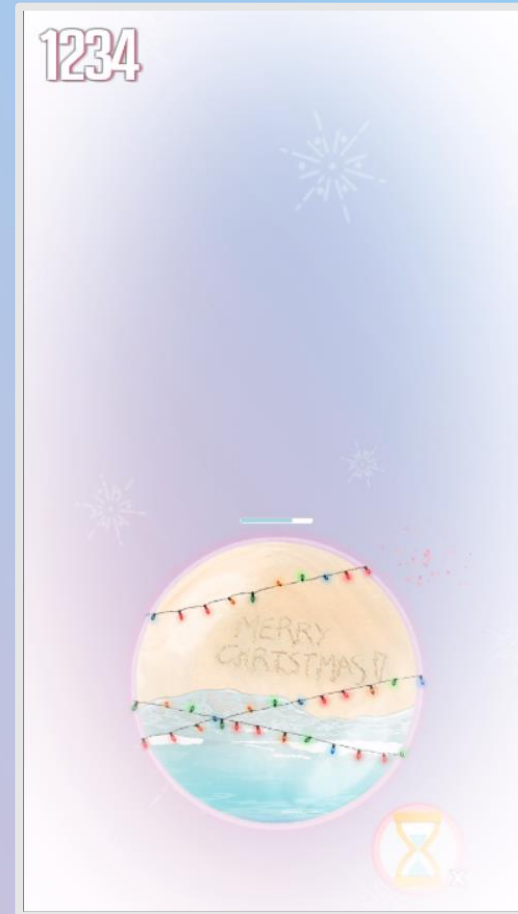
속성명	정의	자료형	설명	값
DelayTime	지연시간	Float	해당 아이템이 몇 초에 한 번씩 나오는지를 나타냅니다.	Random(40,50)
KeepTime	지속시간	Float	느린시계 아이템의 지속시간을 나타냅니다.	5초
SlowTime	느려지는 시간	Float	아이템을 사용했을 때 얼마만큼의 시간이 느려지는지를 정의합니다.	2배 느려집니다.

# Item Effect



## Appear Particle

시계 아이템이 곧 나타남을 알리는 파티클

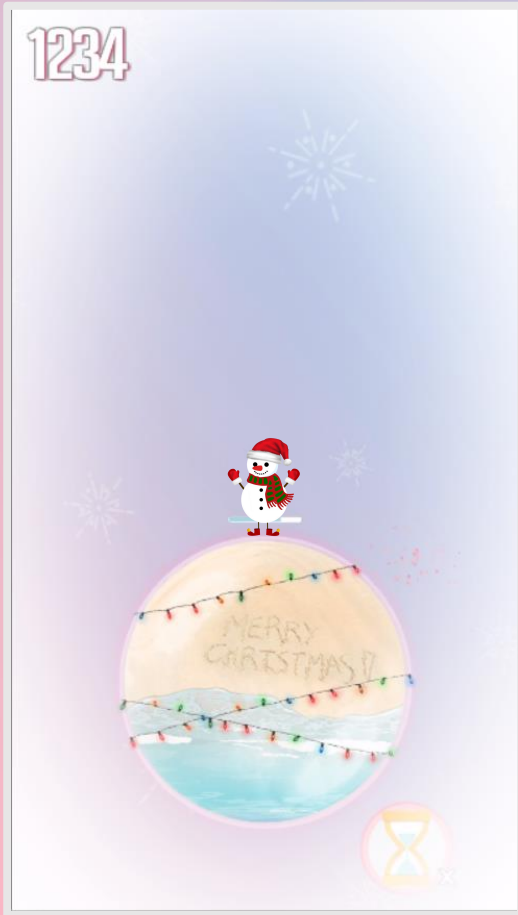


## Keep Particle

시계 아이템 효과가 나타나고 있음을 알리는 파티클



# Slow Watch Item 흐름



1. 행성의 360도 중에 랜덤의 한 곳에서 Appear Particle이 생성된다.
2. Particle이 생성된 후 3초 후에 시계 아이템이 해당 Particle의 가운데에서 떨어진다.  
그리고 Particle은 사라진다.
3. 만약 Particle에서 아이템이 떨어지다가 플레이어에게 부딪힌다면 눈에 보이는 아이템은 소멸되고,  
아래 시계 아이템 개수가 추가된다.
  - 구름 아이템과 다르게 바로 사용되는 것이 아니라, 플레이어가 원할 때에 우측 하단에 아이콘을 클릭하여 사용할 수 있다.
4. 만약 플레이어가 우측하단에 아이콘을 클릭했다면,  
옆 사진처럼 Keep Effect 가 서서히 밝아지고,  
탄막들의 속도가 5초간 2배 느려진다.
  - 5초 후에는 Keep Effect가 서서히 사라진다.

# Score

# 게임의 목적

최고점수 갱신



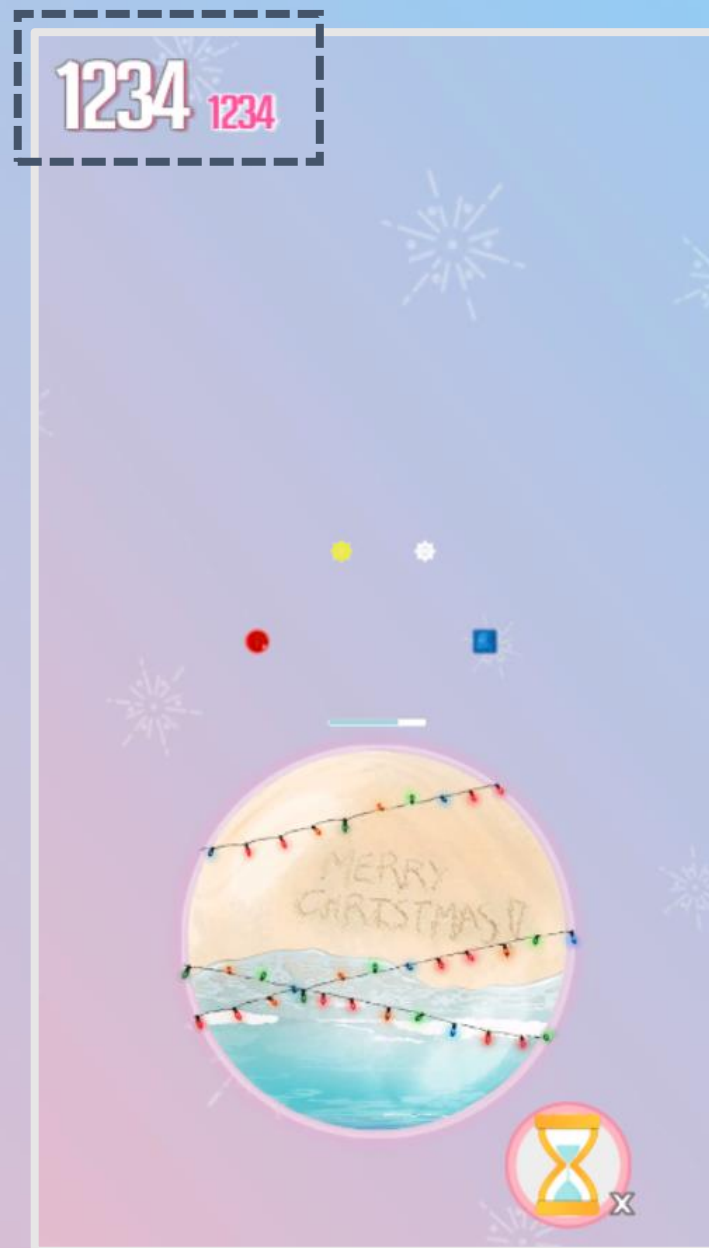
플레이어의 현재점수

플레이 중에 계속해서 갱신된다.

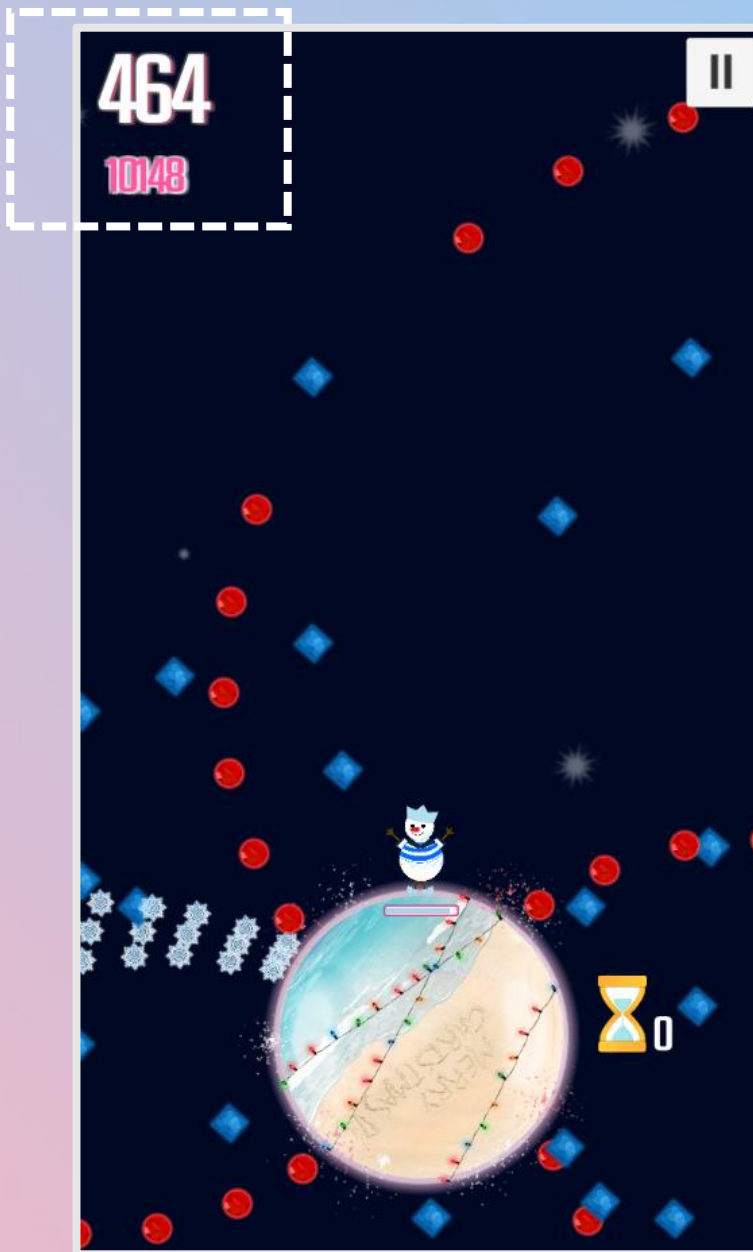


플레이어의 최고점수

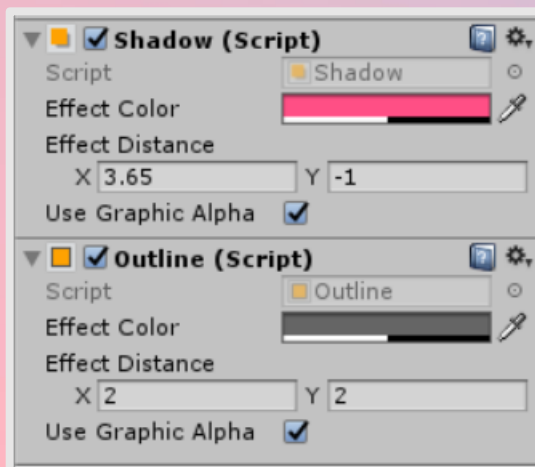
최고점수를 보여주는 점수판이다.  
현재점수가 최고점수를 넘어서면 두 점수가  
같이 상승한다.



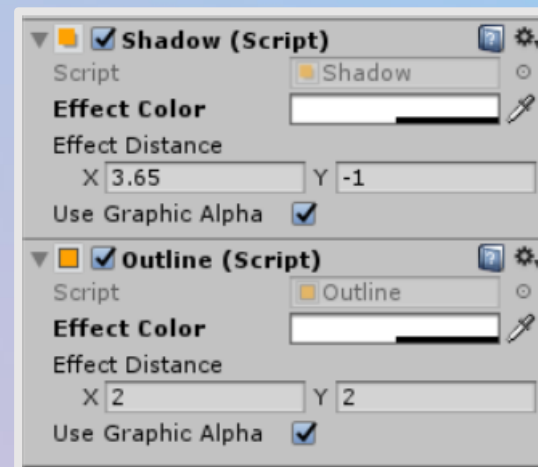
화면 좌측 상단 점수 표시



현재점수



최고점수



# Score star

Player가 Score star를 먹으면 점수를 추가합니다.



**Sliver Score**

Score + 3



**Gold Score**

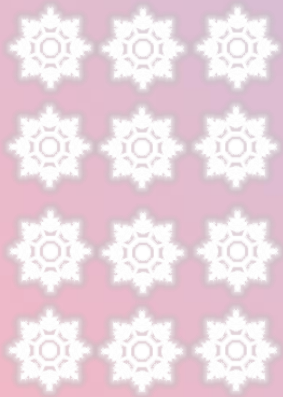
Score + 4

# Score star 작업물

Player가 Score star를 먹으면 점수를 추가합니다.

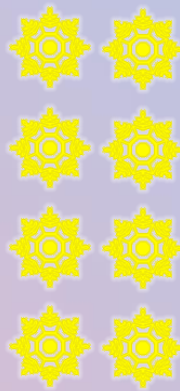
## 첫 번째 패턴

11초에 한번씩 / 10줄



## 두 번째 패턴

51초에 한번씩 / 15줄



## 세 번째 패턴

31초에 한번씩 / 20줄

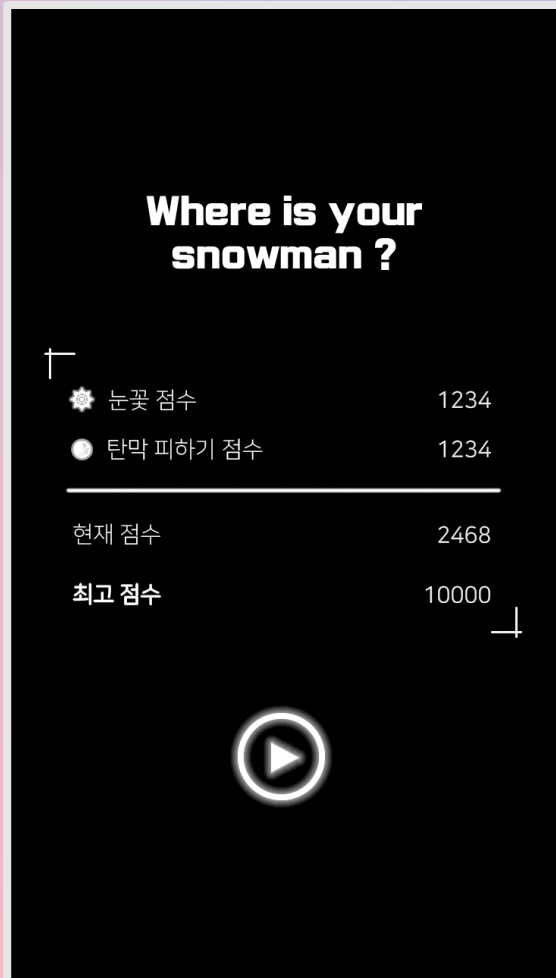


# 보상 Score

Player가 탄막을 피하여, 탄막이 행성에 부딪히면 점수를 추가합니다.



# Restart 화면에서의 점수판



- 눈꽃 점수 : 눈꽃(실버, 골드)을 먹어서 얻은 점수
- 탄막 피하기 점수 : 플레이어가 탄막을 피하여 행성에 탄막이 부딪혀 얻은 점수
- 현재 점수 : 이번판에서 얻은 점수
- 최고 점수 : 게임을 플레이하여 얻은 최고 기록