RPS\_Airforce 기획서

**게임 장르**: 탄막 슈팅게임

**게임 소개:** 기존의 탄막 슈팅게임은 보통 미사일을 발사하고, 그 데미지 양에 따라 적을 파괴한다. 이 게임은 플레이어가 가위바위보 버튼을 눌러서 그에 맞는 미사일을 발사하고, 적도 미사일을 가위바위보 중에 랜덤으로 발사한다. 피버타임에는 보스가 나오고, 보스를 파괴하면 대량 득점을 할 수 있다.

**플레이어**

-이동: 좌, 우 드래그로 이동

-공격: 화면 좌측 하단에 있는 가위, 바위, 보 버튼을 한번 누르면 미사일이 하나가 발사된다.

미사일은 적에 부딪히면 파괴된다(일회성).

각 버튼에는 게이지가 있는데 이 게이지가 채워지면, 미사일 크기가 커지고 적을 관통한다.

주황색 원이 비어 있는데, 적을 파괴하거나 적의 미사일에 부딪히면(10~20회, 고민중) 주황색 게이지가 늘어난다. 게이지가 늘어난 원의 모습 10개를 만들어서 보여준다.

-파괴: 적 미사일에 맞거나, 적과 부딪히면 파괴된다.

생명은 1개 밖에 없다.

**기본 피버**

-증가 방법: 적 파괴, 적의 미사일 파괴, + 시간

-발동: 화면 하단의 게이지 바를 채우면 발동, 기존 버튼이 사라지고 피버 버튼이 생긴다.

피버 버튼은 적을 무조건 파괴하고, 관통 기능이 있다.

-공격력: 3

**적**

- 이동: 화면 상단에서 1자로 내려온다.

화면 밖으로 나오면 랜덤 x좌표로 이동하고 화면 상단(y축)으로 이동해서 다시 내려온다.

플레이어가 파괴하면 invisible상태가 되고 화면 상단으로 이동하면 visible

-공격: 랜덤 시간으로 가위, 바위, 보 중 하나의 미사일 발사

-종류

|  |  |
| --- | --- |
| **종류** | **특징** |
| 일반 적 | 가끔 미사일을 쏜다. |
| 뾰족 적 | 빠르게 내려온다. 미사일은 쏘지 않는다. |
| 미사일을 마구 쏘는 적(기관총?) | 미사일을 계속 쏜다. 오브젝트가 화면 안에 들어오면 미사일을 발사하기 시작 |

-파괴 시

폭발 모션

**보스**

-이동: 보스가 등장하면 배경의 움직임을 멈춘다. 구름 오브젝트의 스피드를 0으로 한다.

보스의 y축은 고정되어 있고, x축만 조금씩 움직인다.

20초안에 보스를 잡지 못하면 보스가 화면 위로 올라간다. 보스를 사라지게 한다.

-공격: 한번에 미사일 3개를 발사한다. 가위, 바위, 보 중 랜덤으로 3개를 발사한다.

-파괴 시: 폭발 모션, (넣을지 고민 중)보스의 에너지 -> 피버 게이지

**스코어**

-일반 적: 10점

-보스: 100점

-시간: 1점

**UI**

**<화면 상단>** 계기판, 피버 게이지, 정지 버튼

* 계기판: 보스가 다가오는 것을 알리는 용도이다. 3개의 원으로 원안에 원이 들어있는 형태이다. 보스는 빨간색 점으로 표시하고, 전체적인 색상은 초록색이다. 보스가 다가오면 초록색->주황색->빨간색으로 깜빡인다.
* 피버 게이지: 적 또는 적의 미사일(미사일을 제외할지 고민중)을 파괴하면 증가한다. 100개를 부수면 피버 게이지가 전부 채워진다. 적 몬스터 종류별로 피버 게이지 증가량이 다르다.

|  |  |
| --- | --- |
| 종류 | 게이지 증가량 |
| 일반 적 | 1 |
| 미사일1 | 1 |
| 뾰족 적 | 2 |
| 미사일 마구 적 | 3 |
| 보스 | 50(너무 많은가?) |

(고민 중)보스의 게이지를 넣을 경우, 게이지는 최대 20(게이지1~2점 증가)개가 나오고 플레이어가 이를 먹을 시 피버 게이지가 증가한다.

* 정지 버튼

게임 플레이를 일시 정지하는 기능, 사운드를 조절하는 기능, 게임을 종료하는 기능

# UI

* GameOver시

GameOver이미지 띄움, 재시작버튼, 메인화면으로 버튼, 게임 종료 버튼

* 일반 옵션 UI

메인화면으로, 게임 종료버튼, 음량조절 버튼

* 메인 화면 UI

게임 시작, 랭킹(??????), 게임 종료, 옵션(음량조절, 등등 추가)