코어포스 기획서

201721103 김소민

# 게임 특징

장르: 종 스크롤 러닝 슈팅게임

대상: 10대~40대의 슈팅게임을 즐기는 유저

특징

* 적을 처치하고 코어를 모아서 최대한 높은 스코어를 기록하는 것이 목표인 게임이다.
* 미사일에 3가지 속성(불, 풀, 물)이 있어, 속성에 따른 상성을 계산해야 한다.
* 공격이 강화되는 버튼 피버와 더 많은 스코어를 얻을 수 있는 보스 피버가 있다.
* 간단한 조작법과 속성의 상성을 계산하기 위한 빠른 두뇌회전이 필요하다.

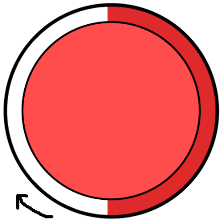
# 배경스토리

불, 풀, 물의 코어에 의해 우주의 균형이 맞춰지고 있었다. 하지만 적이 코어를 빼앗아서 우주의 균형을 무너뜨리고 있다. 빼앗긴 코어를 되찾아 우주의 균형을 유지하기 위해 코어 포스라는 조직을 만들었다. 최고의 코어 포스가 되는 것을 목표로 하는 코어 포스들의 이야기이다.

# 시계이(가) 표시된 사진 자동 생성된 설명조작

플레이어 이동: 드래그(Y좌표 고정)

플레이어 공격: 버튼 터치

버튼 피버: 버튼 피버 게이지를 가득 채운 후, 버튼을 터치하면 버튼 피버가 발동된다.

# 규칙

게임 목표

최대한 많은 적을 처치하고, 코어를 모아 높은 스코어를 기록하는 것이 목표이다.

**스코어**

스코어 획득 방법

* 몬스터 처치: 스코어 획득, 코어 드랍
* 코어 획득: 스코어 획득, 버튼 피버 게이지 상승

스코어 획득량

|  |  |
| --- | --- |
| **오브젝트** | **획득 스코어** |
| 일반 몬스터 | 100 |
| 보스 | 2000 |
| 코어 | 50 |
| 장애물 | 50 |

패배 조건

플레이어의 생명력은 1개이다. 다른 오브젝트(적, 미사일, 장애물)와 충돌하면 패배하게 된다.

코어 속성과 상성 관계

미사일에 상성이 있기 때문에 미사일 파괴를 위해서는 상성계산이 필요하다.

* 음식, 방이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명코어 속성 종류

불(빨간색), 풀(초록색), 물(파란색)

* 상성 관계

상성 승리 시: 부딪힌 오브젝트를 파괴시키고 승리한 오브젝트는 파괴되지 않아 상대 오브젝트를 뚫고 간다.

상성 비겼을 시: 부딪힌 오브젝트들이 전부 파괴된다.

# 적(Enemy)

화면 상단에서 아래로 내려온다.

일반 몬스터, 보스(체력), 장애물

피버

* 버튼 피버

발동 조건: 각 속성별 코어 5개 획득

효과: 3초 동안 해당 속성 미사일 3갈래로 발사

* 보스 피버

발동 조건: 불 속성 5개, 풀 속성 5개, 물 속성 5개의 코어 획득

효과: 보스 등장, 보스 처치 시 많은 스코어 획득 가능

난이도 조절

속도