용사를 막아라

개발 기획서

게임소프트웨어 전공

B177026 유병훈

목 차

|  |  |
| --- | --- |
| 1. 게임 개요  1.1 기획의도  1.2 게임소개  1.3 게임목표  1.4 전체 플로우 차트  2. 게임화면 및 시스템  2.1 게임화면 UI  2.2 게임 시스템 및 설계  3. 플레이어 설정  3.1 타워 상태개요  3.2 성문, 메인타워  피격 판정영역  3.3 성문, 메인타워 HP 설정 | 4. 에너미 설정  4.1 에너미 종류와 설정  4.2 에너미 상태개요  4.3 에너미 이동 경로  5. 전체화면 설정  5.1 전체화면 구성  5.2 메인화면 설계  5.3 스테이지화면 설계  5.4 플레이화면 설계  5.5 상점화면 설계  5.6 미니타워 업그레이드 화면 설계  5.7 결과화면 설계  6. 게임 진행  6.1 스테이지와 웨이브 |

1. 게임 개요

1.1 기획 의도

모바일 기기의 센서와 VR을 합쳐 새로운 조작 방식의 디펜스게임 제작을 목표

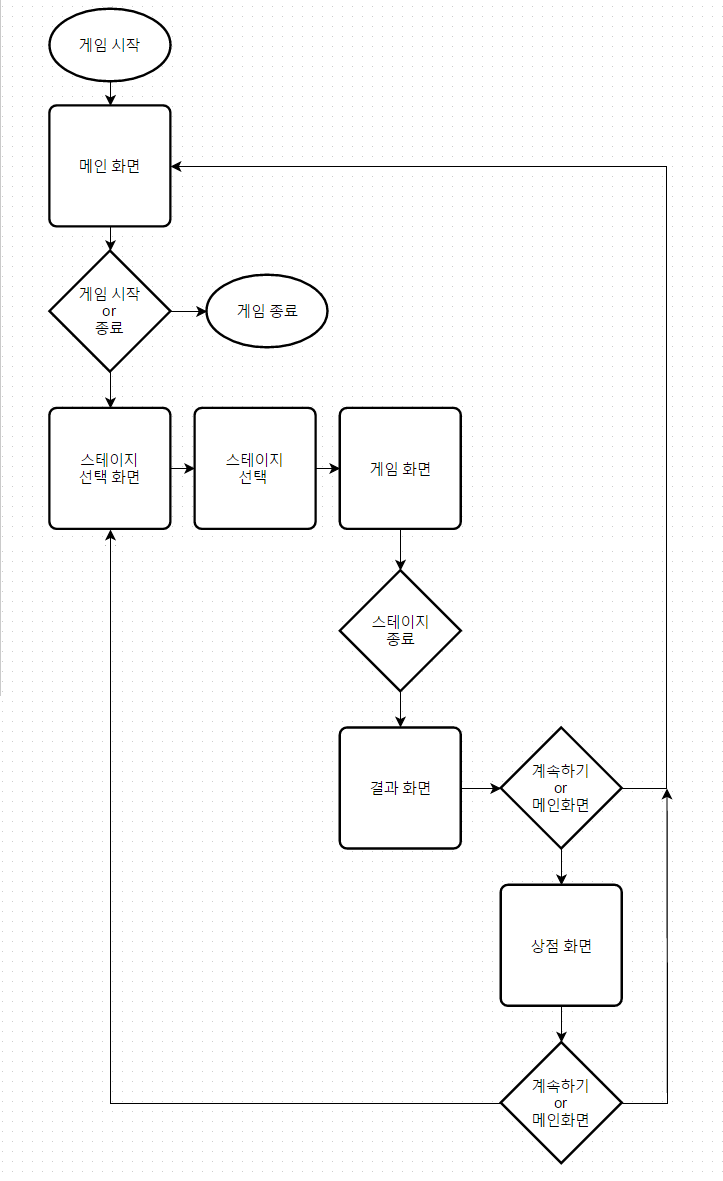
1.2 게임 소개

|  |  |
| --- | --- |
| 제목 | 용사를 막아라 |
| 장르 | 디펜스 |
| 플랫폼 | Android, VR |
| 개발엔진 | Unity3D |
| 게임소개 | 맵 중앙의 마왕성으로 처들어오는 용사군을 각종 타워로 막아내는 게임이다. |

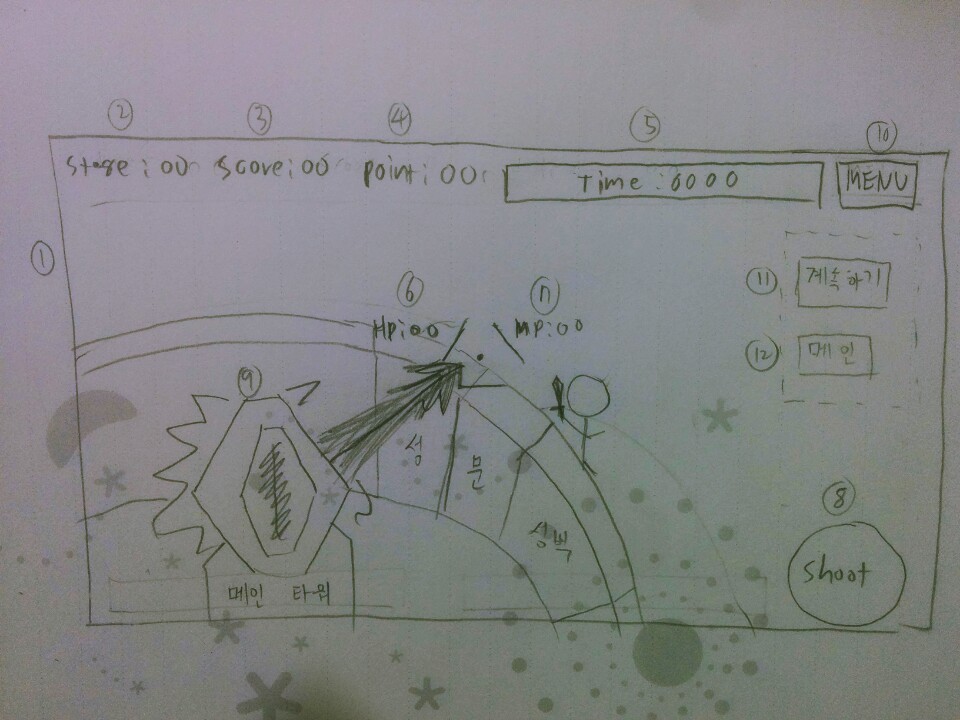
1.3 게임 목표

매 스테이지마다 정해진 시간동안 4개의 인공지능 타워의 조합과 플레이어의 컨트롤로 버텨야하며 적을 처치하여 모은 포인트로 인공지능 미니타워나 성곽, 중심 타워을 강화한다. 게임 결과로 랭킹을 확인 할 수 있다.

1.4 전체 플로우차트



2. 게임 화면 및 시스템



2.1 게임 화면 UI

화면 중앙에 크로스헤어가 있고 메인타워가 3인칭시점으로 카메라 기준 좌측 아래에 위치하며 시야각은 15도 정도.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 번호 | 이름 | 설명 | 타입 | 사이즈 | 좌표 |
| 1 | 전체배경 | 스테이지 전체 화면 | Background |  |  |
| 2 | 스테이지 | 스테이지 수 표시 | String |  |  |
| 3 | 스코어 | 점수 표시 | String |  |  |
| 4 | 포인트 | 포인트 표시 | String |  |  |
| 5 | 제한 시간 | 제한시간 표시 | Bar |  |  |
| 6 | 타워 체력 | 플레이어 체력 표시 | String |  |  |
| 7 | 타워 마나 | 타워 마나량 표시 | String |  |  |
| 8 | 발사 버튼 | 공격 활성/비활성 | Button |  |  |
| 9 | 풀차지샷 버튼 | 완충시 풀차지샷 | Button |  |  |
| 10 | 메뉴 버튼 | 메뉴가 열리고 일시정지 | Button |  |  |
| 11 | 계속하기 버튼 | 다시 게임이 진행됨 | Button |  |  |
| 12 | 메인화면 버튼 | 메인화면으로 돌아가짐 | Button |  |  |

2.2 게임 시스템 및 설계

1) 스테이지 시작

-스테이지 시작시 타이머가 켜지고 미로의 지정위치에서 적들이 나옴.

-타이머 Bar가 점차 줄어듬.(제한시간 있는경우)

2)사거리와 이동속도 및 맵크기 관계

-맵 한칸의 크기는 2\*2이며 사거리와 이동속도에서 1은 맵크기의 값 1에 해당함.

3)타워 레이져 게이지

-최대 게이지양은 100이며 회복 속도는 0.1초당 2회복 (수정 예정)

-상점에서 회복속도 업그레이드 가능.

-발사 중에는 회복 불가.

4)레이져 발사

-우측 하단에 발사 버튼을 누르면 다시 눌러 끄기전까지 발사가 지속됨.

- 0.1초당 1소모하고 4의 데미지를 가지며 스플래시 없음. (수정 예정)

-상점에서 발사속도와 파워 업그레이드 가능.

5)풀 챠지샷

-레이져 게이지가 가득 차서 메인 타워가 반짝일 경우 타워를 터치해 발사.

-게이지 50을 소모하며 80의 스플래시 데미지를 가짐. (수정 예정)

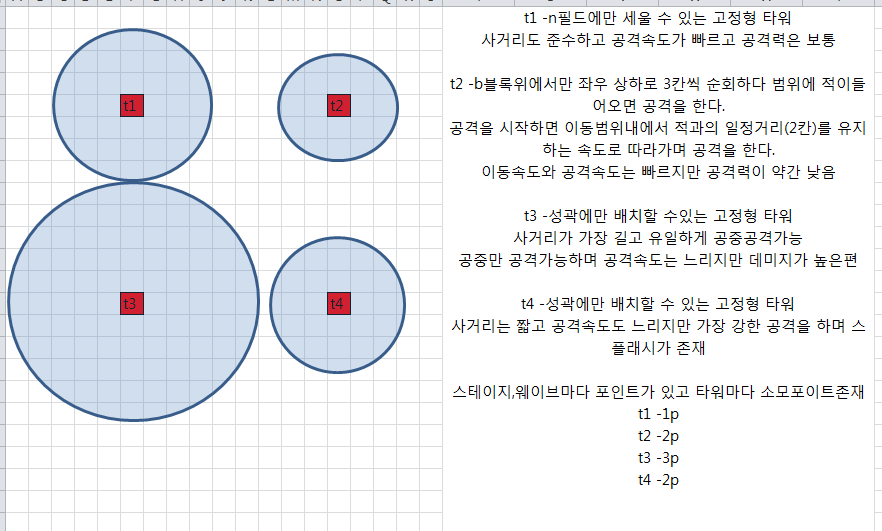
-상점에서 스플래시 범위와 파워 업그레이드 가능.

6)미니타워 및 건설포인트

-미니타워는 4종류이며 플레이어가 방어하는 것을 도움.

-타워의 설치공간은 1칸이며 타워마다 소모 포인트가 다름.

-강화는 게임중에 가능하며 총 4단계 까지이며 각 타워마다 소모 포인트가 다름.



|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 구분 | 이름 | 사거리 | 공격력 | 공격  속도 | 공격  타입 | 이동가능  여부 | 설치  위치 | 소모  포인트 | 강화  포인트 |
| T1 | 터렛 | 7+ | 10+ | 0.25-초 | 지상 | 불가 | n | 1 | 20+5 |
| T2 | 패트롤 | 5+ | 6+ | 0.4초- | 지상 | 가능 | b | 2 | 30+10 |
| T3 | 발리스타 | 11+ | 20+ | 1-초 | 공중 | 불가 | c | 3 | 40+10 |
| T4 | 캐논 | 6+ | 40+ | 5-초 | 지상 | 불가 | c | 2 | 45+15 |

각 타워별 특징

-터렛 : n 필드에만 설치가 가능하다.

-패트롤 : 블록 위에만 설치가 가능하며 설치지점 기준 좌우나 상하로 3칸씩 총 7칸 이동 가능하다. 이동중에 범위안에 적이 들어오면 이동속도가 증가하며 적과의 거리가 5이상 유지되게 따라가며 공격을 한다.

이동속도는 평상시 2, 공격시 4 이다.

-발리스타 : 성곽에만 설치가 가능하며 유일하게 공중공격이 가능하다.

-캐논 : 성곽에만 설치가능하며 유일하게 스플래시가 존재한다.

스플래시는 반지름2이다.(원형이며 정사각형 4칸을 커버)

-업그레이드 수치는 차후에 추가 예정

7)성벽과 성문

-4면의 벽과 4개의 문으로 이루어져있고 성문만 공격받음.

-성문이 파괴될시 적이 일방통행으로 들어오게됨.

-상점에서 성문의 체력을 업그레이드 할 수 있음.

8)포인트와 업그레이드

-적을 제거하면 일정 포인트를 얻는다.

-포인트는 게임중에 미니타워 업그레이드에 사용되며 남은 포인트는 스테이지 종료 후 남은 포인트 \* 100으로 money가 되어 상점에서 쓰인다.

-미니타워 업그레이드는 매 스테이지 총 4단계까지 가능.

-상점에서의 성곽, 메인타워 업그레이드 제한은 추가예정

9)게임 종료

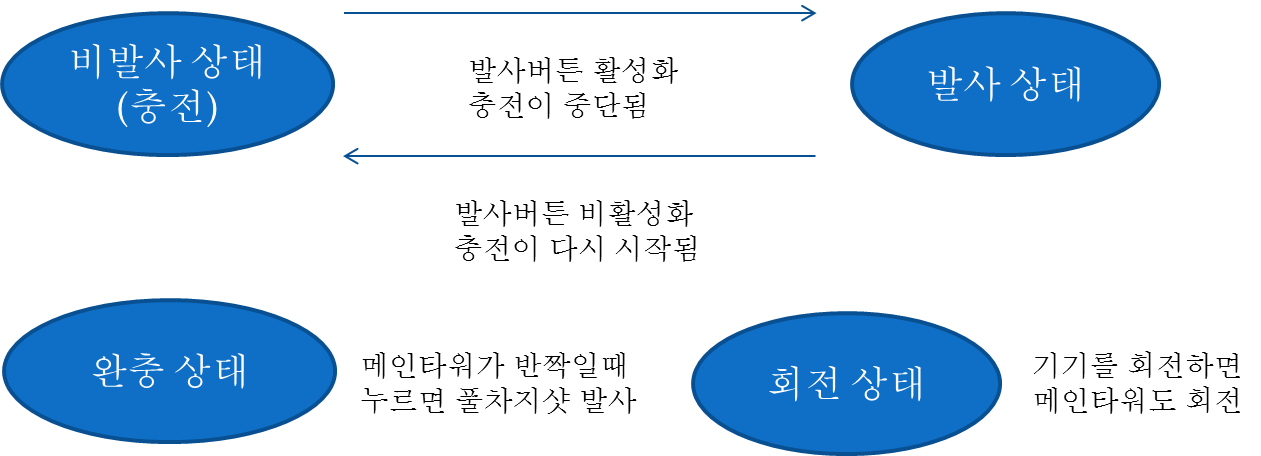
-단순방어 시 HP가 0이되거나 제한시간이 끝나면 종료.

-방어 및 공격 시 HP가 0이되거나 적 목표를 파괴시 종료.

-종료 후 결과창이 뜸.

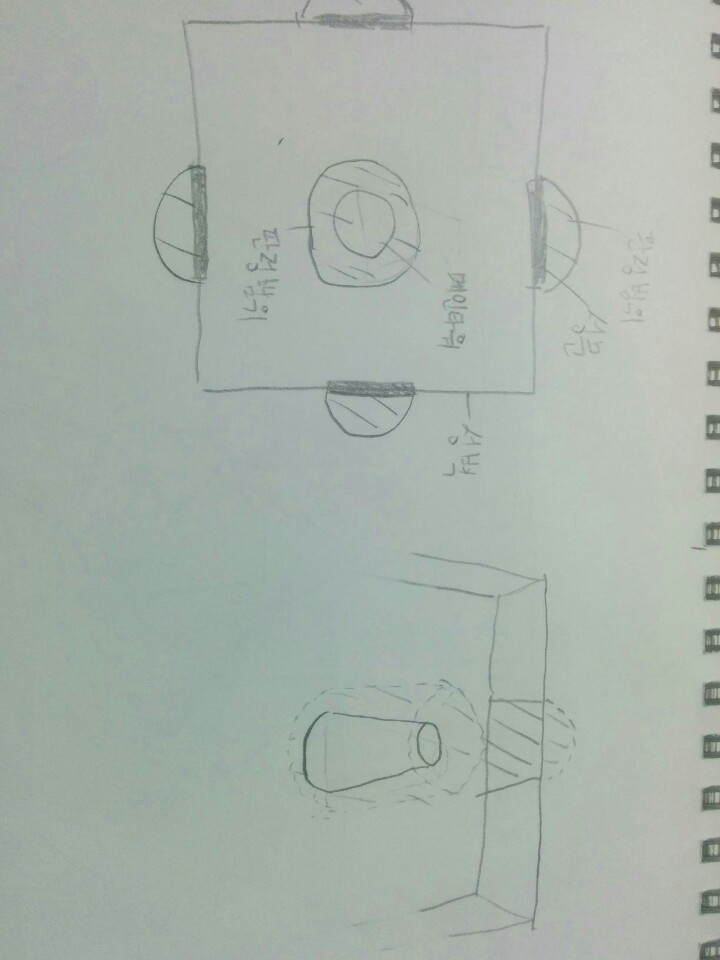
3.플레이어 설정

3.1메인타워 상태개요



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 상태 | 설명 | 모션 | 조건 |
| 공격 | -레이져 발사 | 발사 모션 | 발사 버튼 활성화 |
| 비공격(충전) | -레이져 비발사(충전) | 충전 모션 | 발사 버튼 비활성화 |
| 완충 | -풀차지샷 발사 가능 | 완충 모션 | 마나 충전량 최대 |
| 회전 | -타워 방향 전환 | 회전 모션 | 기기의 방향을 바꿀때 |

3.2 성문, 메인 타워 피격 판정영역



-성문은 성문면을 기준으로 반원기둥(문 크기에 따라 범위 달라짐)

-메인타워는 타워 기준으로 타워보다 살짝 큰 원기둥이 판정범위가 됨.

-근거리 계열 적이 메인타워를 향해 길을 찾아 이동하다 성문 판정범위에 닿으면 바로 공격을 시작함. 메인타워도 동일하게 판정범위에 닿으면 공격함.

3.3 성문, 메인 타워 HP 설정

-성문과 메인 타워의 기본 체력은 200이고 성문은 0이되면 사라진다.

-메인 타워 HP가 0이하가 되면 게임이 종료되고 결과 화면이 뜸.

-HP양은 상점에서 업그레이드 가능.

4. 에너미 설정

4.1 에너미 종류와 설정

1)워리어

-근접형의 체력과 공격력이 중간정도임.

2)템플러

-근접형의 체력이 높고 공격력이 낮음.

-템플러 주변에 있으면 방어력이 1올라감.

3)메이지

-원거리형의 체력은 낮지만 공격력이 강력함.

4)드라군

-근접형의 이동속도가 빠르고 공격력과 체력이 모두 높으며 공격속도 또한 빠르다.

5)그리핀

-유일한 공중몹이며 공격범위에 들어오면 이동속도가 2배로 가속되고 빠르게 활강하며 1회 공격후 날아오던 방향 그대로 다시 날아올라감.(왔다갔다를 반복하면서 치고 빠지는 게릴라형)

-발리스타로만 공격 가능.

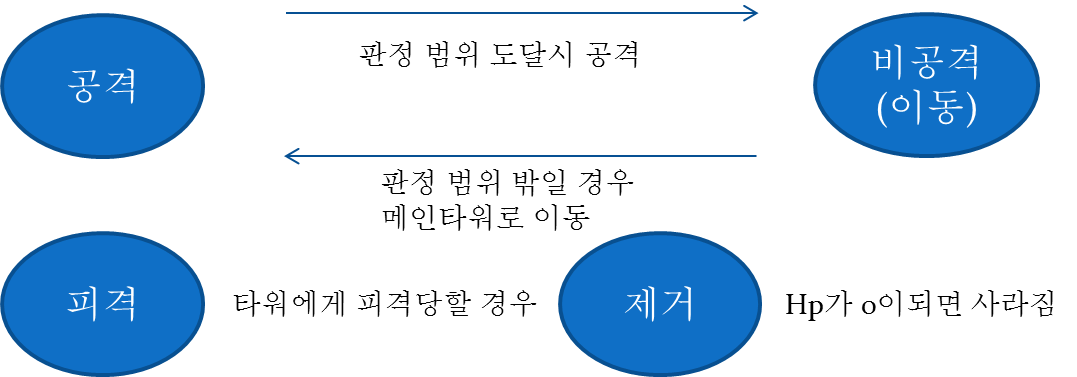
6)투석기

-가장 먼 사거리와 높은 공격력을 가졌고 가장 공격속도가 느리다.

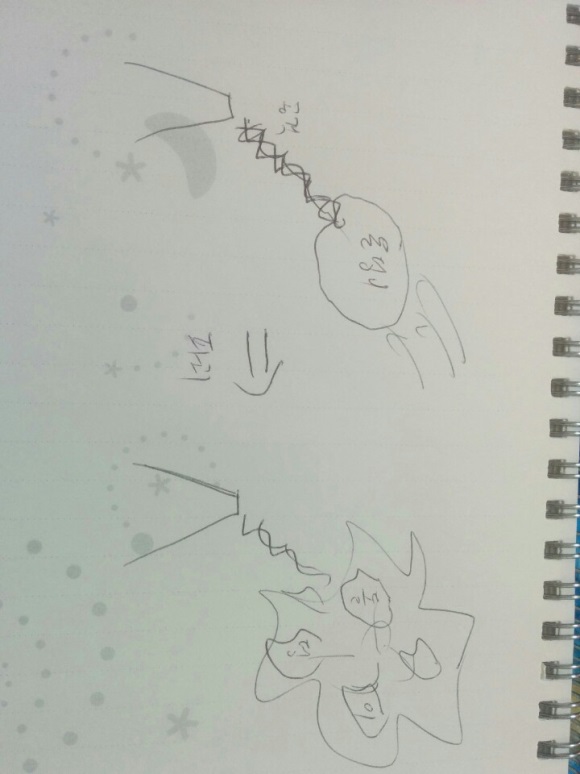
-투석기에서 발사된 돌덩이는 공중에서 맞춰 파괴가 가능하다.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 이름 | 체력 | 방어력 | 공격력 | 공격범위 | 공격속도 | 이동속도 | 타입 | 포인트  /  스코어 |
| 워리어 | 70 | 0/1 | 10 | 1 | 1초 | 3 | 근접/지상 | 1/10 |
| 템플러 | 150 | 0/1 | 5 | 1 | 1초 | 2 | 근접/지상 | 2/15 |
| 메이지 | 20 | 0/1 | 15 | 4 | 2초 | 2 | 원거리/지상 | 3/20 |
| 드라군 | 300 | 0/1 | 20 | 1 | 2초 | 5 | 근접/지상 | 10/100 |
| 그리핀 | 30 | 0/1 | 5 | 1 | 1초 | 4/8 | 근접/비행 | 5/50 |
| 투석기 | 30 | 0/1 | 0 | 15 | 5초 | 1 | 원거리/지상 | 4/30 |
| 돌덩이 | 10 | 0 | 50 | 0 | 0초 | 5 | 근접/비행 | 0/10 |

4.2 에너미 상태 개요



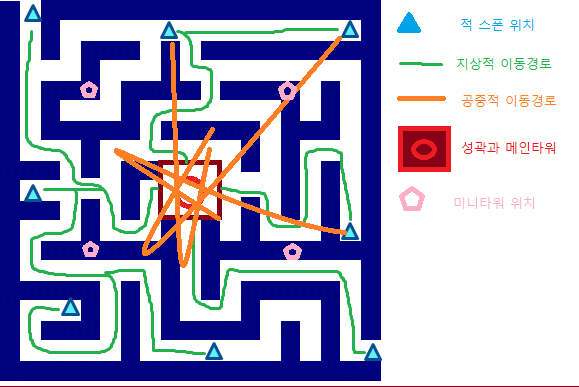
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 상태 | 설명 | 모션 | 시작 조건 | 종료 조건 |
| 공격 | -판정 영역에 돌입하면 공격시작 | 공격 모션 | 판정범위 도달시 | 판정범위 밖,  제거상태 |
| 비공격  (이동) | -판정 영역 도달시까지 이동 | 이동 | 판정범위 밖 | 판정범위 도달시 |
| 피격 | -타워에 피격시 | 피격 | 플레이어의 공격 | 플레이어의  공격 중지 |
| 제거 | -적이 죽어 사라짐 | 제거 | Hp 가 0이 될경우 | 사라짐 |

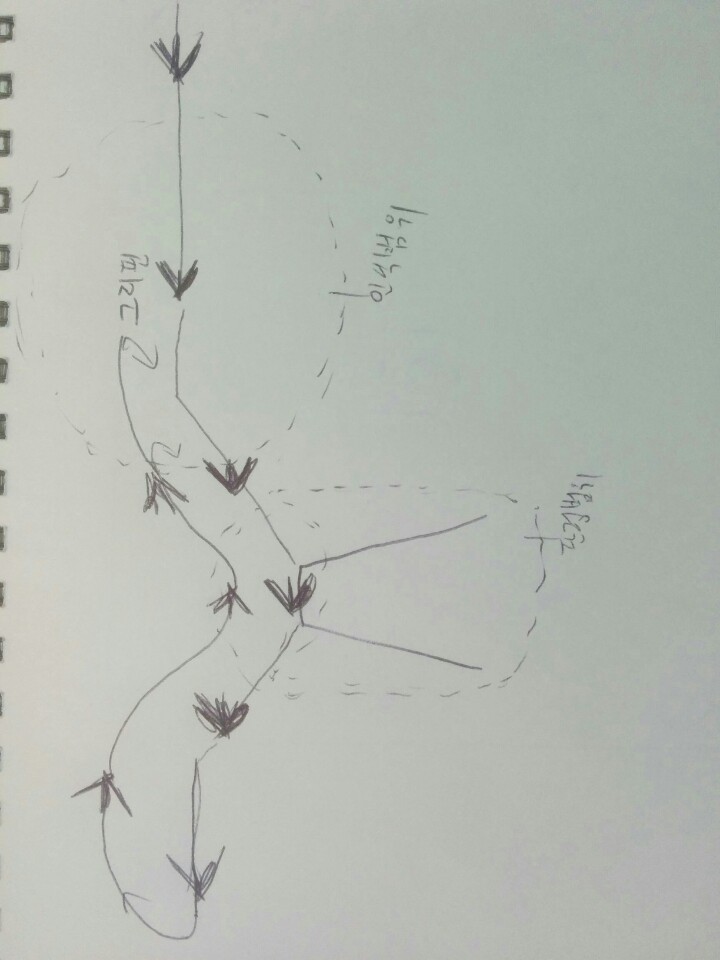


그림처럼 투석기에서 날아오는 돌덩이는 메인타워로 부실 수 있다.

파편피해는 없음.

4.3 에너미 이동경로



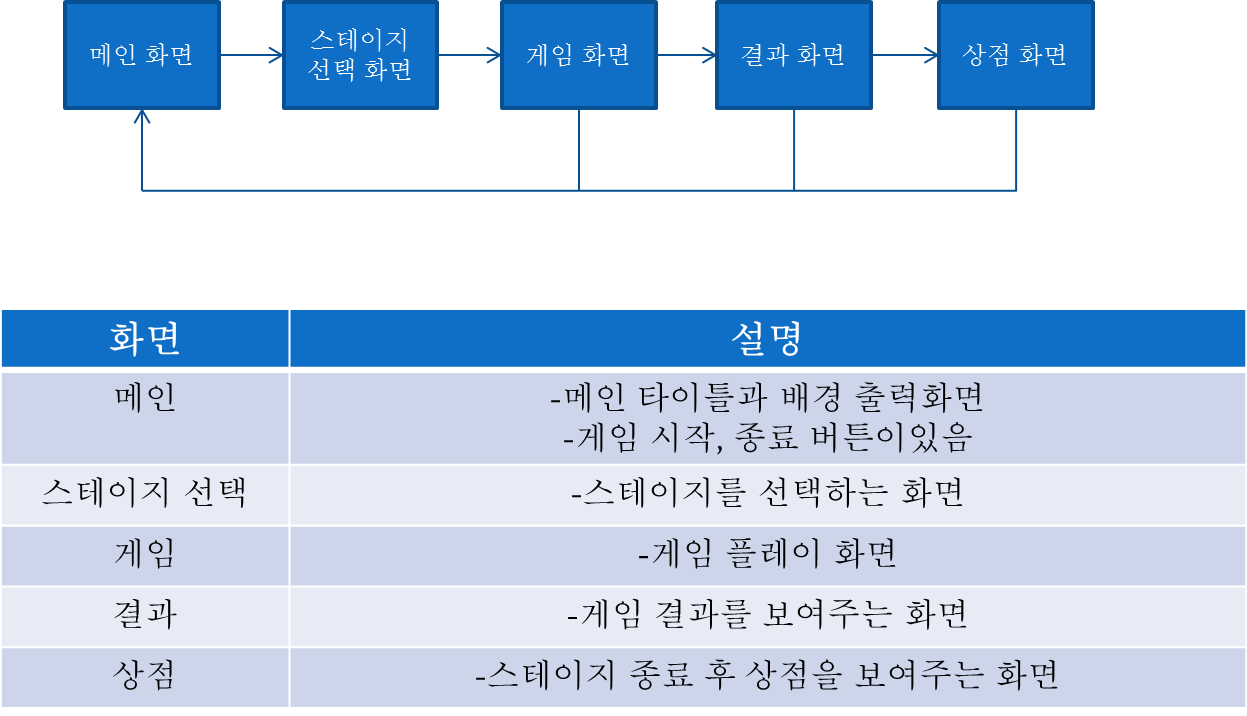


-지상형은 길찾기 경로에 따라 이동하고

-공중형 몹은 직선으로 바로 이동하는데 선회를 하면서 빠르게 활강하며 게릴라식으로 치고빠진다.

5.전체화면 설정

5.1 전체화면 구성

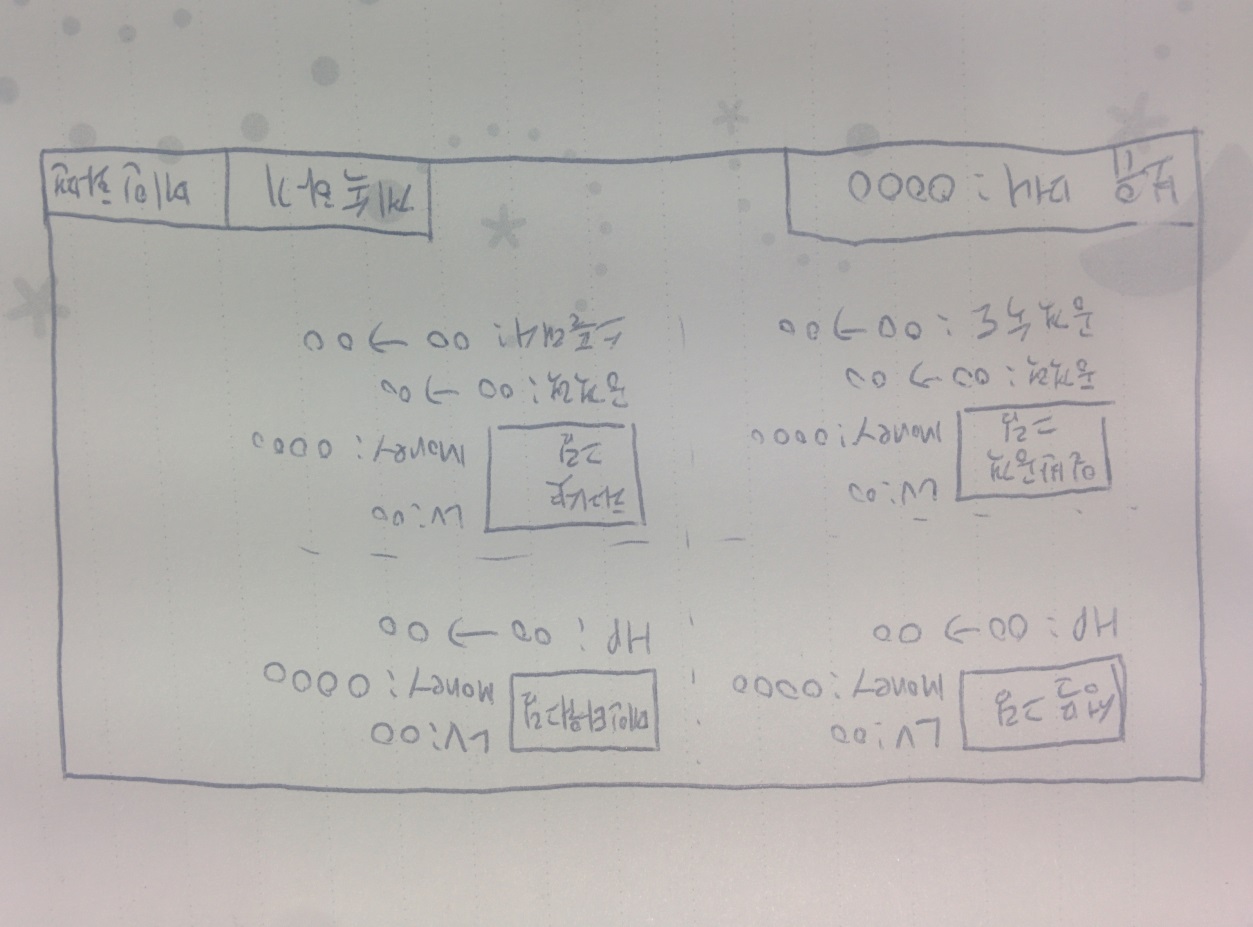


5.2 메인화면 설계

5.3 스테이지 선택 화면 설계



5.4 상점화면 설계

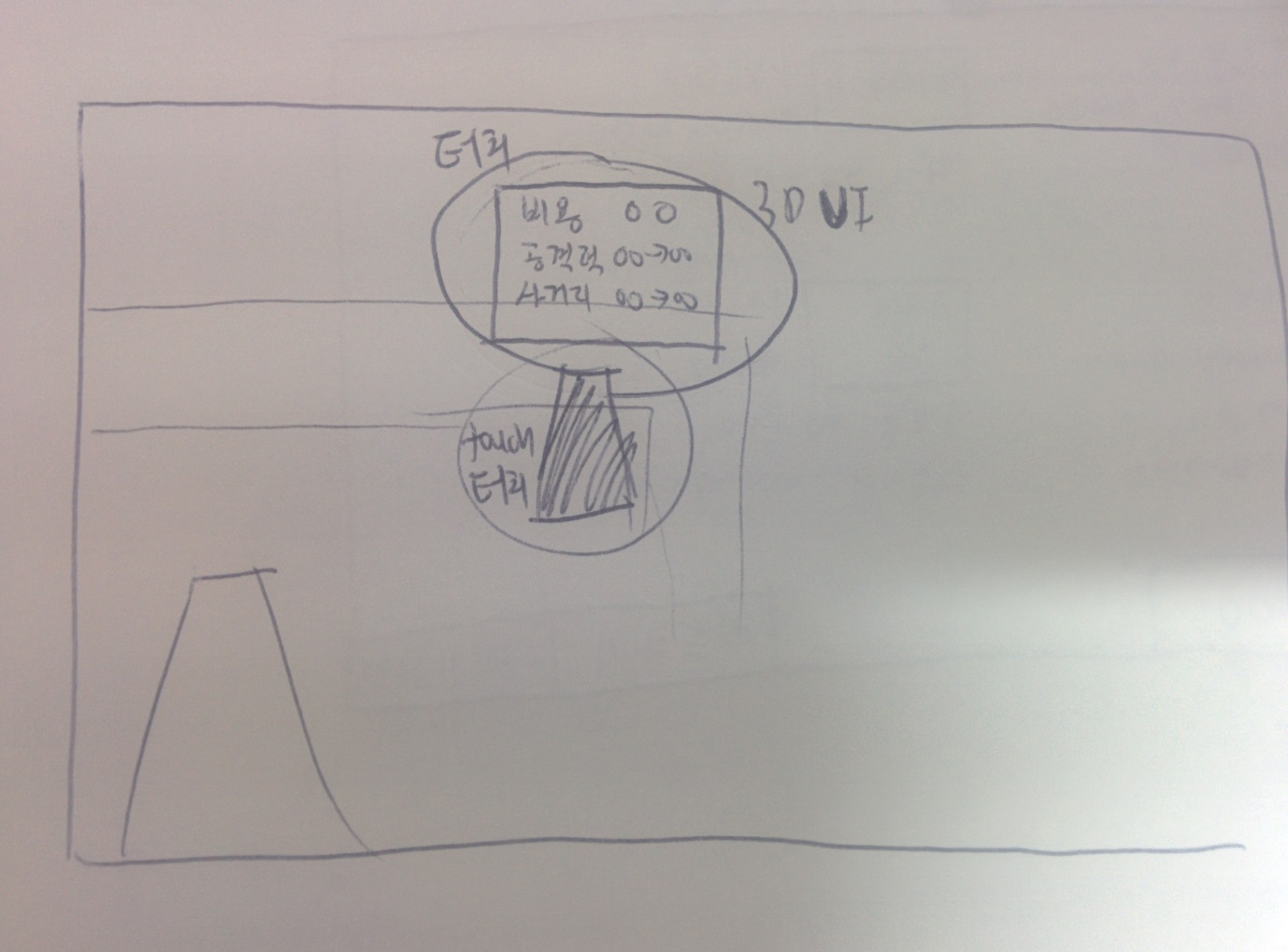


-보유 머니는 게임종료까지 남은 포인트\*100이 환전되어 누적된것임.

-성문, 메인타워를 업그레이드 할 수 있다.

-업그레이드 한계수치는 아직 미정

5.6 미니타워 업그레이드 화면



-업그레이드 할 미니타워를 터치하면 현재와 업그레이드 후 상태창이 뜸.

-상태창을 터치하면 업그레이드가 되고 상태창 꺼짐.

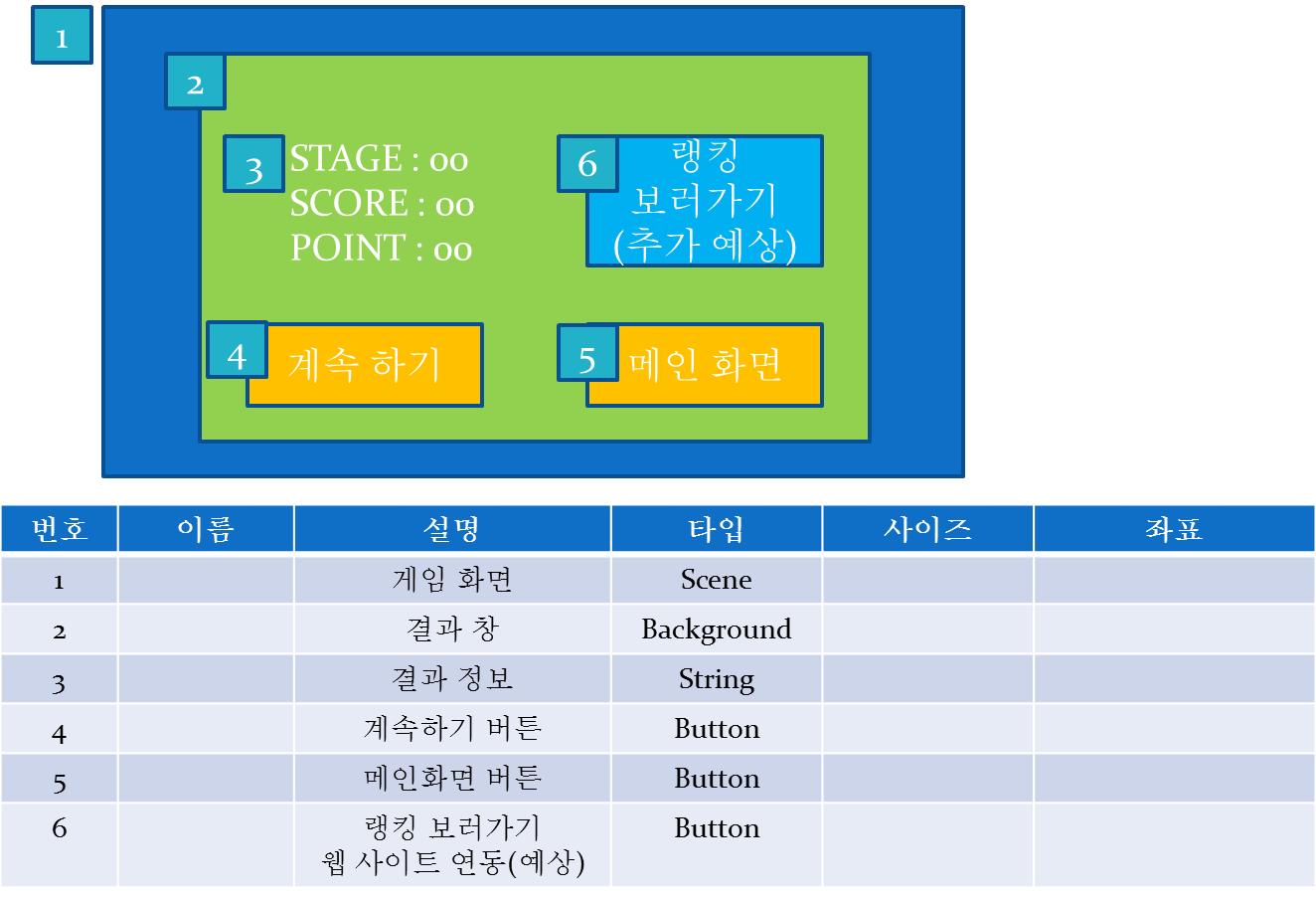
-미니타워를 다시 터치하면 업그레이드 되지않고 상태창이 꺼짐.

-상태창은 3D UI로 플레이어쪽을 향하게 될 것.

업그레이드 상태창 UI 예시



5.7 결과화면 설계



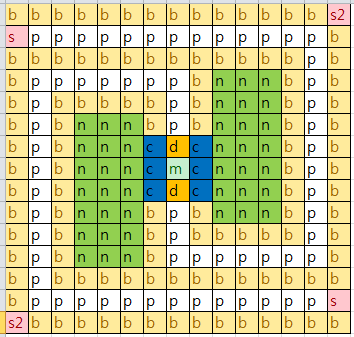
6. 게임 진행

스테이지1

-첫스테이지는 용사군이 지상 유닛과 그리폰을 이용해 단순한 공격을 해온다.

-제한시간동안 적의 공격을 막아내면 승리하게 된다.

-맵은 소용돌이형 구조이다. 서로 반대 방향에서 오는 적을 신경써야하며 미니타워의 적절한 배치와 플레이어의 순발력이 요구된다.



-웨이브 1단계 –제한시간 : 01분30초, -건설포인트 : 4

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 유닛  종류 | 스폰  위치 | 최초  스폰 | 스폰  간격 | 스포너당  수폰 수량 | 이동 방식 |
| 전사 | s | 00분03초 | 16초 | 7 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 성기사 | s | 00분10초 | 12초 | 4 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 마법사 | s | 00분30초 | 8초 | 2 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| \*스폰 간격은 첫 유닛 등장시간 기준이며 다수의 유닛이 스폰하는 간격은 0.5초당 1유닛으로 동일하다. | | | | | |

-스폰 시간과 양의 조절

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 유닛별 스폰 시간 | 1차 | 2차 | 3차 | 4차 | 5차 | 6차 | 7차 |
| 전사 | 3 | 19 | 35 | 51 | 66 | - | - |
| 성기사 | 10 | 22 | 34 | 46 | 58 | 70 | - |
| 마법사 | 30 | 38 | 46 | 54 | 62 | 70 | 78 |
| -80초 이후는 이동시간 때문에 스폰이 의미가 없다고 봄.  -4초 이내의 간격을 두고 스폰하는 시간대를 표시해봄.  -첫 스폰 이후 20초대에 전사와 성기사가 겹처 나오고 40초대는 비교적 적은 양의 유닛이 나오므로 50초 스폰까지 버틸만 하다.  50초 스폰과 함께 70초 스폰 전후는 누적된 유닛을 제거하며 방어를 하면 된다. | | | | | | | |

-웨이브 2단계 –제한시간 : 02분00초, -건설포인트 : 4

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 유닛  종류 | 스폰  위치 | 최초  스폰 | 스폰  간격 | 스포너당  스폰 수량 | 이동 방식 |
| 전사 | s | 00분03초 | 13초 | 5 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 성기사 | s | 00분10초 | 10초 | 3 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 마법사 | s | 00분15초 | 12초 | 2 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 용기병 | s | 00분30초 | 15초 | 1 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| \*스폰 간격은 첫 유닛 등장시간 기준이며 다수의 유닛이 스폰하는 간격은 0.25초당 1유닛으로 동일하다. | | | | | |

-스폰 시간과 양의 조절

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 유닛별  스폰 시간 | 1차 | 2차 | 3차 | 4차 | 5차 | 6차 | 7차 | 8차 | 9차 | 10차 |
| 전사 | 3 | 16 | 29 | 42 | 55 | 68 | 81 | 94 | 107 | - |
| 성기사 | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 |
| 마법사 | 15 | 27 | 39 | 51 | 63 | 75 | 87 | 99 | - | - |
| 용기병 | 30 | 45 | 60 | 75 | 90 | 105 | - | - | - | - |
| -110초 이후는 이동시간 때문에 스폰이 의미가 없다고 봄.  -4초 이내의 간격을 두고 스폰하는 시간대를 표시함.  -2웨이브는 용기병이 생김에 따라 유닛들의 스폰 시간과 양을 수정함.  -30초 스폰구간은 전유닛이 차례대로 나오고 50초 구간 이전까지 양이 많기에 첫 위기라고 볼 수 있다. 이때 미니타워 배치를 어떻게 하느냐가 핵심이 될것임.  이후 60초 스폰을 기점으로 80초까지 양은 1차위기보다 적지만 체력이 높은 유닛들이 대거 등장하기에 2차 위기로 볼 수 있다. 남은 30초동안 막아낼 수 있는가에 승패가 달린다. | | | | | | | | | | |

-웨이브 3단계 –제한시간 : 02분00초, -건설포인트 : 4

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 유닛  종류 | 스폰  위치 | 최초  스폰 | 스폰  간격 | 스포너당  스폰 수량 | 이동 방식 |
| 전사 | s | 00분03초 | 15초 | 4 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 성기사 | s | 00분10초 | 10초 | 3 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 마법사 | s | 00분15초 | 10초 | 2 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 용기병 | s | 00분30초 | 15초 | 1 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 그리폰 | s2 | 00분25초 | 20초 | 2 | 직선으로 중앙이동 후 선회 |
| \*스폰 간격은 첫 유닛 등장시간 기준이며 다수의 유닛이 스폰하는 간격은 0.5초당 1유닛으로 동일하다. | | | | | |

-스폰 시간과 양의 조절

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 유닛별  스폰 시간 | 1차 | 2차 | 3차 | 4차 | 5차 | 6차 | 7차 | 8차 | 9차 |
| 전사 | 3 | 18 | 33 | 48 | 63 | 78 | 93 | 108 | - |
| 성기사 | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 |
| 마법사 | 15 | 25 | 35 | 45 | 55 | 65 | 75 | 85 | 95 |
| 용기병 | 30 | 45 | 60 | 75 | 90 | 105 | - | - | - |
| 그리폰 | 25 | 45 | 65 | 85 | 105 | - | - | - | - |
| 110초 이후는 이동시간 때문에 스폰이 의미가 없다고 봄.  4초 이내의 간격을 두고 스폰하는 시간대를 표시함.  3웨이브는 그리폰이 생김에 따라 유닛들의 스폰 시간과 양을 수정함.  첫 스폰 후 공중 유닛을 견재하며 30초대 대량 스폰을 막아야한다. 이때 공중공격 미니타워를 쓴다면 효과적으로 방어 할 수 있다.  60초 스폰 전까지는 차근차근 막고 이후 연달아는 아니지만 지속적은 스폰이 이루어지기 때문에 계속해서 방어에 신경을 써야하며 100초대 스폰을 마지막으로 승패를 가릴 방어를 하게된다. | | | | | | | | | |

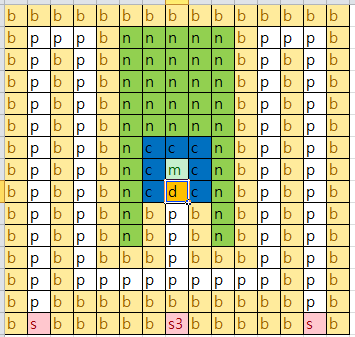
스테이지2

-두번째 스테이지는 첫 스테이지에서 메인타워를 함락시키지 못한 용사군이 투석기를 동원하게 되며 벌어지는 전투이다.

-제한시간은 없으나 메인타워가 당하기 전에 투석기 스포너를 부셔야 승리한다.

-맵은 지그재그형의 길에 입구가 하나인 계곡모양이고 정면에 투석기 스포너가 존재한다.

-이동시간이 긴 지그재그형 길에 공중유닛은 없지만 날아오는 돌덩이와 유닛들을 함께 견재해야하며 스포너를 부셔야 하기 때문에 미니타워는 보조역활이 강하고 플레이어의 공격이 주를 이루게 될거라 예상된다.



-웨이브 1단계, -건설포인트 : 6

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 유닛  종류 | 스폰  위치 | 최초  스폰 | 스폰  간격 | 스포너당  스폰 수량 | 이동 방식 |
| 전사 | s | 00분03초 | 14초 | 6 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 성기사 | s | 00분07초 | 12초 | 3 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 마법사 | s | 00분15초 | 10초 | 2 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 투석기 | s3 | 00분10초 | 20초 | 1 | 직선으로 중앙이동 후 선회 |
| \*스폰 간격은 첫 유닛 등장시간 기준이며 다수의 유닛이 스폰하는 간격은 0.5초당 1유닛으로 동일하다. | | | | | |

-스폰 시간과 양의 조절

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 유닛별  스폰 시간 | 1차 | 2차 | 3차 | 4차 | 5차 | 6차 | 7차 | 8차 | 9차 |
| 전사 | 3 | 17 | 31 | 45 | 59 | 73 | 87 | 91 | 105 |
| 성기사 | 7 | 19 | 31 | 43 | 55 | 67 | 79 | 91 | 103 |
| 마법사 | 15 | 25 | 35 | 45 | 55 | 65 | 75 | 85 | 95 |
| 투석기 | 10 | 30 | 50 | 70 | 90 | 110 | 130 | 150 | 170 |
| -4초 이내의 간격을 두고 스폰하는 시간대를 표시함.  -10초대에 투석기의 등장과 세개 유닛이 연달아 스폰한다. 이후도 15초 정도의 간격을 두고 계속해서 대량젠을 하게된다.  1웨이브는 특정구간이 어려운것보다는 꾸준한 방어와 공격을 동시에 해야하는것에 중점을 두었다. | | | | | | | | | |

-웨이브 2단계, -건설포인트 : 6

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 유닛  종류 | 스폰  위치 | 최초  스폰 | 스폰  간격 | 스포너당  스폰 수량 | 이동 방식 |
| 전사 | s | 00분03초 | 16초 | 5 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 성기사 | s | 00분07초 | 12초 | 3 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 마법사 | s | 00분15초 | 10초 | 2 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 용기병 | s | 00분30초 | 20초 | 1 | 경로따라 중앙으로 이동 |
| 투석기 | s3 | 00분10초 | 20초 | 1 | 고정 |
| \*스폰 간격은 첫 유닛 등장시간 기준이며 다수의 유닛이 스폰하는 간격은 0.5초당 1유닛으로 동일하다. | | | | | |

-스폰 시간과 양의 조절

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 유닛별  스폰 시간 | 1차 | 2차 | 3차 | 4차 | 5차 | 6차 | 7차 | 8차 | 9차 |
| 전사 | 3 | 19 | 35 | 51 | 67 | 83 | 99 | 115 | 131 |
| 성기사 | 7 | 19 | 31 | 43 | 55 | 67 | 79 | 91 | 103 |
| 마법사 | 15 | 25 | 35 | 45 | 55 | 65 | 75 | 85 | 95 |
| 용기병 | 30 | 50 | 70 | 90 | 110 | 130 | 150 | 170 | 190 |
| 투석기 | 10 | 30 | 50 | 70 | 90 | 110 | 130 | 150 | 170 |
| -4초 이내의 간격을 두고 스폰하는 시간대를 표시함.  -20초 전후로 준비시간 정도로 보고 30대에 모든 유닛이 대량 스폰하며 첫 위기가 온다. 이때 투석기를 빨리 처리해야 지상유닛들을 견재할 수 있다.  50초전까지 방어를 했다면 다시 50초에 두번째 위기가 찾아온다. 70대 까지 대량스폰이 반복되고 이후 약간의 텀과 함께 어느정도의 시간차를 두고 대량스폰이 반복되므로 미니타워 배치와 빠른 투석기 스포너 파괴가 요구된다. | | | | | | | | | |