제목: Halloween Dream

장르: Defense

시놉시스: 할로윈을 맞아 사탕을 얻은 아이는 즐거운 마음으로 잠자리에 든다.

하지만 꿈에서 유령들이 나타나 사탕을 훔쳐가려한다.

사탕을 다 훔쳐가기 전에 유령들을 막아라



왼쪽 나무구멍에서 유령들이 나온다. 스테이지 마다 나오는 유령의 수와 종류는 정해져있다.

유령들은 오른쪽으로 이동하여 사탕이 있는 곳까지 이동하면 사탕을 들고 나무구멍을 돌아간다.

사탕을 다 가지고 돌아가면 게임오버

유령이 이동하는 길에 박스를 놓아서 유령을 방해 혹은 퇴치 할 수 있다.

유령은 반드시 박스를 만나면 위로 넘어가야한다.

박스는 아무일도 하지 않는 박스도 있지만, 버블검을 쏘는 박스, 물을 쏘는 박스

유령을 놀라게해서 사탕을 떨어트리는 박스 등등이 있다.

유령이 사탕을 가지고 돌아가는 동안에 퇴치되거나, 놀라 사탕을 떨어뜨리면 사탕이 바닥으로 떨어진다.

사탕이 바닥에 떨어지면 다른 유령이 그 사탕을 들고 다시 되돌아 갈 수 있다.

다른 유령이 사탕을 집어가기 전에 그 사탕을 탭하면 원래의 자리로 사탕을 가져올 수 있다.

제작 step1

가장 기본이 되는 오브젝트들 만들기

유령, 박스, 사탕

제작 step2

기본의 오브젝트에 따른 움직임 만들기

유령은 사탕을 향해 일정한 속도로 움직이며, 박스를 만나면 위로 이동한다.

사탕에 도착하면 사탕을 들고 왔던 길을 되돌아간다.

제작 step3

가장기본이 되는 버블검 박스를 만든다.

버블검 박스는 일정한 간격으로 버블검을 쏜다.

버블검이 유령에 맞으면 유령의 체력을 깎아준다.

체력이 다 깎인 유령은 사라진다.

제작 step4

박스를 유저가 원하는 자리에 놓을 수 있게 구현한다.

UI도 구현해야함

제작 step5

해당 스테이지에서 만들 유령의 종류와 갯수를 설정하여,

스테이지 클리어 및 게임오버를 체크할 수 있도록 구현한다.

제작 step6

박스의 업그레이드관련 UI작업을 하여

버블검 박스의 업그레이드를 구현한다.

제작 step7

기본적인 유령과 박스를 가지고 변형된 다른 유령들과 박스들을 만들어 낸다.

-------------------------유령의 종류

기본유령



별다른 특징없는 기본적인 유령

스파르타유령

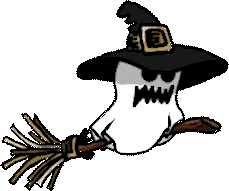


앞에서 오는 공격을 일정량 방패로 막아낸다.

단 뒤에서 공격하면 못막음

일정량 이상의 공격을 방패로 막는 경우 방패가 부서진다.

마녀유령



나무의 위의 구멍에서 나오며 바닥까지 내려오지 않는다.

그외에는 특별할 것 업음

그 외 등등등(뭐가 있으려나?)

-------------------------박스의 종류

그냥 박스



박스를 쌓을 때는 그냥 박스만 쌓는다.

아무것도 하는 일은 없음

버블검 박스



그냥 박스를 업그레이드 해서 만들 수 있다.

버블검을 쏜다. 버블검은 화면 끝까지 날아가며, 일반적인 데미지를 준다.

더 업그레이드하면 두발을 쏘거나, 쏘는 간격이 줄거나, 양쪽으로 쏘거나 한다.

물총박스



그냥 박스를 업그레이드해서 만들 수 있다.

물을 쏜다. 범위는 아주 짧지만 데미지가 크다.

더 업그레이드하면 데미지가 늘거나, 양쪽으로 쏘거나 한다.

코크총 박스

[그림아직없음]

물총박스를 업그레이드해서 만들 수 있다.

데미지는 물총박스에 비해서 줄어든다.

콜라를 맞은 유령은 일정한 확율로 뚱보유령이 되어 이동속도가 현저히 떨어진다.

한번 뚱보 유령이 되면 다시 돌아오지 않는다.

스노우볼 박스

[그림아직없음]

그냥 박스를 업그레이드해서 만들 수 있다.

눈송이를 쏜다. 범위는 두칸 정도, 데미지는 적지만 눈송이를 맞은 유령은

속도가 한시적으로 줄어든다.

더 업그레이드하면 느려지는 시간이 늘어나거나, 양쪽으로 쏘거나 한다.

얼음박스

[그림아직없음]

스노우볼 박스를 업그레이드해서 만들 수 있다.

눈송이 대신 얼음을 쏜다.

데미지도 스노우볼박스보다 높으며 얼음을 일정횟수 이상 맞으면 얼음이 녹을 때까지 움직이지 못한다.

불꽃놀이박스

[그림아직없음]

그냥 박스를 업그레이드해서 만들 수 있다.

폭죽을 쏜다. 폭죽은 화면 끝까지 날아가며, 일점범위 안에 데미지를 준다.

더 업그레이드하면 폭죽이 커지면서 데미지가 늘거나, 쏘는 간격이 줄어든다.

호박폭탄박스

[그림아직없음]

폭죽박스를 업그레이드해서 만들 수 있다.

호박넝쿨에서 호박폭탄이 자란다. 다 자란 호박폭탄을 탭하면 바닥으로 굴러간다.

유령을 만나면 폭탄이 터지며 일정 범위안에 데미지를 준다.

호박이 다 자리기 전에 탭해도 폭탄이 굴러가지만 데미지나 범위가 확연히 적다.

사탕폭탄박스

[그림아직없음]

폭죽박스를 업그레이드해서 만들 수 있다.

단, 박스들의 가장 위에 폭죽박스만 사탕폭탄 박스가 될 수 있으며,

그 위에 박스를 더 올 릴 수가 없다.

일정시간마다 사탕폭탄을 만들어 낼 수 있다.

유령들은 사탕폭탄을 사탕으로 착각하고 가져가지만, 5~6초 후에 폭탄이 터지게 된다.

폭탄은 일정한 범위안에 데미지를 줄 수 있다.

팝박스

[그림아직없음]

그냥 박스를 업그레이드해서 만들 수 있다.

유령이 지나가면 순간적으로 놀라게 해서 일시적으로 움직이지 못하게 한다.

한번 당한 유령은 같은 팝박스에 또 당하지는 않는다.

꾀나 오랜 시간 멈춰 있지만, 쿨타임이 길다.

삐에로박스

[그림아직없음]

팝박스를 업그레이드해서 만들 수 있다.

사탕을 든 유령이 근처에 있으면 삐에로가 튀어나와 일정한 확율로

놀라서 사탕을 떨어트리게 한다.

사탕을 떨어트리지 않더라도 일정한 시간동안 유령은 멈춘상태가 된다.

더 업그레이드하면 사탕을 떨어트릴 확율이 높아지거나, 쿨타임이 줄어들거나 한다.

고스트버스터즈박스

[그림아직없음]

일반 박스를 업그레이드해서 만들 수 있다.

데미지는 주지 않으며, 이 박스의 일정범위 안에서 유령을 물리치면 유령을 흡수해서

추가골드를 지급한다.