# 시스템

### UI

* 텍스트, 실외, 표지판이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명타이틀 화면

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명Play버튼을 통해 주인공 A를 플레이하는 NormalMode와 주인공 A를 클리어 시 오픈되는 HardMode를 선택할 수 있다.

New Game버튼으로 진행중인 게임데이터를 초기화하여 새 게임을 시작할 수 있다.

* 지하마을UI

타이틀 화면으로이동하게 된다

* 점프맵UI

타이틀 화면으로 이동

현재 진행중인 맵의 이름을 표시

현재 장착 중인 무기의 스킬 정보를 확인가능

플레이어의 목숨 LIFE 개수

* 전투맵 UI



플레이어의 공격 선택 가능

전투 진행 상황 알려주는 텍스트

체력(Hp)와 받은 데미지를 표시

### 조작 시스템



키보드의 A, D키로 캐릭터를 좌우로 움직일 수 있으며, spacebar를 사용해 캐릭터가 점프할 수 있다. Spacebar를 누르는 시간에 비례하여 캐릭터가 점프하는 높이와 거리가 증가하게 된다.

--------------------------

A 혹은 D키와 Spacebar를 동시에 눌러서 원하는 방향으로 점프를 할 수 있다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명점프 중 벽에 충돌 시 반대 방향키를 누르면 벽의 반대방향으로 캐릭터가 튕겨 나가게 된다.

### 전투 시스템

일반 몬스터와 보스몬스터가 존재한다.텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명(사진) 점프맵에서 높은 곳에 있는 몬스터일수록 많은 체력(Hp)과 강한 공격력을 가지고 있다.

점프맵 발판 위에 있는 몬스터와 부딪치면 전투화면으로 전환되며, 전투는 턴제로 진행된다.

플레이어는 4가지의 공격 중 하나를 선택하여 몬스터에게 공격을 할 수 있으며 몬스터는 랜덤하게 ‘강 공격’ 과 ‘약 공격’을 한다.

* 전투 승리

몬스터의 Hp를 0으로 만들면 플레이어가 승리하게 된다.

**보스 몬스터**와의 전투에서 승리 시 스킬이 저장되어 있는 랜덤한 무기를 획득하게 된다.

캐릭터의 최대체력(Hp)과 공격력이 소폭 증가하게 된다.

* 전투 패배

플레이어의 Hp가 0이되면 전투에서 패배하게 되며 플레이어의 목숨인 Life가 -1감소하게 된다.

플레이어 목숨인 Life의 개수가 0이 되면 게임오버가 되며 게임 시작지점인 지하마을로 이동하게 된다.

* 전투 종료

전투 종료 후 점프맵에서 몬스터와 부딪혔던 위치로 이동하게 된다.

### 보상 시스템

보스 몬스터와의 전투에서 승리 시 각각의 스킬이 저장되어 있는 무기를 랜덤하게 획득하게 된다.



# 게임 사양

참고게임인 점프킹의 시스템 요구 사항과 동일한 많은 사람들이 플레이할 수 있는 저사양 게임이다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명