

계획: mush dash 아이디어를 차용한 횡 스크롤 러너 RPG

맵은 상단, 하단으로 나뉘어 있으며, 유저는 space bar or 화면 터치를 통해 상, 하단으로 옮겨 가며 함정을 회피한다.

클릭, or 버튼 터치로 공격이 가능하며(근접 공격 형식), 이를 통해 맵에서 나오는 몬스터를 잡는다.

게임 진행 중 함정이나 몬스터가 생성된다.

몬스터는 맵의 상, 하단부 우측에서 생성되며, 좌측으로 이동한다.

몬스터를 잡거나, 장애물을 회피하여 점수를 얻는다(장애물 회피 시 100점, 몬스터 처치 시 200점).

몬스터를 공격 시 스크롤이 멈춰진다.

몬스터나 장애물에 부딪치게 되면 체력을 잃는다.

몬스터가 데미지를 받을 시 몬스터가 이동을 멈추게 되지만 충분한 데미지를 넣지 못한 경우 일정 시간 이후 이동.

체력이 0이 되었을 때 게임오버.

게임의 라운드는 3라운드로 되어 있으며, 라운드가 클리어 될 때 마다 상점 이용 가능.(궁수 키우기 게임에서 방을 클리어 할 때 얻는 보상 방식과 동일).

(데미지 증가, 체력 회복 포션, 쉴드 중 택 1)

- 데미지 증가: 몬스터나 보스에게 가하는 데미지 1 증가
- 체력 회복 포션: 체력 2 증가
- 쉴드: 데미지를 한번 막아주는 쉴드 1 획득

3라운드에 보스 등장

보스:

공격 패턴으로 함정을 생성

특정 패턴에서 코어를 생성

코어 공격 성공 시 보스에게 데미지

마지막에 나오는 보스를 잡으면 클리어 되는 게임.

- User:

Params:

- Hp
- Atk
- Shield

Methods:

- Movement
- Attack
- Damaged
- Dead

- Monster:

Params:

- Hp
- Atk

Methods:

- Attack
- Movement
- Damaged
- Dead

- GameManager

Params:

- Score
- Coin

Methods:

- IsGameOver