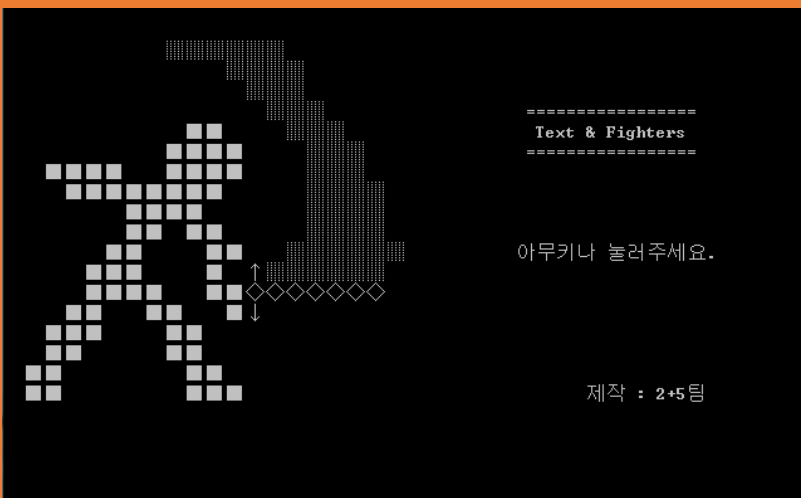


# 제목 미정

Text Rpg Make

플레이 타임: 5~10분

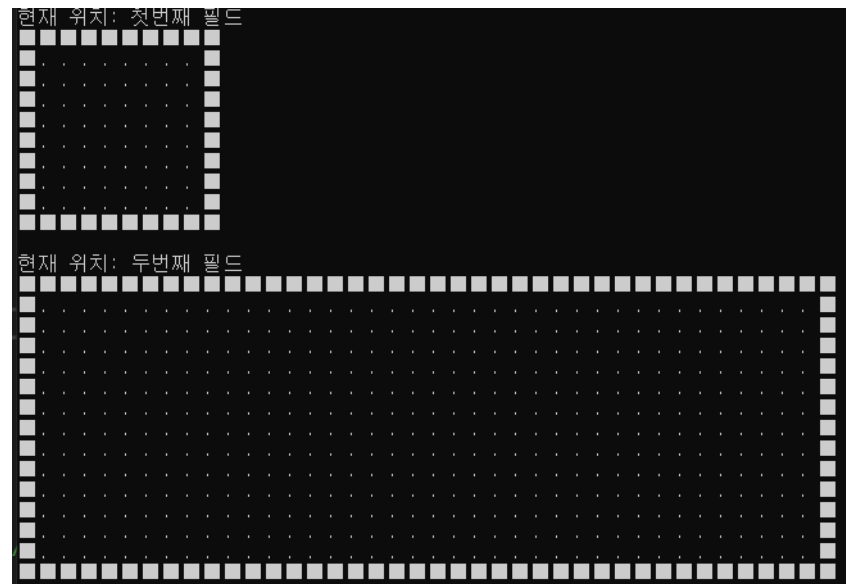
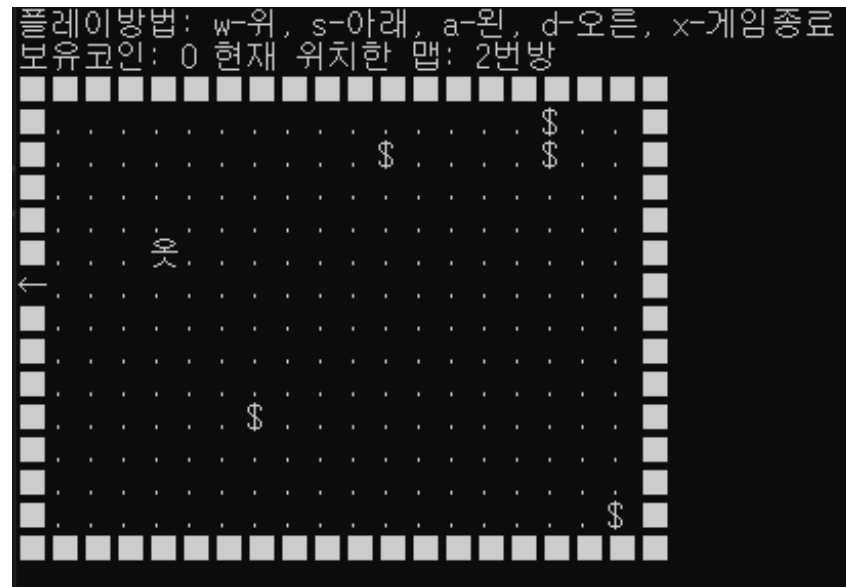
# 타이틀화면 캐릭터 선택



- 타이틀 화면 출력
- 아무키나 입력시 게임시작
- 바로 캐릭터 선택으로 넘어감
- 직업 2~3개 중 하나를 선택
- 플레이어 닉네임 입력
- 배경설명 및 클리어 목적 출력
- 본격적인 게임시작
- 시작지점: 로비(마을 or 휴식처)

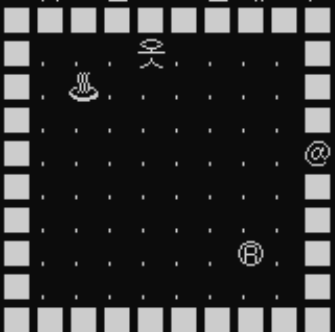
# UI

- 게임플레이 UI는 오른쪽 그림처럼
- 필드마다 크기가 다르게 설정
- 화살표는 포탈 위치
- \$표시는 몬스터의 위치
- 맵의 모든 몬스터가 죽으면 리젠됨
- (몬스터는 1칸씩 랜덤방향으로 이동)



# 시작지점 로비

플레이방법: w-위, s-아래, a-왼, d-오른, x-게임종료  
보유코인: 0 현재 위치한 맵: 1번방



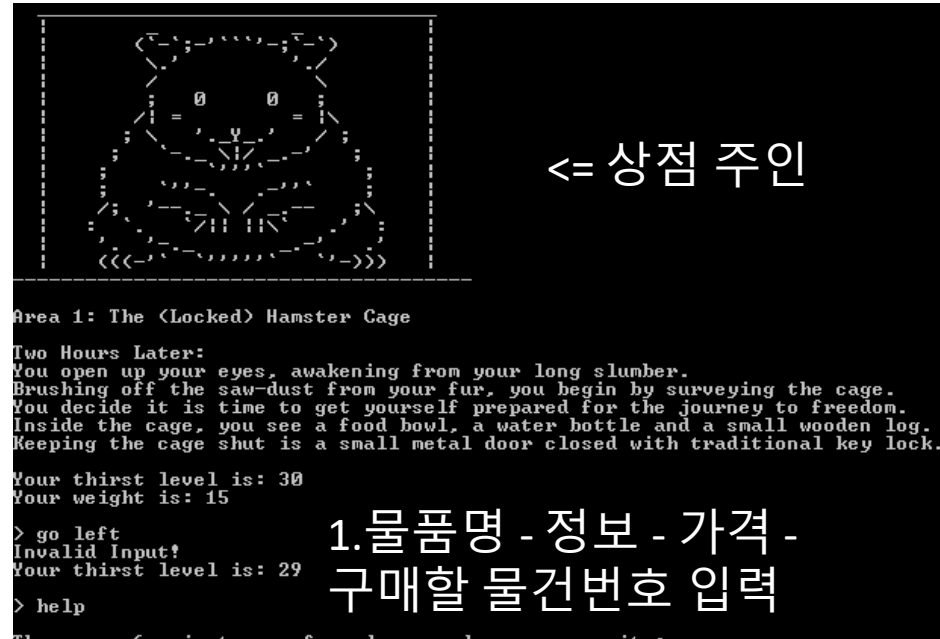
@ = 포탈  
🔥 = 여관  
® = 상인

- 캐릭터 생성 후 로비에서 시작함
- 로비로 이동시 캐릭터 체력 풀회복
- 로비에서는 필드, 상점 등으로 이동가능
- 상점은 아이템을 사거나 팔 수 있음



# 아이템 구성

- 인벤토리 크기는 고정
- 아이템 종류는 2가지
- 무기, 소모품(회복약, 폭탄 등)
- 각 몬스터는 드랍아이템 테이블을 가짐



# 필드



- 직접적인 전투를 하는 곳
- 필드구성은 계단식
- 필드마다 입장 레벨제한이 있음
- 포탈을 사용하여 원하는 지역으로 이동
- (로비, 필드1 ~ ?, 보스룸)
- 필드마다 나오는 몬스터 레벨대가 다름
- 몬스터는 타입별로 2~3개 구성
- 필드 입장 레벨 기준으로
- 랜덤한 몬스터가 생성됨

# 전투시스템

```
김씨의 턴입니다.  
수행할 행동을 선택하세요.  
1번: 공격  
2번: 방어  
3번: 도망  
선택하기: 1
```

```
김씨가 붉은 오크에게 25 데미지를 줌  
붉은 오크의 남은체력 205
```

```
=====
```

```
*****
```

```
붉은 오크의 턴!
```

```
붉은 오크가 김씨에게 35 데미지를 줌  
김씨의 남은체력 277
```

```
=====
```

```
김씨의 턴입니다.
```

```
수행할 행동을 선택하세요.  
1번: 공격  
2번: 방어  
3번: 도망  
선택하기: _
```

- 전투는 턴제방식
- 플레이어 선턴, 몬스터 후턴
- 1턴씩 주고받음
- 플레이어는 공격, 아이템사용, 도망 중
- 한가지를 선택할 수 있음
- 도망 선택시 확률적으로 성공/실패
- 도망실패시 몬스터 공격력의 1.5배 피해
- 플레이어 사망시 로비로 이동
- 몬스터는 공격 또는 방어의 행동을 취함

# 보스 몬스터

- 마지막 필드에는 보스 몬스터만 존재함
- 보스 몬스터는 스킬을 사용함
- 보스 몬스터를 잡으면 엔딩





