

제목 미정

Text Rpg Make

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)

시작지점 로비

- 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

- 전투는 턴제방식
- 플레이어 선타, 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



