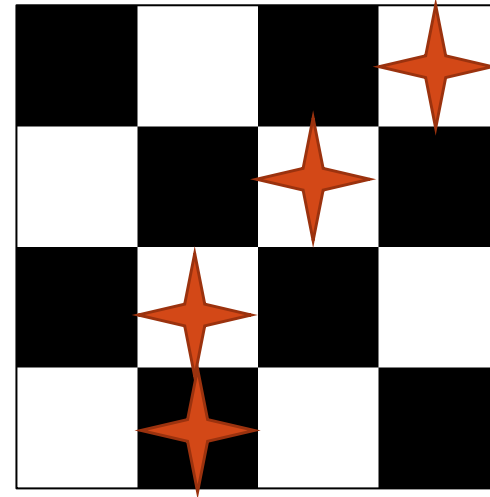


게임 룰에 관해

서정욱

키보드 입력

- D F J K Spacebar
- D 왼쪽이동
- K 오른쪽이동
- FJ 연속공격 및 앞으로 전진
- Spacebar 상호작용 및 회피(점프)등



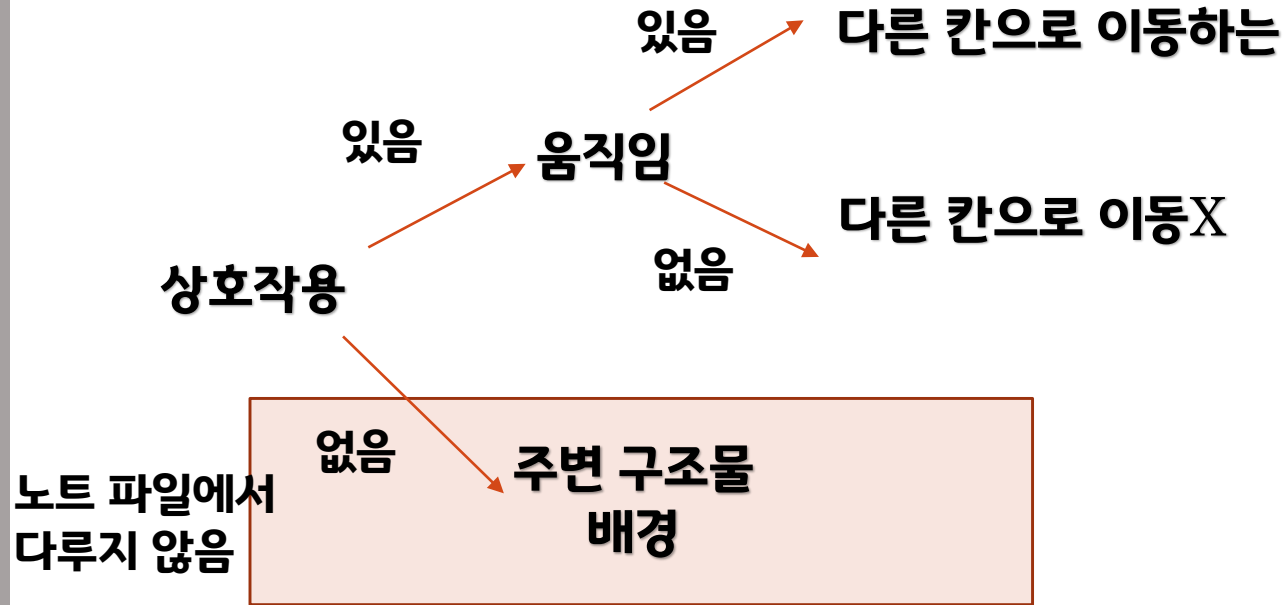
캐릭터

D
ForJ
K
K

Note에 의해 생성되는 Object 종류

- 몬스터
- 함정
- 지형

기타속성



파괴가능한

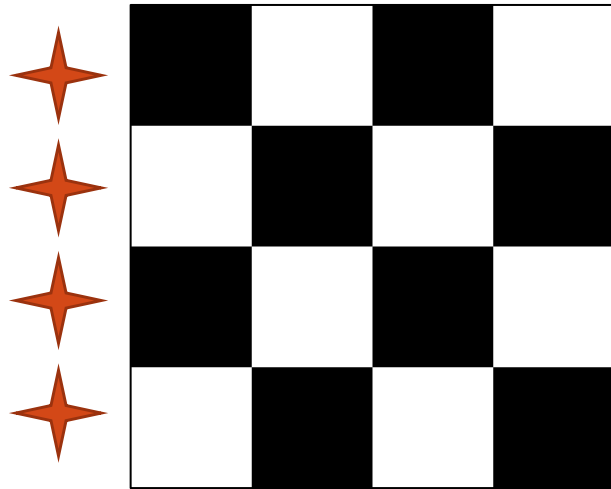
파괴 불가능한

파괴 가능 할 경우
해당 자리로 이동하는
버튼을 통해 상호작용

기타 -- 지형object

지형

- 4x4 혹은 3x3으로 생성(움직임이 있는 오브젝트 들에 더 큰 움직임을 줄 수 있음)



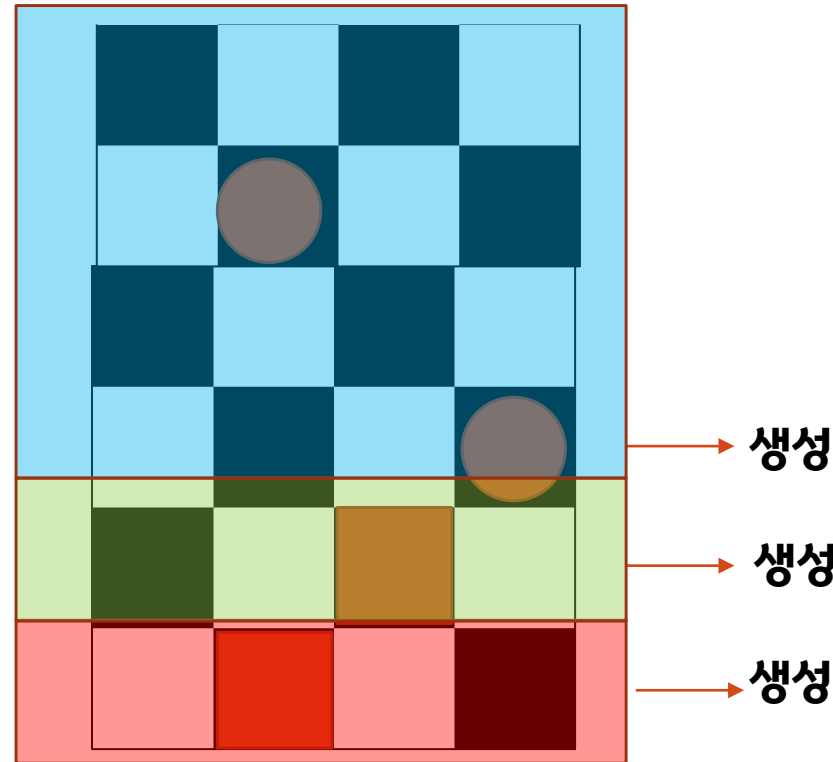
자유롭게 한 마디
이동가능
DFJK
DFJK
DFJK
DFJK



D
ForJ
ForJ
ForJ

지형

- 지형생성은 한 마디 단위로 이루어 짐

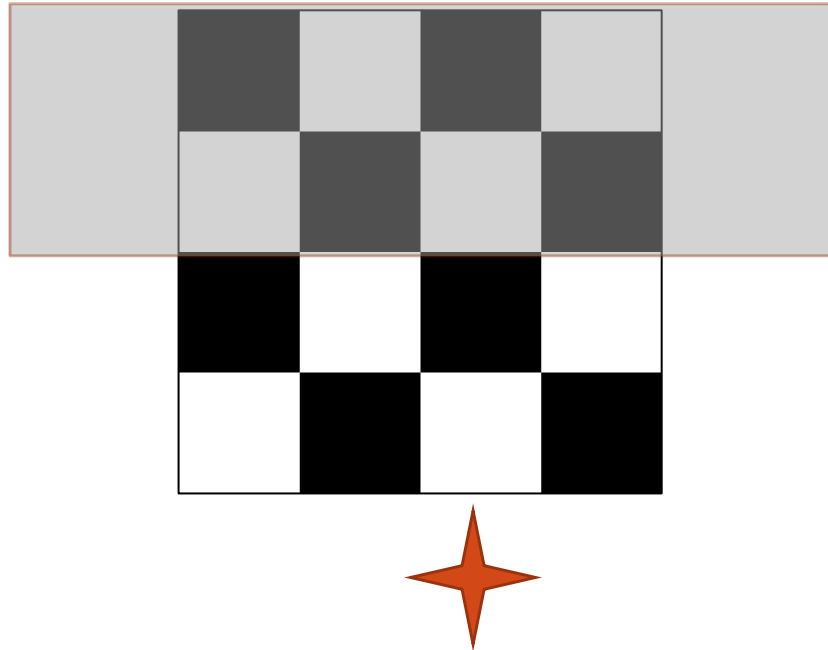


- 초보자 배려시스템(화살표 번호 및 버튼..)

지형

- 언덕

Any key
Any key
Spacebar
Any key

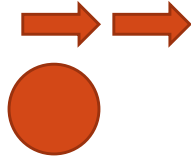


몬스터

- 파괴가능한 – 피격 시 애니메이션, 처리시 애니메이션, 공격 애니메이션
- 다른 칸으로 이동가능 이동할 경우 보여줄 방법 필요(화살표 또는 예비동작)



한번이동



두번이동

- 이동 공격 등 모든 움직임은 정해진 박자에 한번
- 몬스터의 종류에 따라 눌러야 하는 박자가 다름
- Ex)



한번



세번



네번



셋잇단

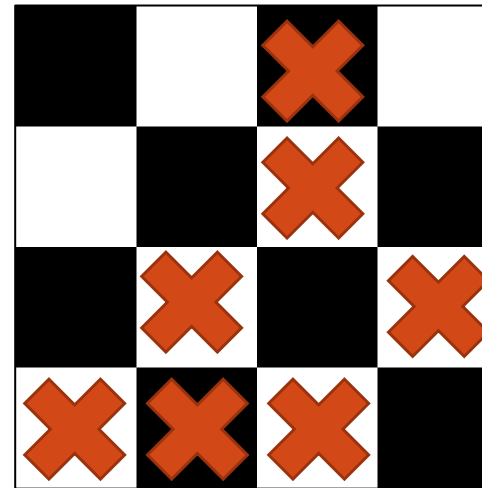
연타

<https://www.youtube.com/shorts/Too3IeiCFLw>

함정

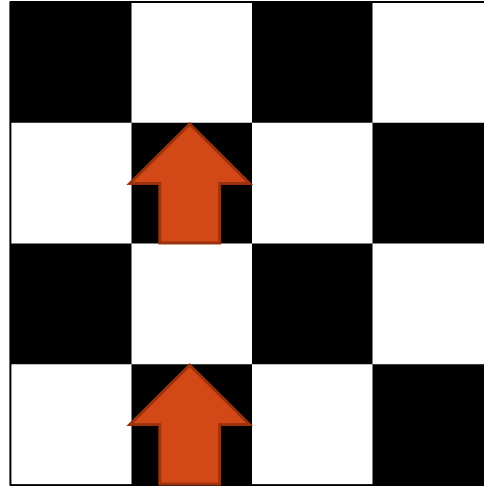
- 파괴 불가능한 (벽, 장애물, 구덩이등)
- 몬스터의 경우 해당 자리로 이동해야 하지만 함정의 경우 피해야함

K
D
K
ForJ



함정

- STOP Note
- (아무 행동을 하지 않아야 하는 칸)



ForJ
*
ForJ
*

장애물 함정 몬스터의 차이

- 점수에 연관되는 것은 몬스터를 잡는 것
- 함정은 점수에 연관되지 않지만 클리어에 관련 깊게