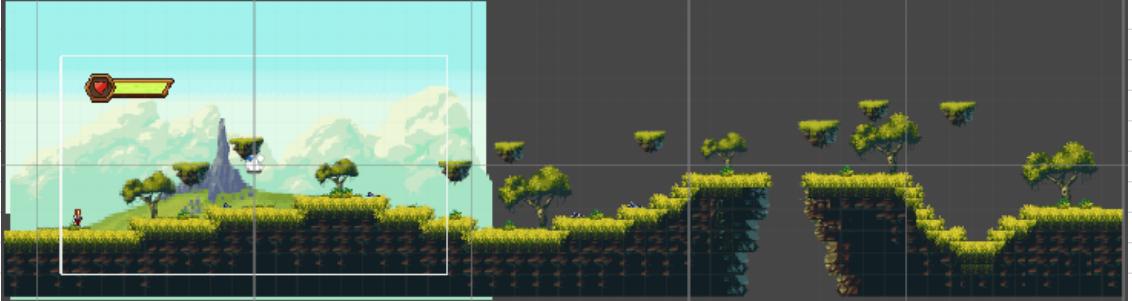


| | |
|----------|--|
| 스테이지 구성 |  |
| 유저 시나리오 | <p>플레이어는 플레이어 캐릭터를 조작해 적들의 공격을 피해 일정 위치로 도달해야함 목적지로 가는 도중에 플레이어는 적을 공격할수있고 무시하고 지나갈수도 있음.</p> |
| 플레이어 캐릭터 | <p>지상에서 w키를 누르면 플레이어 캐릭터가 점프함 (점프 / 하강 애니메이션 출력) 공중에서 w키를 누르면 1회에 한해서 캐릭터가 점프를 한번 더 시전함 (점프 / 하강 애니메이션 출력) 더블점프 사용후 땅에 달을때 까지 다시 점프를 시전할수 없음 a,d를 누르면 플레이어 캐릭터가 가로방향으로 이동함 (달리기 애니메이션 출력) space를 누르면 플레이어 캐릭터가 공격 모션이 나감 (기능 x 애니메이션만)</p> |
| 플랫폼 | <p>게임이 시작하면 각각 수평 / 수직 방향으로 일정거리 이동함 플랫폼의 속도는 sin함수로 점점 빨라졌다가 최대거리에 갈수록 감속함 플레이어 캐릭터가 위로 올라오면 플레이어 캐릭터도 같이 움직이게 함.</p> |
| 적 캐릭터 | <p>플레이어 캐릭터가 5칸 이내로 근접하면 활성화됨 (스판 애니메이션 출력) 활성화 되는 1.5초동안은 움직이지 않음 활성화된 상태에서 플레이어 근처 1칸에 도달할때까지 플레이어를 따라감 (이동 애니메이션) 움직이다가 적 캐릭터가 벽을 감지하면 벽위로 점프해서 올라감 활성화 상태에서 플레이어가 1칸내에 들어오면 현재 플레이어의 위치에 0.3초후 적 VFX를 소환함 (공격 애니메이션 출력)</p> |
| 적 VFX | <p>소환될때 이펙트에 맞는 애니메이션을 출력 애니메이션이 끝나면 바로 자신을 소멸시킴 애니메이션도중에 플레이어와 충돌하면 플레이어체력을 10 깎음</p> |
| 배경 구성 | <p>하늘 배경은 카메라를 계속 따라다님 구름 배경은 시간에 따라서 왼쪽으로 이동하는게 무한히 반복됨 들판 배경은 플레이어의 현재 위치에 따라서 좌우로 이동함</p> |
| 화면 구성 | 화면의 왼쪽 위에 플레이어의 체력이 나타나는 UI가 있음 |