오프닝)

게임을 시작하면 대기화면에 법률개정알림이 뜬다 내용은 ‘코인거래는 코인배틀에 이긴자에 한함’이라는 내용. 플레이어는 거래소를 통해 자기가 소유한 코인이 폭락중인 그래프를 보게되고, 빠른 손절을 위해 배틀장소로 지정된 한강을 찾아간다.

배틀구조)

코인배틀은 턴제로, 서로가 가진 코인을 덱으로 사용, 턴마다 공격패로 쓸 코인을 고르고 상대패의 코인과 겨뤄서 데미지를 주고받는다. 코인의 시세는 곧 코인의 파워로, 시세가 높을수록 상대에게 주는 데미지도 커진다.

턴에는 코스트와 각 코인의 보유량이 존재한다. 보유량을 전부 소모한 코인은 더 이상 사용할수 없으며, 코스트가 넘어가는 금액이상의 코인을 선택하여 데미지를 줄수도 없다. 모든코인의 보유량이 제로가 되면 패배.

또한 시세반영시스템이 존재하여, 턴마다가 각 코인의 시세가 하락세인가 상승세인가에 따라 데미지의 배율이 달라진다. 하락세는 마이너스 배율. 시세폭은 배율의 크기가 된다.

그리고 개개의 코인에는 전투에 영향을 주는 속성이 존재하며, 속성에 따라 적은 금액이나, 하락세에서도 상대에게 데미지를 줄 경우도 있다.

요약

1. 턴제 배틀. 턴마다 소유하고 있는 코인을 골라 상대방의 코인과 겨룬다.
2. 각 턴에는 할당된 코스트 존재. 또한 코인의 보유량이 존재하며 코인선택에 제한을 줌
3. 코인 전 소모, 혹은 데미지로 인한 다운이 되면 패배
4. 각 코인에는 전투에 영향을 주는 속성이 존재
5. 턴마다 각 코인은 하락세 상승세 보합세가 존재하여, 하락세시에는 마이너스 배율, 보합세는 배율 없음, 상승세는 플러스 배율이 된다

배틀후 진행)

플레이어가 승리할시, 코인거래가 가능해진다. 하락세의 코인은 손절하고, 상승세의 코인을 사서 덱을 강화시킬수 있는 유일한 기회. 그리고 매 거래시 마다 탈락 코인이 생기며, 만약 해당 코인을 소유하고 있었다면 휴지조각이 된다.

게임진행)

플레이어가 처음 소유한 코인은 2번째로 높은 시세를 가진 코인. 하지만 하락세가 진행중(시나리오상 강제하락밑 탈락예정 코인)이라 빨리 손절을 해야함. 또한 플레이어는 제3금융권에서 대출을 받아 코인을 샀기 때문에 기일까지 일정금액만큼의 돈을 모아야 한다. 배틀 맵인 한강에는 각 다리마다 배틀상대가 존재하며, 배틀에서 패배하여 파산할시, 주인공은 그자리에서 한강으로 뛰어들며 게임오버.

구성

/플레이어

-총자산

-멘탈

-코인덱

/대전상대

-멘탈

-코인덱

/코인

-가격

-스킬

/메인맵

-스테이지(다리)

-메뉴

-정보UI

/거래소

-시세(10초당변경)

-거래(정해진 거래량 안에서 매도 매수)

-스킬강화

/코인배틀

-배틀중 시세

-코인스킬

-코인선택

-전투력 비교후 데미지

-배틀결과

/상세

\*BattleActor

설명: 전투를 하는 모든 클래스가 상속받는 클래스.

기능: 전투에 쓸 코인 선택하기, 전투 결과 후 데미지 처리, 승패 처리. 전투시 애니메이션 변경

프로퍼티: mental, coinList

메소드:

\*Player

설명: BattleActor클래스를 상속받는 클래스.

기능: 거래후 자산처리, 코인리스트 갱신

프로퍼티:

메서드:

\*Enemy

설명: BattleActor클래스를 상속받는 클래스.

기능: 난이도에 따른 코인 선택 AI

\*BattleManager

설명: 전투에 관한 모든 것을 담당하는 매니저 클래스

기능: 배틀돌입시 오브젝트 배치, 턴종료시 Player와 Enemy에게 넘겨받은 코인을 통해 전투 연산, 결과를 각 오브젝트에게 전달.

\*CoinManager

설명: 거래와 관한 모든 것을 담당하는 매니저 클래스

기능: 시세 그래프 그리기, 거래 가능 코인 확인, 플레이어 요청에 따라 거래후 결과 넘겨주기. 코인종목의 탈락 여부 결정, 신규 코인 생성, 코인 강화

\*GameManger

\*UIManager