네트워크 게임 기획서

1. 개요

제목: Jump Rock

한 맵 안에서 장애물을 피해 목표에 도착하는 게임

승리 조건 : 목표에 도착하면 승리

패배 조건 : 플레이어의 체력 소진 및 특정 조건(낙하) 등을 겪으면 패배

조작키

이동 : 방향키

점프 : 스페이스바

2. 캐릭터

|  |  |
| --- | --- |
|  | 기본 상태  플레이어의 기본 상태. 플레이어가 아무런 조작도 안한 상태에서 땅에 서 있을 경우 가만히 서 있는다. |
|  | 달리기  플레이어가 이동할때 나오는 상태. 왼쪽 혹은 오른쪽 방향키를 누르면 방향에 맞게 이동하게 된다. |
|  | 점프  플레이어가 점프하면 나오는 상태. 플레이어가 스페이스바를 누르면 점프를 하게 된다. |
|  | 데미지  플레이어가 총에 맞으면 피가 줄어들면서 피격 상태가 된다. 피격 상태가 된 후에는 잠시간 무적 판정을 가지고 있다. |

3. 순서도

4. Scene