JAVA 간단 프로젝트

텍스트 기반 격투게임

게임은 공격, 회피, 방어, 회복, 전투기술을 선택하는 것으로 진행됨.

공격 : 상대방의 hp를 일정수치만큼 깎음. 빗나갈 확률 존재

회피 : 상대방이 공격했을 시, 일정 확률로 피해없이 회피.

방어 : 상대방이 공격했을 시, 약간의 피해를 가지고 방어.

회복 : 자가회복. 단, 회복 시 공격받으면 회복 실패하고 더 큰 충격을 받음.

전투기술 : 캐릭터마다 고유의 전투기술 존재.

캐릭터는 총 6개.

1. 초보자 : 모든 능력치가 기본 능력치. 스킬 없음. 튜토리얼용

2. 탱커 : hp가 높고 회피 확률이 낮음. 방어 시 피해율이 낮음. 한번 공격을 무조건 막을 수 있는 절대 방어 스킬

3. 한방 딜러 : 공격 한방이 강하지만 공격 성공률이 낮음. 상대의 방어를 깨트릴 수 있는 스킬

4. 도적 : hp는 낮지만 회피 성공률이 높음. 상대방의 방어와 회피를 무시하고 데미지를 넣을 수 있는 스킬

5. 깔짝 딜러 : 공격 한방이 약하지만 공격 성공률이 높음. 카운터 스킬

6. 힐러 : 모든 능력치가 기본. 회복 시 충격 무시하고 회복하는 스킬

선택으로 게임이 진행되므로 선택지를 보여주는 것과 선택 할 때 화살표 움직일 시를 어떻게 화면에 구현할 것인지 생각. 그래픽 툴을 써야할 거 같음. 만약 쓰지 않는다면 콘솔 창에 임의로 띄우는 식으로 일단 구현.