

[경쟁 - KAIGROUNDS] 학생조교 지침서

[타임라인]

- 기본 : 회의 (1~5턴 : 7분 / 6~10턴 : 4분), 반영 : 2분)
- 추가 : 마켓 이용시간 / 스페셜 존 미션 진행시간 : 각 2분

미니게임 진행시간 : 8분

자기장생성	스페셜존 미션	미니게임	마켓이용	회의	반영	
	2 분	8 분	2 분	7 분/4 분	2 분	TOTAL
Orientation	규칙 설명 및 강의실 이동					30
	게임 세팅 (본체 세팅과 플레이어 배치까지)					10
1 턴				7	2	13
2 턴				7	2	17
3 턴				7	2	11
4 턴				7	2	11
5 턴				7	2	11
6 턴				4	2	14
7 턴				4	2	10
8 턴				4	2	6
9 턴				4	2	8
10 턴				4	2	6
Finish	결과 발표 및 기숙사 이동 안내					33

Finish 는 게임 중에 발생할 수 있는 delay 시간을 포함한 시간입니다.
최대한 딜레이 없이 게임을 진행하도록 합니다.

<각 라운드별 기본 흐름>

0. 게임 세팅 및 배치(10 분)

- 프로그램 설정은 게임을 시작하기 전, 미리 준비해 둡니다.
- 강의실에 들어가 앉기한 세부 매뉴얼을 이용하여 스크린에 띄우고, **아이템리스트**와 **룰북**을 제공합니다
- 카톡으로 '**세팅 완료**'를 보냅니다.
- 플레이어 배치를 완료합니다.
- 대표자 순서를 이름 순서대로 미리 알려주어 이후 회의에 혼선이 없도록 합니다.
(혹은, 지원자를 받아 알아서 순서 배정해도 됩니다.)

1. 아이템 상점 이용 / 미니게임 / 스페셜 존 미션 (해당 턴)

1) 스페셜 존 미션(2 분)

- 스페셜 존이 리셋되는 턴이 해당됩니다. 제한시간(1 분)안에 미션을 성공한 횟수만큼 스페셜 존의 혜택을 누릴 수 있습니다. 스페셜 존이 리셋되기 전까지 성공횟수는 누적되어 있으며, 해당 턴에 상대 플레이어가 그 스페셜 존에 도달한 경우에도 다음 턴에 사라진다는 것을 잊지 맙시다.
((ex) 1 턴에서 미션을 3 번 성공 & 스페셜 존에 간 말이 1 개 >> 2~3 턴에 스페셜존 2 회까지 이용가능)

[1 턴] 인물게임 _ 프린트물을 이용하여 게임 진행

: 학생을 앉은 순서대로(앞에서부터) 인물 사진을 보여주며 3 초안에 맞추도록 합니다 (약 1 분 소요)

** 스페셜존 이용권은 [맞힌 학생/3]을 반올림하여 얻습니다.

[4 턴] 네 글자 퀴즈 _ 프린트물을 이용하여 게임 진행

: 프린트물에 있는 사자성어의 앞 2 글자를 말하고, 학생은 앉은 순서 역방향(뒤에서부터)으로 뒤의 2 글자를 3 초안에 맞추도록 합니다 (약 1 분소요)

** 스페셜존 이용권은 [맞힌 학생/3]을 반올림하여 얻습니다.

[7 턴] 시장에 가면

: 시장에 가면 게임을 얹은 순서대로 진행합니다. (시장에 가면 모자도 있고 -> 시장에 가면 모자도 있고 바나나도 있고 -> ...)

** 스페셜존 이용권은 [이어진 물건 수/3]을 반올림하여 얻습니다.

- 미션을 완료하면 최종적으로 얻은 이용권 개수를 토크방으로 전달해주세요

2) 미니게임(8 분)

- 미니게임의 경우 각반에서 선수들을 선정해 게임을 진행합니다.

(되도록 다양한 학생이 선수단으로 뽑히도록 지시해주세요.)

- 두 조들 중, **숫자가 작은 조의 강의실로 이동**하고, 숫자가 작은 조의 학생조교는 **게임 스크린은 가리고, PPT 화면을 세팅**해주세요. (게임의 질서유지를 위해 강의실 공간이 협소한 경우 대표들만 이동합니다.)
- **진행**은 이동하지 않은 학생조교, **심판**은 이동한 학생조교가 맡도록 합니다.

[2 턴] 단체 사진 포즈 취하기(6 명 선정)

: 총 5 개의 엽기적인 단체사진이 스크린으로 제공됩니다. 동시에 두 팀이 포즈를 취하고, 먼저 완료한 팀이 팀이름을 외치면 우승합니다. 5 판 3 선승제입니다.

* 강의실 공간이 충분하지 않을 수 있으니 충분한 공간을 마련하거나, 동시에 게임이 어렵다고 판단되면 5 개의 포즈를 가장 빠른 시간동안 완료한 팀을 선정하도록 합니다.

* 꽤나 재미있을 것 같으면 무전기나 메신저를 이용해 사진조교를 불러주세요.

[6 턴] 초성 연상 퀴즈(4 명 선정)

: 다른 팀 학생들이 교대로 강의실 앞에 서서 게임을 진행합니다. 진행방향을 바꾸며 초성 연상 퀴즈를 진행합니다. (3 초안에 제시한 초성으로 이루어진 단어를 말해야 합니다. 못하면 탈락) 최종 잔류학생이 포함된 팀이 우승!

* **비속어 금지!!** _ 학생조교 2 명이 잘 상의하거나, 분위기가 과열되면 기획 조교에게 물어보세요

Ex) 스ㄱ : 수고, 사고, 생강, 송강 ...

3) 상점이용(2 분)

상점 이용의 경우, 약 1 분 정도 자유 토론 시간을 제공한 후 어떤 아이템을 구매할 것인지 학생들에게 질문합니다. 학생들이 원하는 아이템을 프로그램을 사용하여 구매 처리합니다.

2. 회의(7 분/4 분)

화면에 현 상황이 제대로 보이는지 확인하고, 되도록이면 학생들의 회의에 개입하지 않도록 합니다.

회의 시간이 너무 길어진다면 약간의 재촉..?을 해 주거나, 선택지를 제공하는 등 최대한 딜레이 없이 게임을 진행하도록 합니다.

**** 다른 학생들의 반발이 있어도, 해당 턴 대표자의 말을 따르도록 합니다.**

3. 반영(2 분)

회의 결과를 프로그램에 입력합니다. 경쟁이 발생한 경우 아이템 사용 여부를 결정하는 과정도 포함됩니다.

<주의사항>

- 코드 실행 시 **오타 조심!**
- 한 턴의 시간은 학생들의 토론 상황에 따라 유동적으로 조절하되, 너무 길어지지 않도록 합니다.
- 카톡은 항상 켜둔 상태로 시간엄수에 주의합니다.

[세부 진행 매뉴얼 (프로그램 사용)]

- * 매 턴마다 타이머로 시간을 확인하고, 학생들의 토의 상황에 따라 적절히 도움을 주며 게임을 진행합니다.
- * 자료 이미지는 게임 실행에서 차이가 없는 경우에 한해 예전 버전 코드에서 나온 것일 수 있습니다.
- * **Windows 사용**을 권장합니다. Mac 은 실행환경에 따라 클립보드 사용 불가 등의 어려가 있을 수 있습니다.

1. 게임 시작 전, 노트북에서 아래의 프로그램/라이브러리를 설치합니다.

<미리 준비할 것>

- python 을 설치합니다.
- 화면 왼쪽 하단의 Windows 아이콘에서 마우스 **오른쪽 버튼** 클릭 > Windows PowerShell(관리자) 실행 (반드시 **관리자 모드**로 실행하는 것을 추천합니다.)
- pyperclip 라이브러리를 설치합니다. (입력 : `py -m pip install pyperclip`)
- pillow 라이브러리를 설치합니다. (입력 : `py -m pip install pillow`)

** PowerShell 이외에도 cmd(명령 프롬프트), conda CMD 등에서 진행해도 상관없음.)

* 똑같이 따라했는데 라이브러리 설치가 안된다면, **python 환경변수**가 설정되지 않았을 가능성이 큼니다.

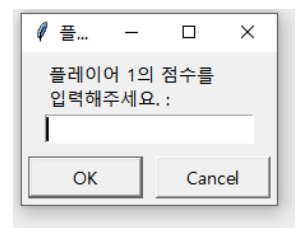
Python 공식 홈페이지에서 내려 받은 설치파일로 재설치하면서 환경변수(environment variable)도 자동으로 설정해주는 옵션을 클릭하거나, 인터넷 찾아보고 직접 환경변수 설정하세요.

2. 강의실에 들어가서 아래 순서대로 준비합니다.

- 강의실 전자교탁의 HDMI 선을 노트북에 연결합니다.
(노트북에 HDMI 포트가 없으면 USB to HDMI 등의 젠더를 미리 준비합니다.)
- 전자교탁에 있는 터치스크린으로 스크린을 내리고 화면을 'Notebook HDMI'로 설정합니다.
- 노트북 화면이 프로젝터에 잘 나오면, **Window 키 + P**를 눌러 프로젝터 모드를 '**확장**'으로 선택합니다.
- 'main_final.py'를 실행합니다. (VScode 로 실행하는 것을 권장합니다.)
- 맵이 뜨는 창을 빔 프로젝터가 비추는 화면으로 넘기고 노트북 원래 화면에는 **게임 진행특방, 기획조교 공지특방**을 띄워 둡니다.
 - **노트북 음량은 0**으로 합니다. (팝업창 뜨는 소리가 거슬릴 수 있습니다.)

3. 대화창에 각 플레이어의 점수와 초기 위치를 입력합니다.

- 학생들의 의견을 수합하여 1~10 번 플레이어의 점수와 초기 위치를 입력합니다.
1 점 4 개, 2 점 3 개, 3 점 2 개, 4 점 1 개를 배치하고, 개수 초과 또는 입력을 잘못하면 오류창이 뜹니다.
(잘못 입력했다고 터지지는 않음)



4. 상대에게 전달할 코드가 나타나며, 클립보드에 자동으로 복사됩니다.

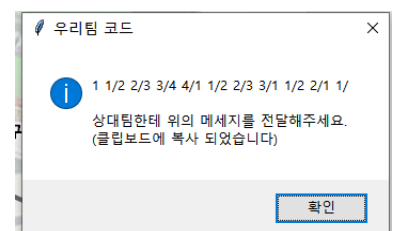
코드 형식 : (플레이어 1 점수) (위치)/(플레이어 2 점수) (위치)/ ...

이 코드를 상대 학생조교에게 보낸 후, 상대가 보낸 코드를 입력합니다.

(카톡 메시지에서 오른쪽버튼 > 복사 눌러서 복사하면 안됩니다!!!)

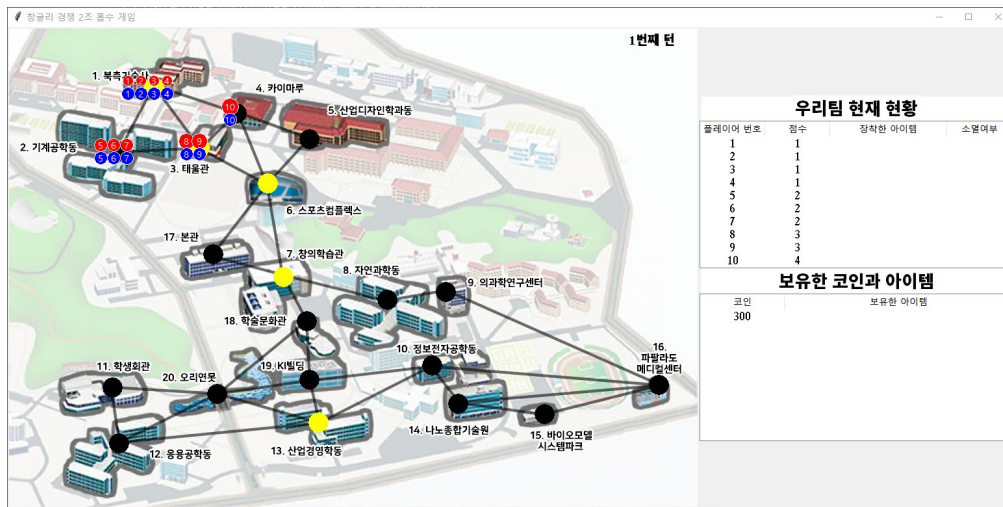
제발 **코드만 그대로 드래그해서 복사**해주세요. 잘못 입력하면 바로 **게임 터집니다.**

(입력에 문제가 생겨서 게임이 종료된다면, **터지는 즉시 무전기로 기획조교에게 보고합니다.**)



5. [턴 시작]

우리 팀 플레이어는 크기가 점수에 비례하는 **빨간 원**으로, 상대 팀 플레이어는 크기가 모두 같은 **파란 원**으로 표시됩니다.

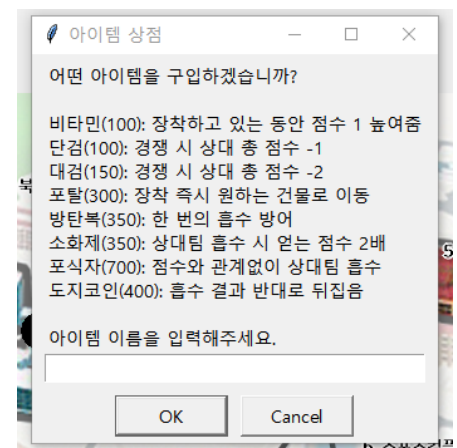


1, 4, 7 턴에 스페셜존이 리셋됩니다. 스페셜존은 맵에서 **노란색 원**으로, 일반 건물은 검은색 원으로 표시됩니다.

<아이템 상점> (흡수 턴)

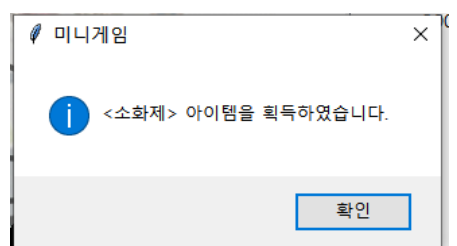
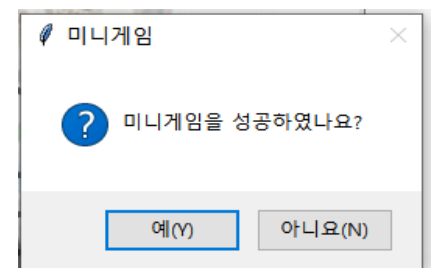
- 흡수 턴이 시작할 때 상점을 이용할 수 있습니다.
- 흡수 턴의 시작 때, '상점을 이용하시겠습니까?' 라는 창에서 예(Y)를 눌러서 상점에 들어갑니다.
- 아래와 같이 아이템을 구매할 수 있습니다. 아이템을 구매하고 코인이 남으면 아이템 상점을 계속 이용할지 선택할 수 있습니다. 아이템 구매를 **원하지 않는 경우 Cancel 버튼을 눌러서 상점을 빠져나갈 수** 있으며, 돈이 부족해지면 저절로 아이템 상점에서 나오게 됩니다.

**** 처음 들어가 구매할 아이템이 없으면 빈칸으로 OK 가 아닌, Cancel 을 눌러야 합니다. 그렇지 않을 경우, 오타로 인식하여 무한루프에 빠집니다. 이 경우, 아이템을 최소 1 개 이상 구매해야 상점에서 빠져나올 수 있습니다.**



<미니게임> (2, 6 턴)

- 숫자가 큰 조는 작은 조로 이동합니다. (ex. 7 조 vs 10 조 >> 10 조가 7 조 강의실로 이동)
- 숫자가 작은 조는 빔 프로젝터 화면에 PPT 파일을 열어 턴에 해당하는 미니게임을 띄웁니다.
- 시간 제한(8 분) 내에 미니게임을 진행합니다.
- 미니게임 종료 후 성공/실패여부를 확인하고, 학생조교는 예/아니오를 클릭합니다. 예(Y)를 누르면 아이템이 대검/포탈/방탄복/소화제 중 랜덤지급 됩니다. 아니오(N)을 누르면 아무 일도 일어나지 않습니다.



6. [행동]

행동에는 **이동**과 **아이템 장착**이 있습니다. 아래의 규칙에 맞게 매 행동마다 코드를 입력합니다.

(Command)

<이동>

M (이동할 플레이어) (목적지) -> 최단거리만큼의 행동 소모 [예: M 1 12]

<아이템 장착>

1. I (장착할 플레이어) -> 행동 1 회 소모 [예: I 8]

2. 보이는 아이템 목록에서 장착할 아이템의 번호 입력 [예 : 0]

3. 아이템을 장착하고 있는 플레이어는 분홍색으로 표시됩니다.



이동 후 도착지가 **스페셜 존**이면 아래와 같은 화면이 뜹니다. 예(Y)를 클릭하면 스페셜 존에 있는 **코인** 또는 **해당 말의 점수가** 추가됩니다. 아니오(N)을 클릭하면 아무 일도 일어나지 않습니다.

* (리셋 직후 이미 그 위치에 존재하고 있던 경우는 해당되지 않습니다)

* (스페셜존에 가장 먼저 도착한 한 개의 플레이어만 효력을 얻을 수 있습니다. 이전 턴에 상대 플레이어가 먼저 도착할 경우, 스페셜존은 사라지게 됩니다.)

그 턴의 행동이 끝나면 우리 팀의 코드를 확인할 수 있으며 클립보드에 자동으로 복사됩니다. 상대 기획조교에게 코드를 전송합니다.

(예시)

코드 형식 : (M 또는 I) (플레이어) (목적지 또는 아이템 종류)/ ...

코인 존에 도달한 경우 : S (스페셜 존 번호)/ 끝의 코드가 추가

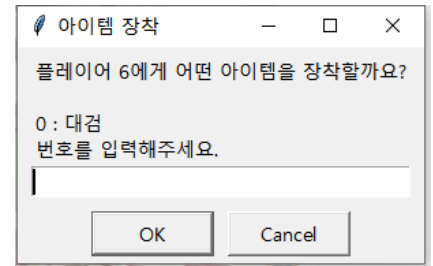
점수 +존에 도달한 경우 : P (플레이어) (얻은 점수)/S (스페셜 존 번호)/

(카톡 메시지에서 오른쪽버튼 > 복사 눌러서 복사하면 안됩니다!!!

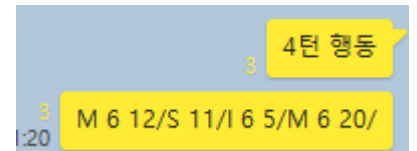
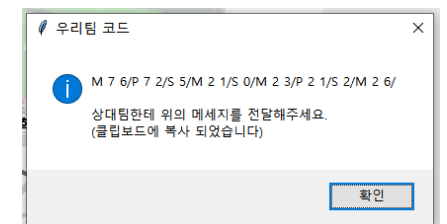
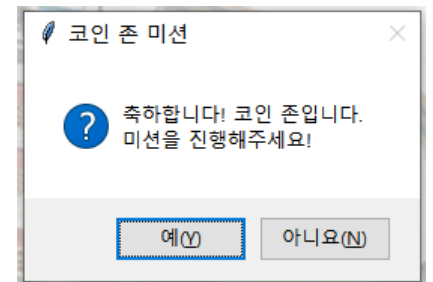
제발 **코드만 그대로 드래그해서 복사**해주세요. 잘못 입력하면 바로 **게임 터집니다.**)

(입력에 문제가 생겨서 게임이 종료된다면, **터지는 즉시 무전기로 기획조교에게 보고합니다.**

게임에서 랜덤 요소가 등장하지 않은 상태라면 복구가 가능합니다. 그러니 기획조교의 지시에 따라 주고받은 코드의 형식을 보고 다시 복구하도록 합니다.



(장착할 아이템을 고르는 화면)



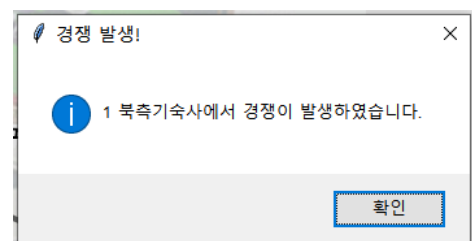
7. [경쟁]

*** 가장 주의해야 할 부분! ***

++ 경쟁이 일어나는 **한 건물 씩, 상대 학생조교와 잘 소통**해서 잘못된 입력이 없도록 해야 합니다!!!

++ 입력이 밀리면 두 팀 간의 결과가 다르게 나옵니다.

터미널과 화면에 경쟁이 일어났다는 표시가 뜹니다.>>

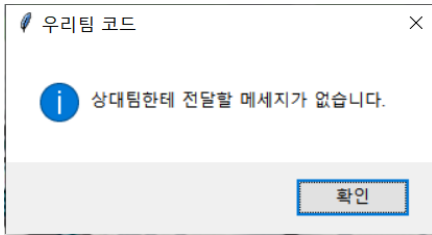


CASE 1) 우리 팀에서 아이템을 사용할 수 없을 때

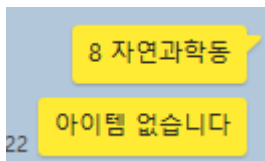
터미널에 아래와 같이 표시가 되고,

6 스포츠컴플렉스에서 경쟁이 발생하였습니다.
[my 플레이어 2, 3, 10] vs [other 플레이어 6, 7, 8, 10, 9]
상대팀한테 아래의 메시지를 전달해주세요.

팝업 창에는 상대방에게 전달할 메시지가 없다고
됩니다.



→ 상대 학생조교에게 건물 번호(또는 이름)와
함께, 해당 건물에 아이템이 없다고 전달합니다.



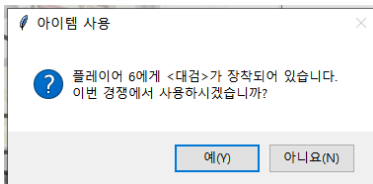
EX)

CASE 2) 우리 팀에서 아이템을 사용할 수 있을 때

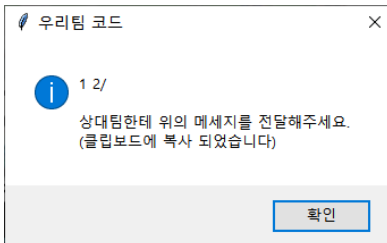
터미널에 아래와 같이 표시가 되고,

7 창의학습관에서 경쟁이 발생하였습니다.
[my 플레이어 6] vs [other 플레이어 3, 5]

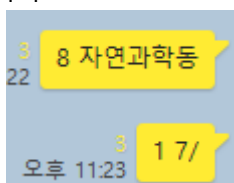
경쟁이 일어난 건물에 **아이템을 장착한 플레이어**가
있다면 사용 여부를 결정할 수 있습니다.



→ 아이템을 사용하는 경우 위 팝업창에서 예(Y)를
클릭합니다. 그러면 아래의 창이 나옵니다.



클립보드에 복사된 코드를 상대 학생조교에게
보냅니다.



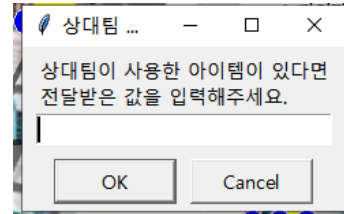
EX)

(코드 형식 : (플레이어) (아이템 종류)/ ...)

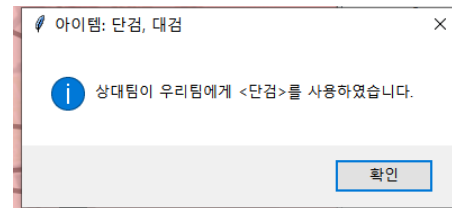
→ 사용하지 않는 경우, 1)과 마찬가지로 해당
건물에 아이템 사용 없다고 전달합니다.

(NEXT)

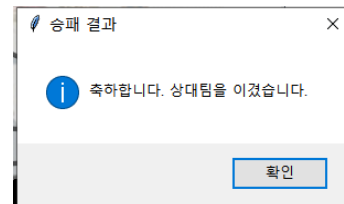
- 상대가 보낸 아이템 사용 코드를 입력합니다.
사용하지 않는 경우 빈칸으로 두고 OK 를
누르거나 엔터키를 치면 됩니다.



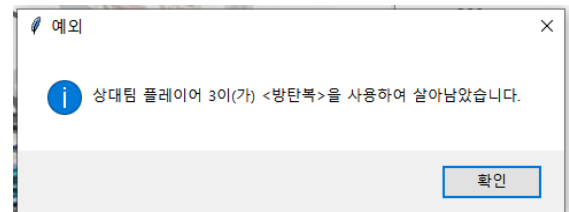
- 코드를 입력하면 **아이템 사용결과**가 나타납니다.



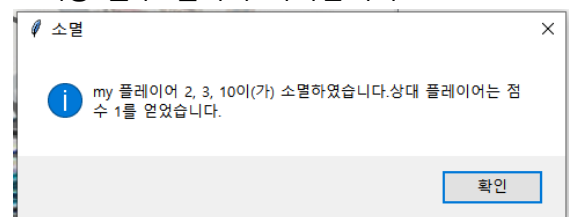
- 아이템 사용이 끝나면 **경쟁 결과**가 나타납니다.



- 방탄복 등의 예외는 아래와 같이 나타나며,



- 최종 **흡수 결과**가 나타납니다.



먼저!



나중

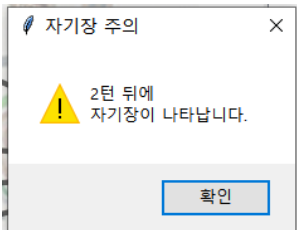
★ 경쟁 시 아이템 적용의 우선순위 ★

- 1) 단검, 대검
- 2) (장착한 플레이어에 대한) 방탄복
- 3) 포식자
- 4) 루나코인
- 5) 흡수 여부 결정
- 6) 소화제

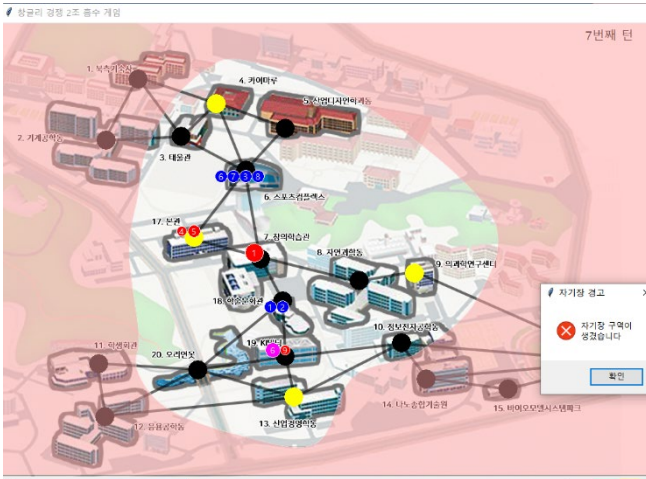
8. [반복]

이후 위의 과정을 10 턴까지 반복합니다.

- 자기장 생성/변화의 2 턴/1 턴 전에는 경고문이 나타납니다.



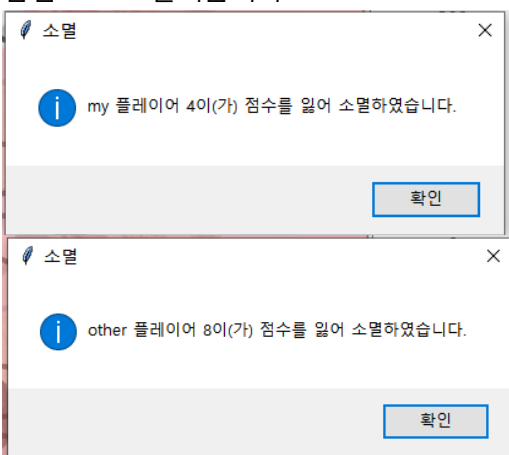
- 자기장이 나타나는 턴에도 경고문이 나타납니다.



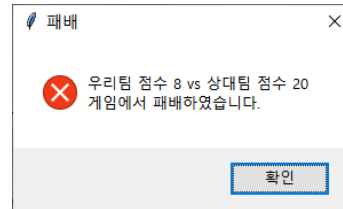
- 자기장이 발생하면, 매 턴이 시작할 때 터미널에 자기장에 의한 감점이 표시됩니다.

플레이어 1이(가) 자기장 영역에 있습니다.
my 플레이어 1이(가) 점수 1를 잃었습니다.

- 자기장에 의해 소멸되는 플레이어가 있으면 팝업으로도 알려줍니다.



9. [게임 끝]



10 턴까지 끝나면 최종 결과가 나타납니다.

승패여부와 점수를 카톡방에 보내주시고, 자리를 정리한 후 터만홀로 이동합니다.

* 돌발상황 시 대처방법 _ 터지는 경우

우선, 터지는 즉시 무전기로 기획조교에게 보고합니다.
기획조교들이 아래와 같이 안내해드릴 예정입니다.

- 1-3 턴: 게임을 처음부터 다시 시작합니다
- 4-7 턴: 스페셜존 미션이나 미니게임을 거치지 않고 이전에 공유한 카톡 내용을 바탕으로 빠르게 복구합니다
- 8 턴이후: 게임을 종료하고, 이전까지의 말의 점수를 총합하여 승패여부를 결정합니다.

★ 프로그램 사용 시 주의사항 ★

1. 엔터나 클릭은 **1번만** 누릅니다. 반응이 느리다고 엔터를 티케팅처럼 광클하면 게임이 터집니다.
2. 이 게임은 생각보다 연약한 존재이니 다룰 때 소중하게 다뤄주세요.
3. 미리미리 잘 세팅하고 잘 숙지해 옵시다.

★ 세 번째 반복하는 주의사항 ★

(카톡 메시지에서 오른쪽버튼 > 복사 눌러서 복사하면 안됩니다!!!
제발 **코드만 그대로 드래그해서 복사**해주세요. 잘못 입력하면 바로 **게임 터집니다.**)
(입력에 문제가 생겨서 게임이 종료된다면, **터지는 즉시 무전기로 기획조교에게 보고합니다.**)

(일단 터지면, 기획조교들이,,,, 화낼거예요,,,,,
그러니 숙지 잘 하도록,,,,,)