**시나리오**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **개발팀** | 1조 | **담당자** | 김일겸,이정은,  김광민,이욱재,김정하 |
| **작성 날짜** | 2019.09.18 | **버전정보** | 1.3 |

1. **시나리오**

캐릭터를포인트로 이동시켜 몬스터를 잡는 프로그램이다.

* 1. 스토리시작
* 2. 튜토리얼 연필획득
* 3. 튜토리얼 연습장획득
* 4. 1소형몬스터
* 5. 1소형몬스터
* 6. 삼각자 획득
* 7. 1대형몬스터 수학익힘책 획득
* 8. 2소형몬스터
* 9. 2소형몬스터
* 10. 컴퍼스 획득
* 11. 2대형몬스터 수학의정석 획득
* 12. 3소형몬스터
* 13. 3소형몬스터
* 14. 3소형몬스터
* 15. 공학용계산기 획득
* 16. 3대형몬스터공업수학 획득
* 17. 4최종보스

캐릭터명을 입력하고 게임을 시작할 수 있으며 저장하기와 불러오기 기능이 있다.

* 7, 11, 16 포인트에서 저장할 수 있다.
* 저장은 컴퓨터 당 하나의 캐릭터만 가능하고 덮어쓰기 되는 것을 사용자에게 안내한다.
* 캐릭터의 현재 정보가 저장된다. 경로 : C:\LOC\save.txt
* 불러오기는 게임 시작 시에만 가능하다.

캐릭터는 HP, MP, 경험치, 공격력, 방어력, 위치를 가지고 있다.

* 레벨1 – HP 50, MP 0, 공격력 15, 방어력 15
* 레벨2 – HP 60, MP 50, 공격력 20, 방어력 20
* 레벨3 – HP 70, MP 60, 공격력 25, 방어력 25
* 레벨4 – HP 80, MP 70, 공격력 30, 방어력 30

캐릭터는 이동하기, 상태보기, 가방보기, 저장하기, 공격하기, 스킬사용하기, 아이템사용하기를 가지고 있다.

캐릭터는 특정 위치에서 본인 상태를 조회할 수 있다.

* 전투 종료시 확인 할 수 있게 메뉴가 나온다.

몬스터는 HP, 공격력, 방어력, 경험치를 가지고 있다.

* 1소형몬스터 : 구몬문제집 – HP 20, 공격력 13~15, 방어력 7, 경험치 3
* 1대형몬스터 : 방과후교실 – HP 30, 공격력 17~19, 방어력 10, 경험치 5
* 2소형몬스터 : 해법수학 – HP 34, 공격력 20~24, 방어력 11, 경험치 5
* 2대형몬스터 : 야간자율학습 – HP 39, 공격력 22~26, 방어력 14, 경험치 11
* 3소형몬스터 : 모의고사 – HP 44, 공격력 28~32, 방어력 17, 경험치 7
* 3대형몬스터 : 재수학원 – HP 51, 공격력 31~40, 방어력 20, 경험치 14
* 4최종보스 : 피타고라스 – HP 80, 공격력 45~49, 방어력 25, 경험치 0

.

몬스터는 공격하기를 할 수 있다.

* 전투 시 캐릭터의 HP와 몬스터의 HP가 출력된다.

아이템에는 HP포션, MP포션, 무기, 방어구가 있다.

* HP포션 HP가 20씩 올라간다.
* MP포션 MP가 20씩 올라간다.
* 무기 – 연필(2), 삼각자(4), 컴퍼스(6), 공학용계산기(10)
* 방어구– 연습장(2), 수학익힘책(4), 수학의정석(6), 공학수학(10)
* 무기는 특정위치에서 획득할 수 있다.
* 대왕몬스터를 죽이면 방어구가 나온다.
* 소형몬스터를 죽이면 HP포션, MP포션이 랜덤으로 나온다.

캐릭터는 수학문제를 풀면 몬스터를공격할 수 있다.

* 1소형몬스터 : 1자리수 덧셈
* 1대형몬스터 : 2 자리수 덧셈
* 2소형몬스터 :1자리수 곱셈
* 2대형몬스터 :2자리수 곱셈
* 3소형몬스터 :1자리수 곱셈,덧셈
* 3대형몬스터 : 2자리수 곱셈,덧셈
* 4최종보스 :수학넌센스

스킬은 별도의 공격력을 가지고 있고, 사용시 MP 가 감소한다.

* 삼각함수 : 공격력 13 MP 10 감소
* 미분적분 : 공격력 18 MP 15 감소

캐릭터는 다음 포인트까지 이동할 수 있다.

캐릭터는 아이템을 사용할 수 있다.

* 방어구를 사용하면 방어력이 올라간다.
* 무기를 사용하면 공격력이 올라간다.
* HP포션을 사용하면 HP가 올라간다. 사용 후 아이템은 소멸된다.
* MP포션을 사용하면 MP가 올라간다. 사용 후 아이템은 소멸된다.

캐릭터는 일정 경험치를 쌓으면 레벨업을 할 수 있다.

* 레벨1 -> 레벨2 충족경험치 10
* 레벨2 -> 레벨3 충족경험치 20
* 레벨3 -> 레벨4 충족경험치 30

캐릭터는몬스터를 죽이면 경험치가 상승하고 레벨업이 된다.

* 1소형몬스터 경험치 : 3
* 1대형몬스터 경험치 : 5
* 2소형몬스터 경험치 : 6
* 2대형몬스터 경험치 : 10
* 3소형몬스터 경험치 :15
* 3대형몬스터 경험치 : 20

최종보스를 죽이면 스토리가 마감되고 게임이 종료된다.

1. **게임 내 스토리**

중세시대 유명 수학자들이 잡혀 가던 시절이 있었다.

[그]는 어릴 때 부모님을 잃게 되었다.

10여년이 흘렀고 길을 가던 중 지나가던 행인에게 사고로 죽은 줄만 알았던 부모님이 사실은 나라의 왕<<비트>>가 그의 부모님이 발견해낸 비밀공식을 빼내려고15년전 수학자들을모두 잡아 들였다는 것을 듣게 되었다.

[그]는 행인에게 들은 정보를 바탕으로 부모님을 찾기 위해 여러곳을 거닐다 우연찮게 수학 경시대회가 열리는 것을 보고 출전하게 되었고 그 대회에서 [그]를 알아보는 한 남자가 있었다.

그 남자는 본인이 과거 [그]의 부모님이랑 연구를 같이하던 동료였지만 비트의 억압으로 인하여 숨어 지내고 있다고 소개했다.

남자의 도움으로 [그]는 수학경시대회에서 우승을 해 왕궁에 들어갈 수 있는 기회를 부여 받게 된다.

복수의 칼날을 갈고 있던 [그]는 <<비트>>을 마주하게 되고, 왕을 물리쳤으나 부모님이 뺏긴 비밀공식이 무엇인지 알 수 없었다.

사실 수학경시 대회에서 만나 부모님의 동료라고 했던 그 남자는 과거 부모님을 배신한 피타고라스였다.

피타고라스가 본인이 배신한 동료의 아들이 살아있고, 부모를 찾는 것을 알고 접근하여 [그]까지도 왕궁으로 불러 들여 죽이려고 “왕을 물리치면 부모님을 만날 수 있다”고 속인 것을 알게 되었다.

피타고라스를 찾아가 마지막 전투를 하게되고 [그]는 결국 본인을 속인 피타고라스를 물리치고 부모님을 만나고 비밀공식을 얻게 되었다.