기획

텍스트, 스크린샷, 직사각형, 사각형이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

방 이동 시스템: 사방(동쪽, 서쪽, 북쪽, 남쪽)

**시놉시스**

주인공은 우주선의 선장으로, 미지의 행성에 불시착하게 됩니다. 생존을 위해 외계 생명체들과 맞서 싸우거나 피하며, 이 행성에서 구조 신호를 보낼 수 있는 장치를 찾아야 합니다. 플레이어는 행성의 여러 지역을 탐험하며 자원을 수집하고, 점점 강해지는 적들과의 전투에서 생존을 유지해야 합니다.

**게임 진행 방식**

1. **탐험**: 플레이어는 다양한 지역을 이동하며 외계 생명체와 자원(아이템)을 발견하게 됩니다.
2. **전투**: 행성 곳곳에 있는 외계 생명체들과 전투가 발생하며, 공격력과 방어력을 사용하여 생존해야 합니다.
3. **랜덤 이벤트**: 특정 지역에서 예기치 못한 사건이 발생하며, 그 결과로 스탯 변화나 아이템을 얻을 수 있습니다.
4. **목표**: 구조 신호를 보낼 수 있는 장치를 찾아서 수리하고, 정해진 장소에서 신호를 보내는 것이 최종 목표입니다.

**랜덤 이벤트:**

* **아이템 발견**: 외계 광물이나 고대의 유물을 발견해 공격력이나 방어력이 증가합니다. (광선검,
* **기상 변화**: 갑작스러운 폭풍이 발생해 일정 체력이 감소합니다.
* **외계 생명체 발견**: 위험한 생명체가 나타나거나, 친근한 생명체와 만나 필요한 정보를 얻습니다.
* **신호장치 발견**: 행성 어딘가에 있는 구조 신호 장치의 부품을 발견해, 모든 부품을 모으면 탈출 준비가 완료됩니다.

**게임의 기본 흐름**

* **탐사 시작**: 플레이어는 처음에는 자원이 부족하고 방어구나 무기도 약합니다. 점점 탐험하며 아이템을 획득하여 공격력과 방어력을 강화합니다.
* **부품 수집**: 구조 신호 장치를 작동시키려면 여러 부품이 필요하며, 행성의 다양한 구역에 무작위로 배치된 부품을 하나씩 찾아야 합니다.
* **위험 요소**: 외계 생명체의 습격이나 예상치 못한 환경 변화로 플레이어의 체력이 감소하기도 합니다. 전략적인 탐험과 전투, 아이템 사용을 통해 최종 목표를 향해 나아가야 합니다.
* **탈출**: 모든 부품을 모으면 신호장치를 수리해 구조 신호를 보낼 수 있습니다. 신호를 성공적으로 보내면 구출 팀이 행성에 도착하여 게임이 끝납니다.

**아이템 종류 ( 장비, 소모품 아이템이 따로 있음 )**

1. **체력 회복 아이템**
   * **의료 키트**: 체력을 일정량 회복합니다. (소모품)
   * **체력 캡슐**: 영구히 체력이 증가합니다. (소모품)
2. **공격력 강화 아이템**
   * **에너지 블레이드**: 영구히 공격력이 증가합니다. (장비)
   * **(마지막에 개발)플라즈마 포**: 강력한 공격을 할 수 있는 무기로, 일회성 아이템으로 사용하면 없어지고 적에게 50%의 체력 비례 데미지를 줍니다. (소모품)
3. **방어력 강화 아이템**
   * **강화 슈트**: 영구히 방어력을 높여주는 장비입니다. (장비)
   * **에너지 실드**: 최첨단 방패로, 해당 전투에서 방어력을 50% 증가시켜줍니다. (소모품)
4. **특수 아이템**
   * **빛나는 유물**: 외계 문명의 유물로, 사용 시 랜덤한 강화 효과가 적용됩니다(공격력/방어력 증가, 체력 회복 등). (소모품)

**기본 플레이어 스탯과 레벨 시스템 기획**

1. **기본 스탯**
   1. **체력: 20**
   2. **공격력: 6**
   3. **방어력: 6**

**스탯 시스템 기획**

**방어력 비례 감소 방식:**

**플레이어 방어력 수식**

**실제 피해량 = (적의 공격력 - (플레이어의 방어력 \* 0.4))**

**적은 플레이어의 공격을 100% 데미지로 받는다.**

**적 종류 (설명은 참고용)**

**1. 프레데터**

* **설명**: **프레데터**는 뛰어난 사냥 기술과 무기 사용 능력을 가진 외계 생명체입니다. 강력한 체력과 공격력을 가지고 있으며, 흔적을 남기지 않고 적을 추적하는 데 능숙합니다.
* **스탯**:
  + **체력**: 24
  + **공격력**: 7

**2. 에일리언**

* **설명**: **에일리언**은 날카로운 이빨과 꼬리를 가진 생명체로, 놀라운 속도와 파괴력을 자랑합니다. 치명적인 체액을 분비하여 공격 시 큰 피해를 입힐 수 있습니다.
* **스탯**:
  + **체력**: 40
  + **공격력**: 12

**3. 마팅가 외계인 (Martian Alien)**

* **설명**: **마팅가 외계인**은 고전적인 녹색 피부와 큰 눈을 가진 외계인으로, 작은 몸체이지만 놀라운 정신 능력을 보유하고 있습니다. 공격력은 낮지만 다양한 장비와 방어 능력을 자랑합니다.
* **스탯**:
  + **체력**: 50
  + **공격력**: 10

**배틀 시스템**

첫번째 공격은 무조건 플레이어 먼저

데미지는 공격력 – 방어력으로 결정

플레이어가 때리면 적한테 턴이 넘어감

플레이어가 아이템을 사용시 턴이 넘어감

게임 흐름도

1. 게임 시작
2. 안내 문자열 출력
3. 키를 입력했는지 체크
   1. S, N, E, W(방향키)를 입력시 방 이동
   2. Q를 입력했을 시 게임 종료
   3. M을 입력시 게임 진행 인테페이스 부분에 맵 출력 입력을 때면 다시 게임 진행 상황이 게임 진행 공간에 출력됨.(맵 생김새랑 기획서는 위의 기획서 이미지를 따른다)
   4. 잘못 입력 했을 시 다시 입력하도록 안내
4. 방이동
5. 랜덤 이벤트 발생
   1. 랜덤 이벤트 중 배틀 이벤트(외계 생명체 발견) 발생시 턴제 전투 시작
   2. 아니라면 상황에 맞는 이벤트 출력 후 체력, 공격력, 방어력 변경
   3. 플레이어 체력이 0이 되었다면 게임 종료
   4. 아이템 발견 시 플레이어 인벤토리에 저장
      1. 아이템이 장비라면 바로 장착 후 스탯 변경
      2. 소모품 아이템이라면 인벤토리에 저장
   5. 부품 발견시 플레이어가 가진 부품 갯 수 값 변경
   6. 부품 목표치까지 발견 못 할 시 다시 방향키 입력으로 방 이도
   7. 부품 목표치까지 발견시 탈출 안내와 함께 게임 종료
6. 배틀 이벤트 발생
   1. 전투 시작 안내문 출력
   2. 플레이어한테 아이템을 가지고 있으면 사용할건지, 공격할건지 물어보기
   3. 아니라면 공격만 가능
      1. 아이템을 사용하면 스탯 변경 or 적에게 피해를 입힘
      2. 공격을 선택하면 적에게 피해를 입힘
   4. 적이 데미지를 받고 적의 이름과 받은 피해랑 남은 체력 표시
   5. 진행 상황을 잠시 2초 멈춤(플로우 차트에는 안 넣음)
   6. 적이 플레이어를 공격
   7. 플레이어가 데미지를 받고 피해량과 남은 체력을 표시
   8. B로 이동