



# 내 꿈은 영국신사!

**텍스트 어드벤처!**

<b>조번호:</b>	<b>07조 비틀즈</b>
<b>발표자:</b>	<b>20190898 김태현</b> <b>20190919 우상욱</b>
<b>발표일:</b>	<b>2022년 06월 20일</b>

## 1. 프로그램 소개

## 2. 프로그래밍

- 1) 시각적, 청각적 요소 - ASCII Art, 게임 내 각 이벤트에 사운드 추가
- 2) 각 캐릭터 스토리 및 엔딩 추가
- 3) 이벤트 - 별똥별, 버스킹, 잉글랜드vs한국, 첼블루vs갱스날, give me 1 dollor
- 4) 미니게임 - 팔씨름, 슬롯머신, 카드 뒤집기 추가

## 3. 시연

## 4. Q&A

# 1. 프로젝트 소개



텍스트로 진행되는 미니게임+이벤트

5명의 캐릭터 중 한 캐릭터 선택  
각 캐릭터는 시작 능력치가 다르고  
클리어 조건 또한 다름

기본 능력치 : 골드, 체력, 민첩, 힘

```
C:\Users\User\source\repos\program_영국신사#x64#Debug#program_영국신사.exe

oooooooooooo oooooo oooo oooooooooooooo oooooooooo oooooooooooooo oooooo o oooooo
88 888 88 888 88 88 888 88 o8888 888o 888 888 888 888 888 888
888 888 888 88 888 888 888 888 888 888oooo88 888 8 88 888
888 888 88 888 888o o888 888 88o 888 8oooo88 888 o
o888o 888oo88 o888o 88oooo88 o888o 88o8 8888o 888o 8888o 8888oooo88

-----
이제, 당신은 당신이 선택한 캐릭터와 함께 영국의 밀바닥부터 게임을 시작합니다.
당신의 캐릭터는 총 4가지의 능력치를 갖고 있습니다.
골드, 체력, 민첩, 힘

현재 캐릭터의 능력치는 다음과 같습니다.
골드 : 100 체력 : 5 민첩 : 5 힘 : 5
당신이 선택한 캐릭터는... 손우민이군요.
이 캐릭터의 클리어 조건은... 적당한 수준입니다.
777골드, 그리고 민첩은10이상이면, 손우민은 다리를 치료하고 다시 축구할 수 있을 거예요.

게임의 진행 방식은 간단합니다. 여러 사건들과 사람들을 만나게 될 텐데, 당신의 선택에 따라 캐릭터의 능력치가 변하게 되죠.
카지노에서 카드 게임을 승리하면, 돈을 많이 벌 수 있을 것이고,
빵집에서 빵이라도 훔치다가 혹여나 걸리면, 실컷 두드려 맞아 체력이 깎이겠지요.

모든 결과는 당신의 선택에 달려있습니다.

이제, 시작합니다.

계속하려면 아무 키나 입력하세요_
```

# 1. 프로젝트 소개

스토리를 따라 여러 이벤트 및 미니게임들을 플레이  
사건의 결과는 캐릭터의 4가지 능력치에 영향



## 2. 프로그래밍

# 컨텐츠 多 -> 게임의 재미 UP

각 이벤트, 미니게임에 어울리는 ASCII 아트 추가



버스킹 EVENT 中 노래 선택

버스킹 EVENT 中 춤 선택

도넛가게를 마주쳤을 때

## 2. 프로그래밍

컨텐츠 多 -> 게임의 재미 UP

각 이벤트, 미니게임에 어울리는 BGM 재생

Ex) 카지노 발견 - 세이튼의 책, 로스트아크 OST / 잔잔한 재즈풍

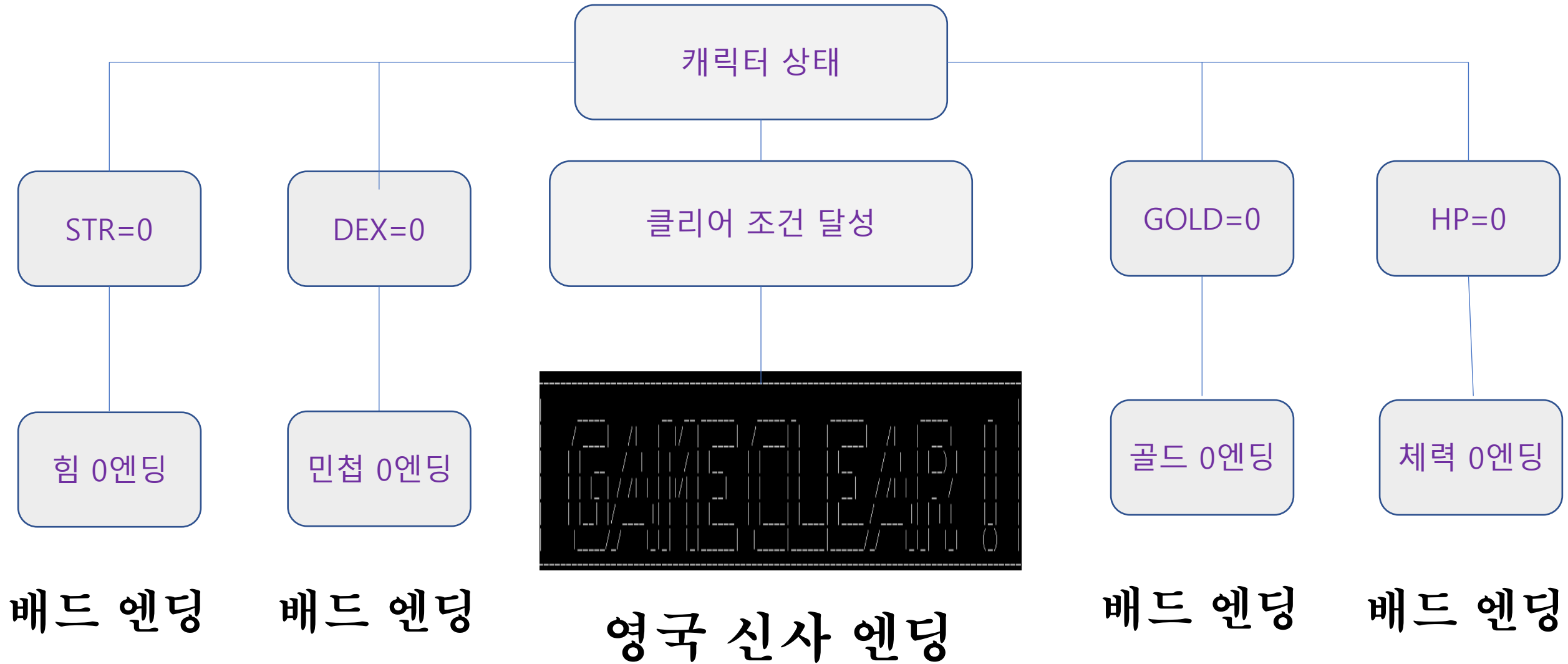
도넛가게 발견 - 불힐 삼총사, 카트라이더 OST / 신나는 분위기

갱스터 발견 - BIG SLEEP, 영화 '신세계' OST / 긴장되는 분위기

버스킹 이벤트 中 춤 선택 - Hey Mama, David Guetta

## 2. 프로그래밍

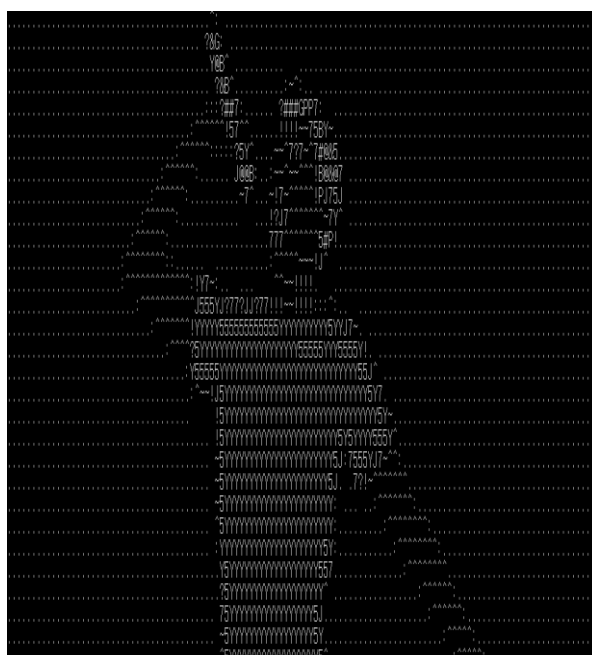
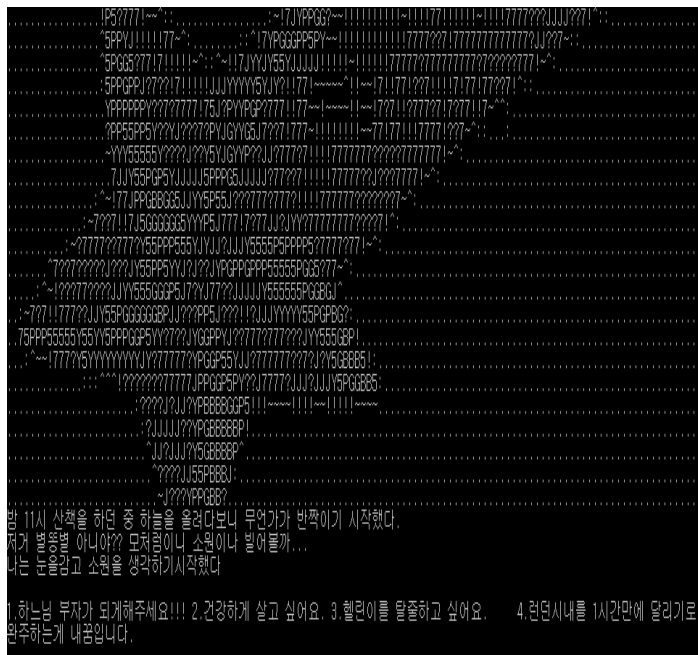
### 이벤트 추가 및 캐릭터 별 엔딩



## 2. 프로그래밍

# 이벤트-별똥별, 버스킹, 첼블루vs갱스날

각 이벤트는 발생->선택->결과 3개의 순서로 이루어짐



## 별뚫별 이벤트 발생

## 버스킹 EVENT 中 힙합 선택

## 첼블루vs갱스날 이벤트 결과



## 2. 프로그래밍

# 미니게임-슬롯머신, 팔씨름, 카드 뒤집기

특정 이벤트의 선택은 플레이어에게 미니게임을 플레이 하게 만듦



미니게임-팔씨름



미니게임-슬롯머신

# 3.시연

-모든 이벤트는 중복 없이  
한번씩 반복해서 실행되며  
한 루프가 종료 될 시 다시  
이벤트의 순서를  
무작위로 배열되게 코딩

```
* //루프 실행
while (1) {
    eventcount = sys_playevent(eventcount, ran, a);
    eventcount = sys_playevent(eventcount, ran, a);
    game_casino(a);
    eventcount = sys_playevent(eventcount, ran, a);
    eventcount = sys_playevent(eventcount, ran, a);
    game_casino(a);
    eventcount = sys_playevent(eventcount, ran, a);
    eventcount = sys_playevent(eventcount, ran, a);
    game_casino(a);
    eventcount = sys_playevent(eventcount, ran, a);
    eventcount = sys_playevent(eventcount, ran, a);
    eventcount = sys_playevent(eventcount, ran, a);
    game_casino(a);

    //한 루프 종료 후 다시 이벤트의 순서를 무작위로 배열
    eventcount = 0;
    memset(ran, COUNT_EVENT + 1, COUNT_EVENT);
    sys_random_event_occur(ran);
}
*/
```

Q&A

