플레이어

체력: 430이 최대인 int형 변수(게임상에서는 1/100으로 표기)

공격력: 무기공격력\*학과 특성

방어력: 방어구의 방어력\*학과 특성

속성: 학과(무은재, 수학과, 생명과, 전자과, 컴공과)

플레이어는 생성될 때 기본 무기와 방어구를 장착한다고 가정

(무기, 방어구 정할 때 기본으로 장착할 아이템도 선택해 주세요)

뭐가 좋을 지 몰라서 최대한 생각나는 대로 다 적어서 이상한 것도 많을텐데..ㅋㅋ여기서 괜찮은 것만 뽑아서 쫌 고쳐서 쓰면 될 것 같아요 이름 같은 건 더 게임같게 바꿔도 좋을 것 같고 제가 정한 수치가 적당한진 잘 모르겠지만.. 속성에 대응하는 각 항목(공격력이나 방어력같은)비율은 이런 정도로 하면 될 것 같아요

학과별 특성

무은재: 체력이 0이 되어도 5턴동안 생존

수학과: 공격력 1.5배

생명과: 턴마다 체력회복(10정도?)

전자과: 몬스터들이 플레이어로 유도되지 않음

컴공과: 방어력 1.5배

각 과의 과제에 피해 절반으로 감소

각 과의 과제에 공격력 1.5배 증가

무학과는 수강신청 실패가 해당되는 몬스터

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 무기 및 아이템 | 설명 | 공격력(데미지) | 속성 별 공격력 향상정도 |
| 에러공격(cmd아이템) | 플레이어를 일시정지상태로 만들어버리는 무기(컴공과의 주요무기) | 40 | 각 주요무기에 대해 공격력이 50%증가시켜 60만큼 향상된다. |
| 전기충격 (번개아이템) | 전기충격을 가하는 무기(전기전자공학과의 주요 무기) | 40 |
| 논리공격(연산자아이템) | 논리로 상대방의 혼을 빼놓는 무기(수학과의 주요 무기) | 40 |
| 급소공격(찌르기아이템) | 효율적으로 공격을 할 수 있는 무기(생명체들의 구조를 잘 아는 생명과의 주요무기) | 40 |
| 포닉스의 불 공격(불 아이템) | 포스테키안들의 기본무기 | 40 | 무은재->60 |
| 문제제기 공격(던지기 아이템) | 과학 및 공학적 사고의 첫 시작으로 공대생의 기본무기… | 40 |  |

뭔가 칼/총/갑옷 같은 흔한 공격이나 방어보단 포스텍맞춤 기본무기/방어구가 나을것같다고 생각해서 써보긴 했는데 그냥 심플하게 가도 돼요~

무기, 방어구를 과 별로 따로 만들기 보다는 캐릭터 특성에 포함시키고, 무기, 방어구는 모든 과가 공통적으로 착용하고, 3개 정도로 만들어서 공격력, 방어력에 차등을 두면 될 것 같습니다.

(ex무기의 경우 전공서적으로 하면서 등급에 따라 두께가 두꺼워진다. 방어구의 경우, )

물론 이건 제 의견이고 어떤 형태로 디자인 할지는 자유롭게 정하시면 됩니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 기본 방어구 및 아이템 | 설명 | 방어력 | 속성 별 방어력향상정도 |
| 피하기 (탈출구 아이템) | 상대방의 공격을 통계적으로/알고리즘화시켜 예측하여 잘 대처하는 방어구(수학과 /컴공과 주요방어구) | 30 | 수학,컴공->40으로 향상 |
| 교란시키기 (센서 아이템) | 공격신호를 교란시켜 자신을 보호시키는 방어구(전자과 주요방어구) | 30 | 전자->40으로 향상 |
| 막기(날개아이템) | 효율적으로 방어를 할 수 있는 무기(생명체들의 구조를 잘 아는 생명과의 주요방어구) | 30 | 생명->40으로 향상 |
| 포닉스 소환 방어(포닉스 아이템) | 포스테키안들의 기본방어구로 무적의 방어구 | 30 | 무은재->40으로 향상 |
| 문제해결 방어(방패아이템) | 과학 및 공학적 사고의 최종단계로 공대생의 기본방어구 | 30 |  |

몬스터

몬스터 종류, 체력, 공격력, 방어력, 속성 설정 필요

플레이어와 몬스터 속성별로 상성 정해야 함(어떤 이익과 불이익이 있는지)-

몬스터가 이익을 주기 보다 플레이어의 속성에 대응되면, 데미지를 줄여주는 식으로 정해봤어요

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 몬스터 | 공격력 | 속성 대응 플레이어에게 입히는 데미지 |
| 수학속성 몬스터: 정리증명과제..? | 데미지 60 | 각 50%씩 데미지 절감=>-30 |
| -생명속성 몬스터: 실험보고서 | 데미지 60 |
| -컴공속성 몬스터: 어싸인 | 데미지 60 |
| -전자속성 몬스터: 회로설계 | 데미지 60 |
| -무속성 몬스터: 수강신청실패 | 데미지 60 |
| -무속성 몬스터: 술의 유혹(술약) | 데미지 60 | 해당X ,모두에게 똑같이 적용 |
| -무속성 몬스터: 지진 | 데미지 60 | |
|  |  | |

몬스터는 그대로 디자인 하시면 될 것 같습니다.

\*포션

이것도 그냥 아무거나 최대한 적었는데…. 여기서 눈에 띄는 거나 다른 거 나해서 몇 개만 적용해주시면 될듯해요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 포션항목 | 포션설명 | 체력회복량 | 방어력상승량 |
| 드랍 /(W) | 과제할 필요가 없어짐// 무적의 포션 | +30 | +30 |
| 성실모드 | 아무리 힘든 과제(속성과 무관하게)라도 해냄 |  | +40 |
| 두뇌 각성 | 아무리 힘든 과제라도(속성과 무관하게) 해냄 |  | +30 |
| 친구캐리 | 다른 과의 과제라도 해냄(한마디로 버스탑승) |  | +30 |
| 과제 기한 연장 | 시간확보 과제(공격받은)를 잘 끝낼 가능성 높아짐 | +20 | +20 |
| 휴학찬스 | 탈포항과 회복.. | +50 |  |
| 야식/(아니면 핫식스) | 컨디션 전환 | +30 |  |
| 장학금/용돈 입금날 | 갑자기 삶을 윤택하게 만들어 주는 포션 | +30 |  |
| 공휴일/휴강 | 휴강… | +30 |  |

너무 평이하면 무기의 공격력을 30% 증가시킨다던가 하는걸 섞어도 될것같아요..