CSED232-01

객체지향프로그래밍

Team 8

**POSTECH SURVIVAL**

-고난과 역경을 극복하며, 졸업까지 무사히 살아남아라!-

엄태강 (tkeom0114)

김희연 (heeyeona)

김정원 (jeongwon96)

1. 개요

플레이어는 포스텍에 입학한 신입생으로써, 대학생활이 진행되는 100턴 간 학점이 0이 되지 않도록 살아남아 무사히 졸업하는 것이 게임의 목표입니다. 매 턴마다 플레이어는 이동(상하좌우) 1칸, 혹은 공격을 할 수 있습니다. 이때 공격은 플레이어 캐릭터 기준 상하좌우 1칸씩 총 4칸에 이루어집니다. 플레이어의 학점에 영향을 주는 ‘과제’ 역시 동일한 이동 및 공격패턴을 가지고 있습니다. 필드에는 랜덤하게 과제 및 아이템(무기, 방어구, 소모품)이 생성되며, 70턴 째에는 확정적으로 특별한 과제가 소환됩니다.

// ‘체력’ 이라는 용어를 ‘학점’ 이라는 용어로 고정시키는 것이 어떨까요?ok

// ‘몬스터’ 라는 용어를 ‘과제’ 라는 용어로 고정시키는 것이 어떨까요?ok

2. 필드

게임은 8\*8 규격의 체크보드에서 진행됩니다. 플레이어는 (위치)에서 게임을 시작합니다.

// 플레이어 시작 위치가 어디인가요?랜덤입니다.

3. 캐릭터

총 5종류의 캐릭터 중 한가지를 선택할 수 있습니다. 각 캐릭터는 ‘학과’ 라는 속성을 가지며, 그에 따라 고유한 능력을 가지고 있습니다. 플레이어의 학과가 과제와 일치하는 경우, 가하는 공격력은 1.5배 증가하고 받는 피해량은 0.5배로 감소합니다. 각 캐릭터의 기본 학점 및 공격력, 방어력 수치는 모두 동일합니다.

기본 수치

① 학점: 4.3

② 공격력: ?

③ 방어력: ?

// 기본 공격력 및 방어력 수치를 얼마로 정할까요?

// 기본적으로 캐릭터에 공격력 및 방어력 수치를 부여 할 것인지, 혹은 제일 처음부터 디폴트 아이템을 가진 채로 시작하도록 하여 해당 수치를 적용 할 것인지?

디폴트 아이템(단계1)을 가진채로 할 것이고, 학과(수학과, 컴공과)는 소지 무기, 방어구에 어드밴티지가 붙어 최종 공격력과 방어력이 결정됩니다.

캐릭터 별 능력

① 무은재: 체력이 0이 되어도 5턴 동안 생존

② 수학과: 공격력 1.5배 (최종 공격력 = 공격력 수치 \* 1.5)

③ 생명과: 매 턴마다 학점 회복 (0.1)

④ 전자과: 몬스터들이 플레이어에게 유도되지 않음

⑤ 컴공과: 방어력 1.5배 (최종 방어력 = 방어력 수치 \* 1.5)

// 캐릭터 선택시에 각 캐릭터 별로 캐치프레이즈? 같은걸 넣어도 재미있을 것 같아요. 한번 만들어 보자면 무은재-“스무살의 패기”, 수학과-“이 문제를 왜 못풀지?”, 생명과-“자라나라 학점학점”, 전자과-“전자전기☆빅토리☆얍!”, 컴공과-“어싸인에 비하면 이정도 쯤이야…”

4. 아이템

4-1. 무기

1단계: 필기 노트, 공격력 수치 +A

2단계: SMP 정리자료, 공격력 수치 +A’

3단계: 선배가 숨겨뒀던 소스, 공격력 수치 +A’’

4-2. 방어구

1단계: 분반 야구잠바, 방어력 수치 +B

2단계: 과 야구잠바, 방어력 수치 +B’

3단계: 포스텍 야구잠바, 방어력 수치 +B’’

// 무기 & 방어구 기본 수치 및 올라가는 수치를 얼마로 정할 것인지?

몇 번 테스트 해보고 결정해야 할 것 같습니다.

// 아이템을 줍는 시스템이 어떻게 되는지? 그 자리로 이동하면 무조건 먹어지는 것? 더 낮은 단계의 아이템도 어쩔 수 없이 먹어지는지? 아이템이 영원히 그 자리에 존재하는지 or 일정 시간이 지나면 사라지는지?

1. 무기, 방어구의 경우는 더 좋은 아이템으로 자동 장착됩니다.
2. 포션류는 최대 4개까지 획득 가능하고, 4개가 있는 경우 포션이 있는 자리로 이동하면 아이템이 사라집니다.
3. 현재 아이템은 그 자리로 이동하지 않는 이상 영원히 존재합니다.
4. 몬스터는 아이템이 있는 자리로 이동하지 못합니다.

4-3. 소모품

드랍(W): 맵 위의 모든 과제가 삭제됩니다. 이때, 아이템은 드랍되지 않습니다.

두뇌 각성: 캐릭터 주위 8칸 내 모든 과제가 삭제됩니다. 아이템이 드랍됩니다.

친구의 캐리: 캐릭터 주위 24칸 내 모든 과제가 삭제됩니다. 아이템이 드랍됩니다.

핫식스: 학점이 0.3 회복됩니다.

휴강 공지: 학점이 0.6 회복됩니다.

용돈 입금: 학점이 1 회복됩니다.

종강: 학점이 최대 수치(4.3)로 회복됩니다.

// 소모품 사용 시스템이 어떻게 되는지? 그 칸으로 이동하면 바로 사용되는 것인지 저장해두었다가 사용이 가능한 것인지?

소모품은 인터페이스에서 클릭하면 사용됩니다.

5. 과제

정리증명(수학): 공격력 0.6

실험 보고서(생명): 공격력 0.6

어싸인(컴공): 공격력 0.6

회로설계(전자): 공격력 0.6

수강신청(무은재): 공격력 0.6

술의 유혹(무속성): 공격력 0.6

지진(무속성): 공격력 0.6

기말고사(무속성, 보스): 공격력 1.2

// 각 과제의 기본 방어력 & 체력을 얼마로 할 것인지?

플레이 해본 후 결정해야 할 것 같습니다.

// 술의 유혹과 지진이 동일한데, 지진의 공격력/방어력/체력 수치를 더 강하게 변경해도 괜찮을 듯?

반영하겠습니다.

// 과제는 매 턴마다 랜덤하게 생성되나요? 아니면 생성 주기가 있나요?

1. 기말고사는 70턴째에 생성됩니다.
2. 그 외의 몬스터는 한 턴에 0~3마리 내에서 랜덤으로 생성됩니다.

아이템과 소모품은 몬스터 처치 시 드랍되며 몬스터는 무조건 1개의 아이템을 드랍합니다.

기말고사를 처치할 경우 학점을 바로 4.3으로 만들어주는 소모품을 고정적으로 드랍합니다.