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 과제가 생성되며, 70턴 째에는 확정적으로 특별한 과제가 생성됩니다. 과제를 처치 할 경우 아이템이 드랍되며, 아이템이 존재하는 칸으로 이동하게 되면 해당 아이템을 획득할 수 있습니다. 게임 종료 시까지 특별한 과제의 체력을 절반이상 줄이지 못 한 경우 학점이 1점 감점됩니다.

2. 필드

게임은 8\*8 규격의 체크보드에서 진행됩니다. 플레이어 캐릭터는 랜덤한 위치에서 생성되어 게임을 시작합니다.

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: 0

③ 방어력: 0

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)

무은재: 체력이 0이 되어도 5턴 동안 생존

수학과: 공격력 1.5배 증가

생명과: 매 턴마다 학점 0.1 회복

전자과: 몬스터들이 플레이어에게 먼저 접근하지 않음

컴공과: 방어력 1.5배 증가

// 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

아이템은 하나의 과제를 처치할 때 마다 하나씩 랜덤하게 드랍됩니다. 아이템이 있는 자리로 이동함으로써 아이템을 주울 수 있습니다. 아이템은 줍지 않는 이상 영원히 필드에 존재합니다. 몬스터는 아이템이 존재하는 자리로 이동하지 못합니다.

4-1. 무기

캐릭터는 기본적으로 1단계 무기를 장착한 상태에서 시작합니다.

1단계: 필기 노트, 공격력 수치 +40

2단계: SMP 정리자료, 공격력 수치 +80

3단계: 선배가 숨겨뒀던 소스, 공격력 수치 +120

4-2. 방어구

캐릭터는 기본적으로 1단계 방어구를 장착한 상태에서 시작합니다.

1단계: 분반 야구잠바, 방어력 수치 +0.2

2단계: 과 야구잠바, 방어력 수치 +0.4

3단계: 포스텍 야구잠바, 방어력 수치 +0.6

무기와 방어구의 경우, 더 좋은 단계의 아이템을 획득했을 때 자동으로 기존의 아이템이 사라지고 새로운 아이템이 장착됩니다. 더 낮은 단계의 아이템은 획득 시 해당 칸에서 사라집니다.

4-3. 소모품

소모품은 총 4개까지 소지할 수 있으며, 인터페이스에서 클릭하면 사용됩니다. 4개의 소모품이 꽉 찬 상태에서 새로운 소모품을 획득할 경우, 해당 소모품은 사라집니다. 종강 아이템은 70턴 째에 생성되는 특별한 과제를 처리할 때 드랍됩니다.

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

친구의 캐리: 캐릭터 주위 8칸 내 모든 과제가 삭제됩니다. 아이템이 드랍됩니다.

두뇌 각성: 캐릭터 주위 24칸 내 모든 과제가 삭제됩니다. 아이템이 드랍됩니다.

핫식스: 학점이 0.5 회복됩니다.

휴강 공지: 학점이 1 회복됩니다.

용돈 입금: 학점이 1.5 회복됩니다.

종강: 학점이 최대 수치(4.3)로 회복됩니다.

// 소모품 사용에 턴이 소비되는지?

5. 과제

기말고사를 제외한 일반 과제들은 매 턴마다 0마리에서 3마리까지 랜덤하게, 랜덤한 위치에서 생성됩니다. 기말고사는 70턴 째에 고정적으로 생성됩니다.

정리증명(수학): 공격력 0.8, 체력 170

실험 보고서(생명): 공격력 0.8, 체력 170

어싸인(컴공): 공격력 0.8, 체력 170

회로설계(전자): 공격력 0.8, 체력 170

수강신청(무은재): 공격력 0.8, 체력 170

술의 유혹(무속성): 공격력 0.8, 체력 170

지진(무속성): 공격력 1, 체력 150, 상하좌우 2칸 내에 있을 시 공격받음(범위공격)

기말고사(무속성, 보스): 공격력 1.2 체력 1000, 방어력 50

// 각 과제의 기본 방어력 & 체력을 얼마로 할 것인지?

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

지진의 경우 범위공격(상하좌우 2칸 이내에 있으면 피격)으로 바꿀 예정