



# Console Project

**2023. 1. 5**

박범수



# 컨셉

중세 판타지 컨셉으로 스토리는 모험가가 마왕을 죽이는 스토리입니다.



## 타이틀 화면

간략한 시작 화면을 나타냅니다.

게임 시작, 게임 종료를 선택할 수 있습니다.

### 구현방식)

선택한 텍스트에 커서를 주어 알수 있게 합니다. **Enter**키를 통해 선택합니다.

- 게임 시작: 다음 화면(인트로화면) 으로 넘어갑니다.
- 게임 종료: 프로그램이 종료됩니다.



## 타이틀 UI





## 플레이어 커스텀 화면

플레이어의 능력치, 이름, 배경을 설정합니다.

### 구현방식)

- 이름: 이름을 설정합니다.
- 배경: 배경에 따라 기초 스탯과 소지금이 달라집니다.
- 능력치: 랜덤 10 ~ 15 값을 주고 이 값을 힘, 민첩, 지능, 체력, 행운, 카리스마 등에 배분하여 설정합니다.

## 커스텀 화면 UI

이름 : Sam

배경 선택  
부유한 기사 📄      방랑자      거지

추가 스텟 포인트 : 14 (랜덤포인트)  
힘:10   민첩:10   지능:10   행운:10   카리스마:10  
▲



# 인벤토리

인벤토리 화면 상단에 플레이어의 체력, 마나, 스탯을 계속 표시합니다.

인벤토리는 I 같은 특정 키를 통해 인벤토리 화면을 플레이 화면에 활성화 시킵니다

(다시 누르면 게임화면으로)

## 구현방식)

- 인벤토리: 장비, 아이템, 나가기
- 장비창: 장비 장착, 장비 해제, 나가기.
- 아이템창: 아이템 사용, 아이템 버리기, 나가기
- 나가기: 인벤토리 비활성화

# 인벤토리 UI

인벤토리


= 상태 =


이름 : Sam


HP : 200    MP : 50    ATK : 80    DEF : 40


힘:10    민첩:10    지능:10    행운:10    카리스마:10


= 메뉴 =

장비    

아이템    

나가기    

아이템 명	갯수	설명
빨간포션	2	체력 10 회복 

사용하기 

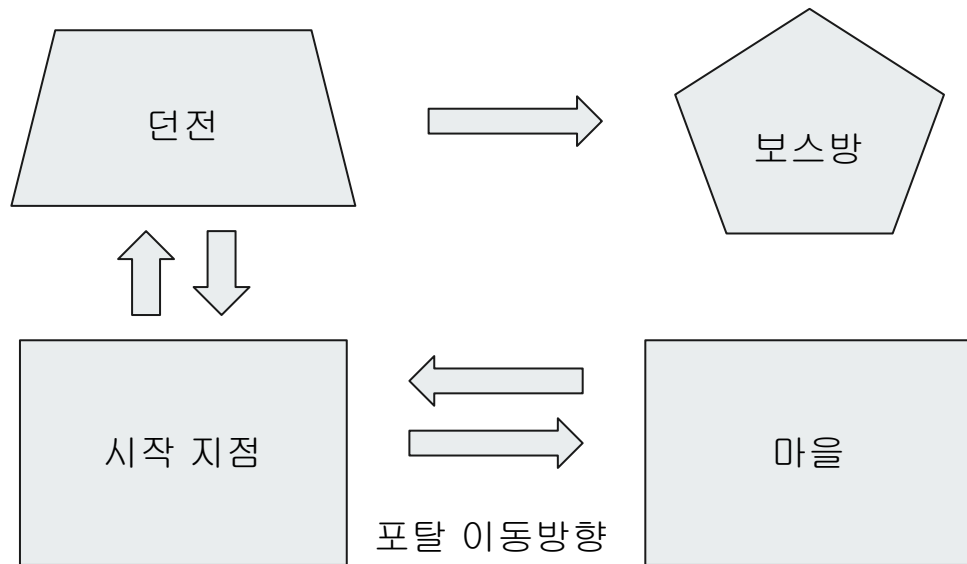
버리기

나가기



## 인게임 (간략화한 맵)

맵 : 총 4개의 맵으로 시작지점, 마을, 던전, 보스방 입니다.

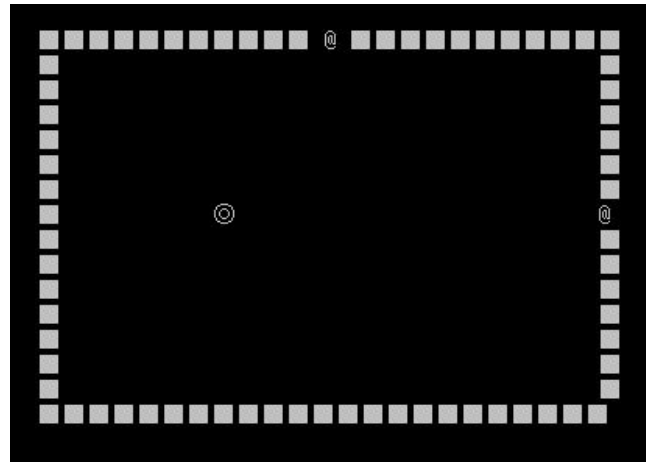


## 시작 지점

시작 지점에서 포탈을 통해 위는 던전, 오른쪽은 마을로 갑니다.

### 구현 방식)

- 플레이어의 방향키를 이용해 상하좌우로 이동합니다.
- 해당 위치 포탈에 닿으면 맵을 이동합니다.



# 마을

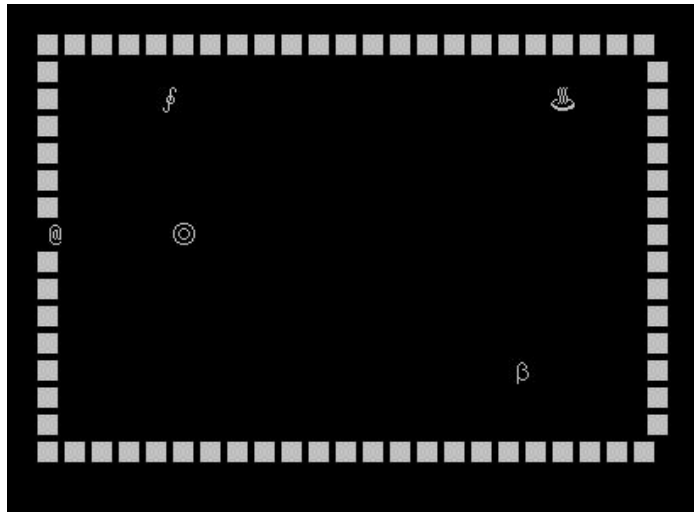
마을이 있고 상점, 주점, 여관 NPC가 있습니다.

## 구현방식)

왼쪽 포탈을 통해 시작지점에 갈 수 있습니다.

마을에 대화를 걸 수 있는 NPC가 있으며 이는 상점, 주점, 여관 이 있습니다.

- 상점:아이템 사고 팔기.
- 주점:포커, 가위 바위 보 게임 등 을 할 수 있습니다.
- 여관:돈을 내고 체력을 회복합니다.





## 상점

아이템을 사거나 팔 수 있습니다.

### 구현방식)

- 구매: 사기를 선택, 그 후 아이템 선택, 최종확인을 한뒤 살 수 있습니다
- 판매: 팔기를 선택, 그 후 아이템 선택, 최종확인을 한뒤 팔 수 있습니다
- 나가기: 상점 나가기 (마을 화면으로 나가기)




## 상점 UI

상점

상점에 오신것을 환영합니다

무엇을 하시겠습니까?

사기 

팔기

나가기



## 주점

포커나 가위바위보 게임등을 통해 돈을 벌거나 잃을 수 있습니다.

### 구현방식)

- 포커게임: 포커게임 화면으로 넘어가 포커게임을 합니다.
- 가위바위보 게임: 가위바위보 게임 화면으로 넘어가 가위바위보 게임을 합니다.
- 나가기: 주점 나가기 (마을 화면으로 이동)




## 주점 UI

주점

주점에 오신것을 환영합니다

무엇을 하시겠습니까?

포커  가위,바위,보    나가기



## 여관

여관에선 돈을 주고 쓸수 있는 방을 얻습니다

구현방식)

- 자기: 돈을 지불하고 쉽니다 (체력회복)
- 나가기: 여관 나가기 (마을 화면으로 이동)





## 여관 UI

여관

여관에 오신것을 환영합니다  
무엇을 하시겠습니까?

쉬기 

나가기



## 던전

### 구현방식)

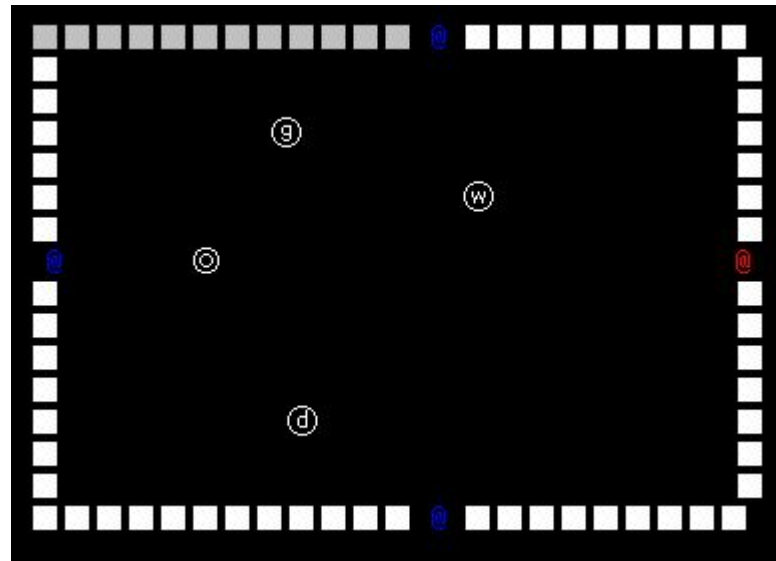
랜덤으로 되어있는 ??x?? 맵입니다. (예상 범위 3x3 ~ 5x5)

그 중 끝방들 중 외벽엔 보스방으로 가는 다른 색상의 포탈이 있고 나머지 포탈은 서로 연결되어 왕래할 수 있습니다.

몬스터는 3종류가 나오며 랜덤하게 움직이며 플레이어랑 같은 위치에 있게 되면 싸우게 됩니다.

던전 맵의 각 방엔 몬스터가 총 3마리 까지 존재하며 플레이어가 마을이나 시작지점에 있을 때 3초마다 리스폰 됩니다.

## 던전 UI





# 몬스터

## 구현 방식)

3종류의 몬스터가 있고 랜덤 방식으로 방 안에서 상하 좌우로 이동합니다.

플레이어와 만나면 배틀화면으로 넘어갑니다.

약간의 소지금, 고유 아이템 (3종류 유니크, 레어, 노멀)가 드랍됩니다.



# 배틀

몬스터와 조우했을때 자동적으로 나타납니다.

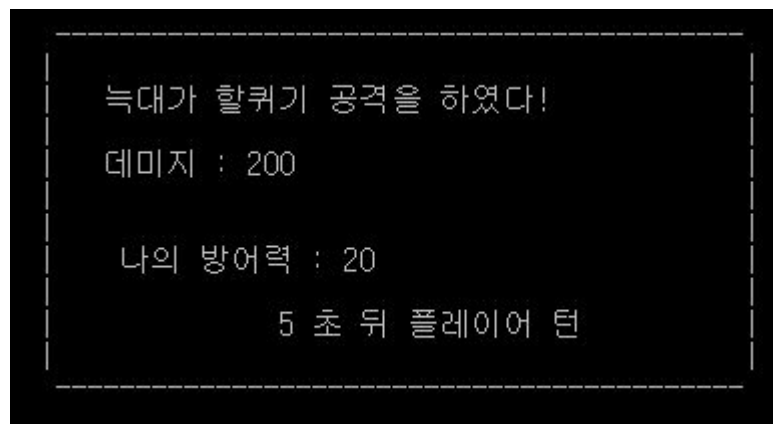
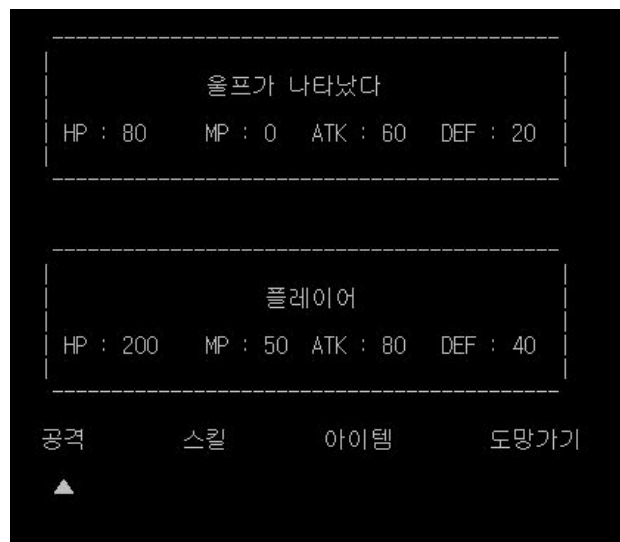
현재 자신의 상태 와 몬스터의 상태를 보여주고 선택지를 보여줍니다.

승리 시 돈,아이템을 얻는다. 패배 시 데드엔딩

## 구현방식)

- 공격: 일반 공격을 합니다.
- 스킬: 마나를 여부를 확인후 소모해 강력한 스킬을 사용합니다
- 인벤토리: 인벤토리 창을 활성화 시킵니다. (적을 대상으로 하는 아이템이 사용이 활성화됩니다.)
- 도망가기: 확률적으로 도망갑니다(보스와의 전투는 도망가지 못합니다.)

## 배틀 UI - 1





## 배틀 UI - 2

승리

보상

Gold : 20 G

아이템 : 늑대의 송곳니 (Normal)

5 초 뒤 던전으로 돌아갑니다

## 보스방

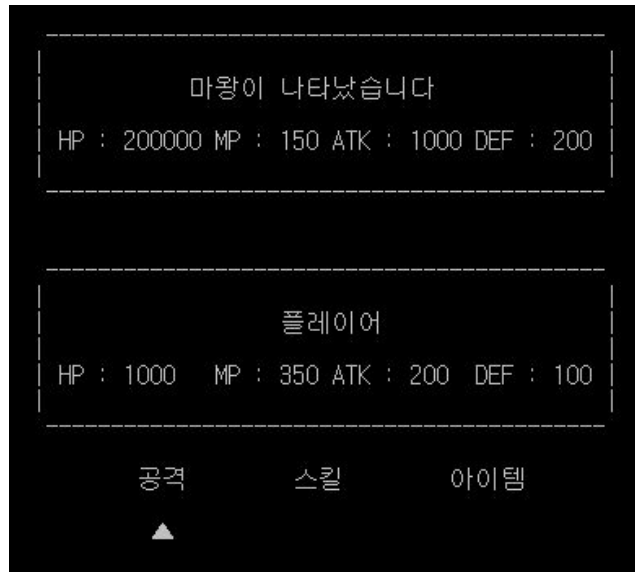
강한 보스가 있습니다.

### 구현방식)

강력한 공격이 있으며 이기거나 죽으면 엔딩타이틀로 넘어갑니다.

플레이어나 보스가 피가 0이 되면 엔딩타이틀로 넘어갑니다.

되돌아가기는 없습니다.







## 엔딩 타이틀

보스를 이겼을 때 : 해피엔딩

몬스터, 보스에게 당했을 때 : 데드엔딩

구현방식)

결과에 대해 텍스트로 출력 후 10초 뒤 게임이 종료됩니다.

마왕에게 당했습니다

데드엔딩

10초 뒤에 게임을 종료합니다.