



# 2D RPG 포켓몬스터 골드 모작

경일 프로그래밍 22기

김재현

TEL : 010 - 4224 - 5294

E-mail : jay.kim1994@gmail.com

# 2D RPG – 포켓몬스터 골드 모작

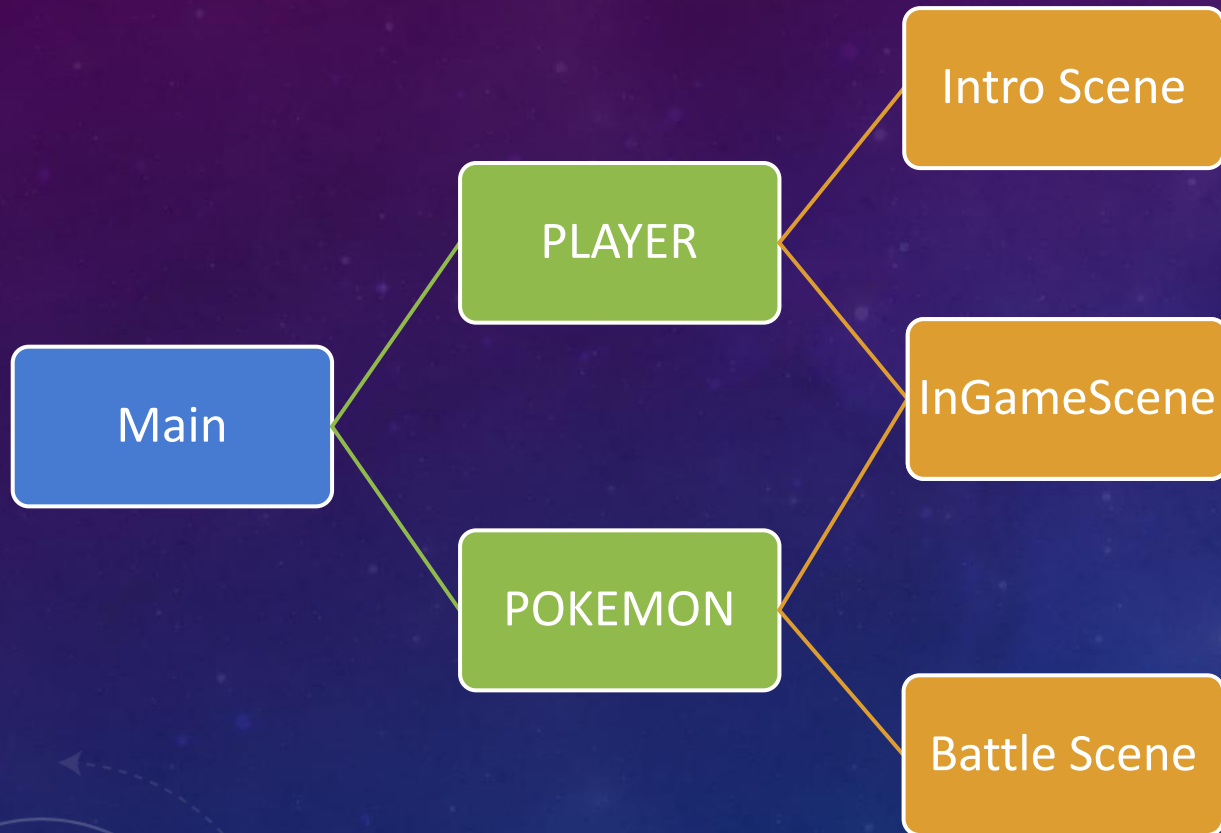


- ◆ 제작 기간 : 7일
- ◆ 게임 장르 : RPG
- ◆ 제작 기반 : WINAPI / C++

# 2D RPG – 포켓몬스터 골드 모작



## SCENE 분리



인트로, 캐릭터 생성, 인게임, 배틀 총 4개의 씬을 사용,  
필요조건을 만족 시 씬 전환

플레이어, 포켓몬 클래스는 싱글톤 패턴으로 생성,  
모든 씬에서 공통적인 데이터를 사용 할 수 있도록 설계

이를 통해 각각의 씬 간에 진행된 정보 (포켓몬 hp,  
경험치 등)를 공유 가능

# 2D RPG – 포켓몬스터 골드 모작



## ◆ 픽셀 충돌

GetPixel 함수를 이용, 이동제한 맵으로부터 플레이어 상하 좌우 총 8개 포인트의 RGB값을 검출,

RGB값에 따라 빨간색의 경우 충돌,  
파란색 / 초록색의 경우 맵 이동 (포탈) 기능 구현

같은 방식으로 필드에서 플레이어 위치에 초록색이  
검출될 경우, 확률적으로 random encounter 작동,  
전투 씬으로 전환



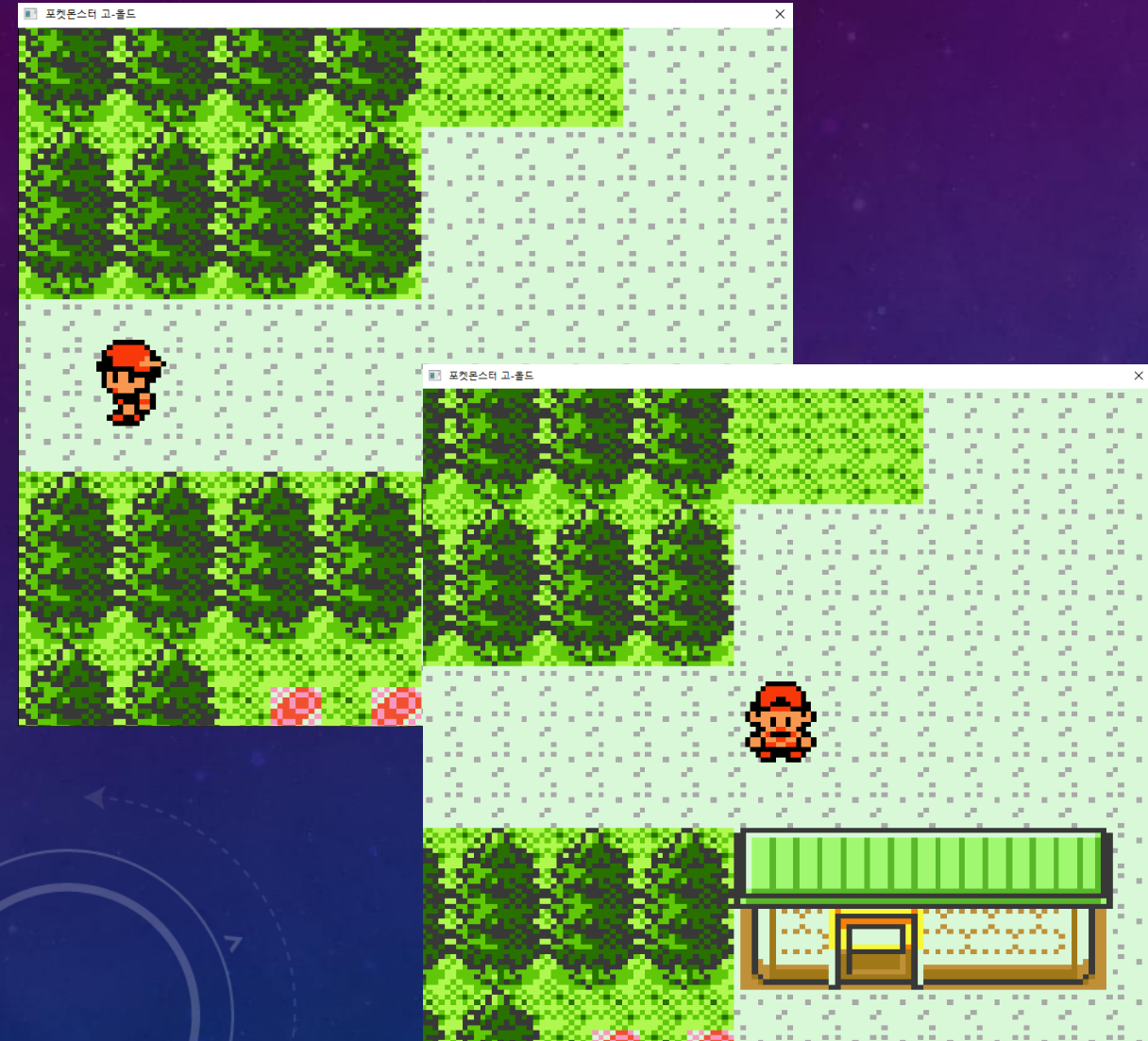
# 2D RPG – 포켓몬스터 골드 모작

## ◆ 카메라 이동

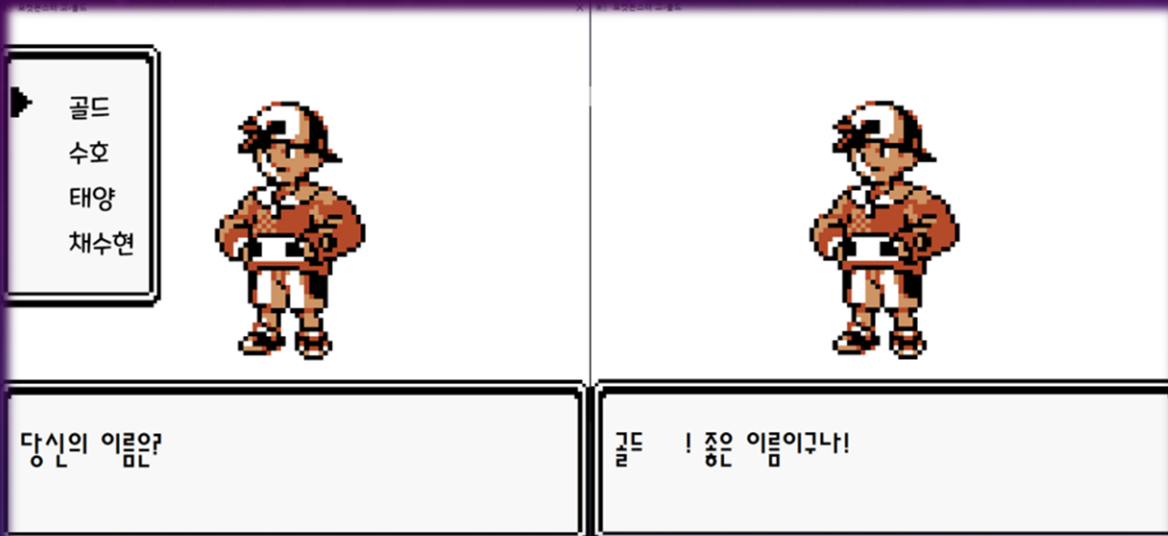
플레이어 캐릭터는 기본적으로 화면의 중앙에 위치하며,

상하좌우 이동 시 배경(맵)의 끝부분이 출력되기 전 까지 별도의 변수를 이용하여 배경 이미지를 이동, 화면에 출력되는 위치를 조절

맵의 끝부분이 출력되면, 카메라는 정지하며, 플레이어의 x, y 좌표를 이동



# 2D RPG – 포켓몬스터 골드 모작



## ◆ INI 데이터 저장 / 불러오기

인게임 플레이중 옵션창의 기록하기 기능을 통해 INI 파일 형식으로 플레이어의 이름, 좌표, 카메라 좌표, 현재 장소, 바라보는 방향 등 정보를 저장,

캐릭터 생성시 저장한 INI파일의 이름을 불러와 플레이어가 직접 선택한 이름을 출력, 자연스러운 대화의 느낌을 줄 수 있게 구현

인트로 씬의 불러오기 기능을 통해 저장된 부분 부터 계속해서 플레이 할 수 있는 세이프/로드 기능 구현

# 2D RPG – 포켓몬스터 골드 모작



## ◆ 플레이어 - 포켓몬

포켓몬 선택 혹은 포획 시 싱글톤으로 생성된 플레이어 객체의 포켓몬 vector 에 push\_back

플레이어 고유의 포켓몬을 가질 수 있으며, 각 씬들에서 해당 포켓몬들로 접근이 가능함

포켓몬 정보 창에서 플레이어 포켓몬의 정보를 손쉽게 볼 수 있도록 레벨, 체력, 공격력, 방어력, 타입 등 정보를 정보창에 출력

각 포켓몬 객체들은 최대 4개의 스킬 vector 를 가지고 있으며, 스킬은 전투 시 확인 가능





# 2D RPG – 포켓몬스터 골드 모작



## ◆ 전투

전투 씬 돌입시 플레이어의 0번 포켓몬이 등장하며, 포켓몬 교체 창을 통해 플레이어 포켓몬 중 하나로 교체 할 수 있음

공격 선택시 나와있는 포켓몬의 스킬들이 표시되고, 스킬 선택시 해당 스킬로 적을 공격

PP 시스템을 구현하여 스킬 사용 1회당 PP가 1 소모되고, 0이 되면 사용 불가

도망치기 선택 시 확률적으로 전투 씬 에서 탈출

공격, 교체, 아이템 사용, 도망 중 하나의 액션을 취하면 적 턴으로 넘어가며, 적 포켓몬의 스킬 중 하나를 랜덤으로 사용, 공격한다