1. FSM

1-1. Player

1-2. Monster

2. 땅따먹기 로직

3. 링크드 리스트

그림

플레이어 state 변화

휴식

땅따먹기 준비

땅따먹기 하는중

돌아가기

몬스터 state 변화

땅따먹기 로직

1. 기획 내용

땅따먹기와 포켓몬과의 배틀을 컨셉으로 포켓몬의 공격을 회피 및 방어 하면서 보유한 포켓몬의 스킬을 활용하여 80% 이상의 땅을 모두 점령하면 승리하는 게임

1-1. 플레이어

1-1.1 플레이어 상태

플레이어는 점령된 땅의 선들을 따라 이동하며 선

Shift를 눌러 달리기를 할 수 있으며 체력이 소모된다. 체력은 플레이어 머리 위에 위치하며 플레이어 상태에 따라 소모 속도와 충전 속도가 상이하다.

플레이어 이동은 점령중 상태가 아닐 시 점령된 선들을 따라 이동할 수 있다.



A screenshot of a video game

Description automatically generated

1-1.2 플레이어 점령

플레이어가 Space를 눌러 점령

1-2.소유 몬스터 (피카츄)

1-2.1썬더볼트

Q를 Hold하여 플레이어 중심으로 포켓몬을 조종하며, Hold시간과 비례하여 투사체 개수가 최대 10개 까지 충전된다. Q를 Away 시 피카츄 중심으로 랜덤한 방향으로 투사체가 발사된다. 스킬 대기시간은 피카츄 머리 위에 표시된다.

몬스터의 투사체와 충돌 시 두 투사체는 사라진다. 몬스터와 충돌 시 몬스터 이동 속도가 감소되고, 제한된 시간 안에 5번을 맞추면 몬스터가 마비로 전환된다.

Screens screenshots of a video game

Description automatically generated

1-2.2 100만 볼트

썬더볼트와 동일한 기능의 투사체가 100개 생성된다. R을 눌러 즉시 사용 가능하며 재사용 시간이 존재하지 않지만 사용 개수가 존재한다.

A screenshot of a video game

Description automatically generated

1-2. 몬스터

몬스터는 점령되지 않은 땅에서 벽들과 충돌하면서 돌아다니며 상태는 총 3가지 상태가 존재한다



1-2.2 몬스터 공격

- 투사체 공격

몬스터가 돌아다니며 투사체를 놓고가며 천천히 한 방향으로 가다 바로 빠르게 발사된다. 플레이어가 점령상태 때 점령 중인 점들 사이 파란색 선과 충돌시 플레이어의 목숨이 깎이며 플레어는 점령 시작 점으로 복귀된다.

100만볼트