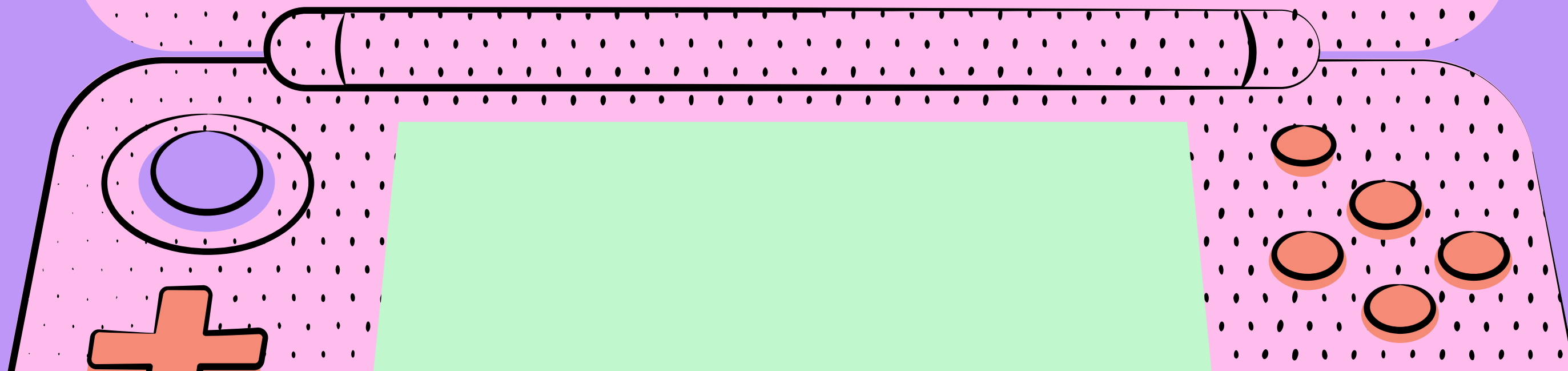


TEAM STUDY GAME PROGRAMMING

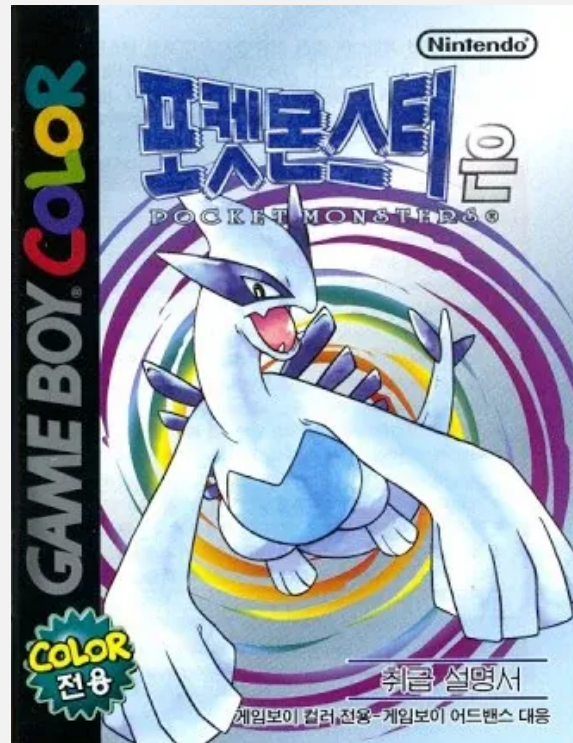
WE'RE COLLEAGUES!



선정 게임과 그 이유

CHAPTER 1

선택 게임



개발 : 게임프리크

장르 : 롤플레잉

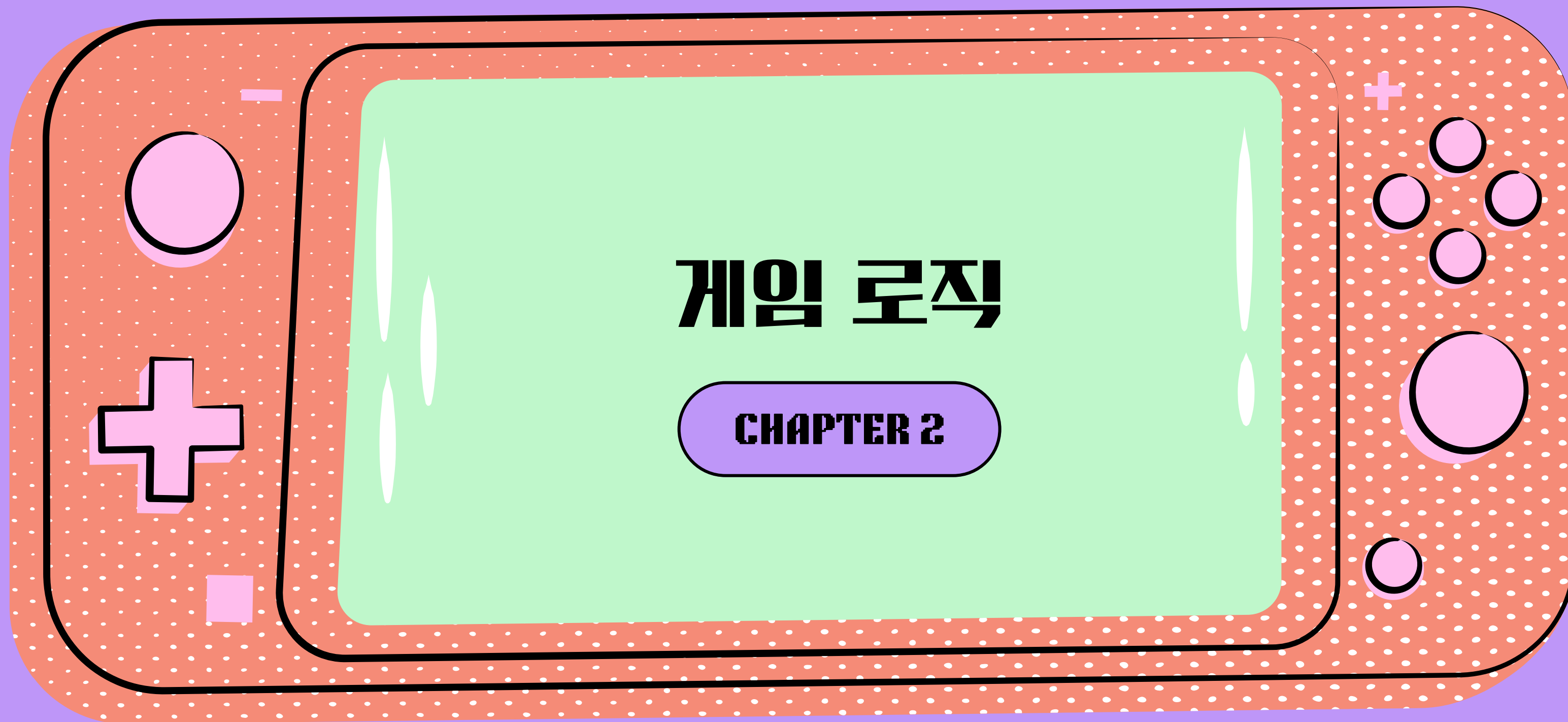
출시일 : 2002 04 24 (한국)

내용 : 포켓몬을 잡아 성장, 진화 시켜 배틀을 하고 포켓몬 챔피언이 되는 이야기!

선택 이유?

**1.어려울 거 같기는 하지만 처음으로 만들어 보는 거라면
가장 좋아하는 게임을 만들어 보고 싶어서**

**2. 턴제, NPC와의 대화 등 다양한 요소를
경험해 볼 수 있을 거 같아서**



게임 로직



플레이어 이동

플레이어가 이동을 위해 상, 하, 좌, 우로 움직여야 한다.

W, A, S, D로 설정 할 예정

게임 로직



NPC와의 상호작용 (1)

플레이어와 NPC가 충돌하면 멈추게 해야한다.

플레이어가 NPC에게 특정 키 (엔터키) 입력시 대화창이 나온다.

대화가 끝날 시 플레이어가 다시 움직일 수 있게 해준다.

간호순 NPC에게 말을 걸면 지닌 포켓몬을 회복하게 해준다.

게임 로직



NPC와의 상호작용 (2)

**플레이어가 NPC에게 특정 키 (엔터키)
입력시 대화창이 나온 후 배틀 장면으로 들어간다.**

게임 로직



배틀 시스템

플레이어의 몬스터, NPC의 몬스터가 나오게 해주고
몬스터들의 이름, 성별, 레벨을 표기해주며
체력을 게이지 형태로 표기해준다.

그 밑에는 '싸우다, 가방, 포켓몬, 도망치다' 표기해준다.

싸우다 : 기술 창을 4개 띄워주고 선택에 따라 공격한다.

가방 : "배틀 중에 가방을 열 수 없습니다!"

포켓몬 : 본인의 지닌 포켓몬을 보여준다. 2마리 정도 구현 예정

도망치다. : "배틀 중에 도망갈 수 없습니다!"

게임 로직

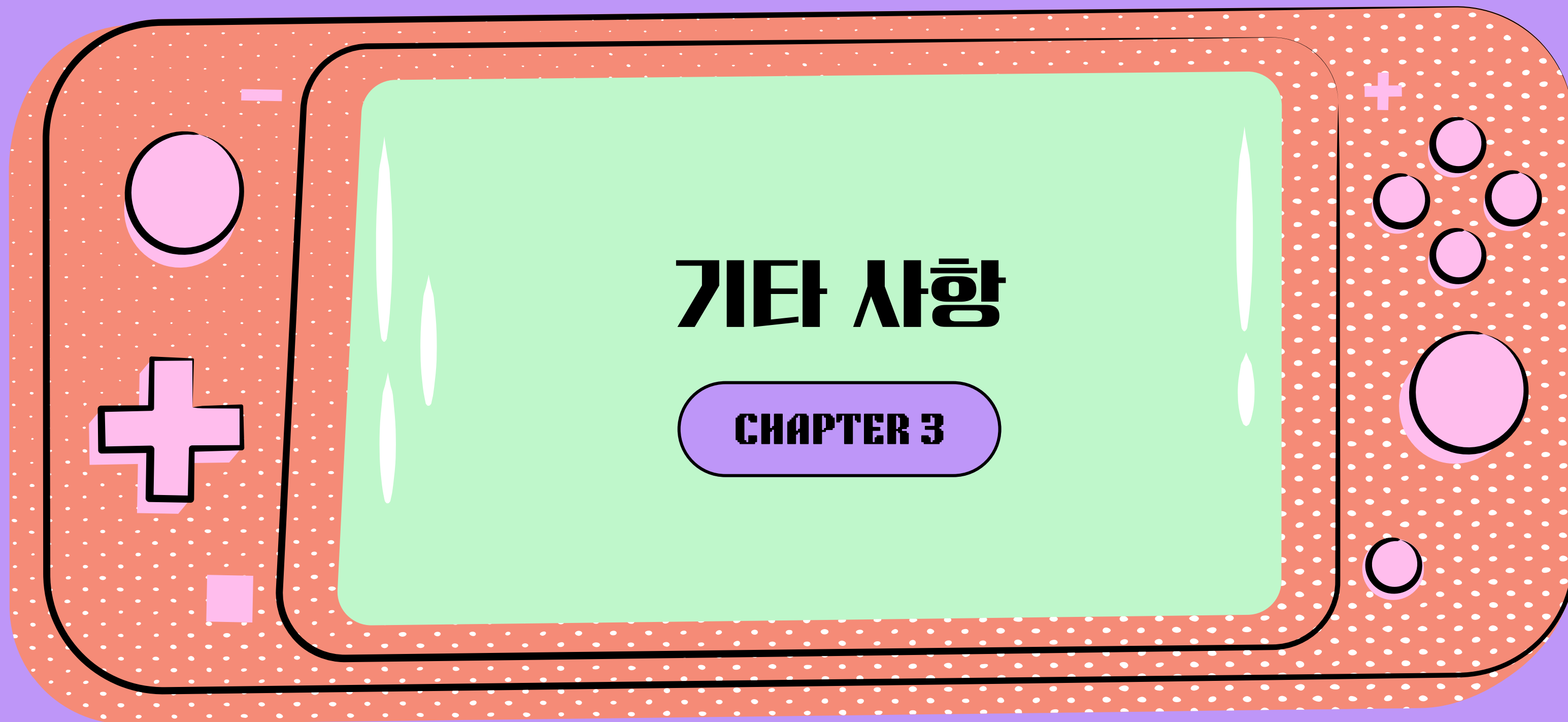


배틀 시스템

플레이어의 포켓몬이 전부 죽으면
"눈 앞이 깜깜해졌다...!"라는 채팅이 나오며
간호순 NPC 앞에서 재시작 한다.

상대 플레이어를 이기면
"우승 상금으로 1500원을 획득 하였다!"라는 문구가 나오고

배틀한 NPC 앞에서 움직일 수 있게 되고 포켓몬의 배틀 종료
후 깎였던 HP/PP가 초기화가 아닌 유지 되게 함



기타 사항

데미지 계산 : (데미지 = (위력 x 공격 x (레벨 x 2 ÷ 5 + 2) ÷ 방어 ÷ 50 x [[급소]] + 2) x [[자속 보정]] x 타입상성1 x 타입상성2 x 랜덤수/255)

자속보정 : 사용하는 기술의 타입 = 포켓몬 타입일시 1.5 대입

타입상성1, 타입상성2

- 상대에게 효과가 뛰어난 기술이라면 2를 대입.
- 상대에게 효과가 별로인 기술이라면 0.5를 대입.
- 상대에게 효과가 없는 기술이라면 0을 대입.

BGM : 알맞은 브금 넣기

