

2DGP PROJECT

1차 발표

2023182011 김채림

01

게임컨셉



스트리트
파이터

01

스트리트 파이터 모작

02

콤보 (단순 연타가 아니라, 특정 커맨드 입력으로 기술이 나감)

03

심리전 (공격, 방어, 잡기 등 상대의 행동 예측)

04

타격감 (공격 먹혔을 때 화면에서 나오는 생생함)

05

즉각적인 승부와 긴장감



라운드 시작 화면



공격, 방어, 콤보 등으로
상대 체력이 닳을 때까지
플레이



한 쪽이 K.O. 되면 종료



시간 제한이 있습니다



시간종료시 K.O.가 안 되면
무승부로 종료합니다.

1주차 - 개발에 필요한 리소스 서칭

2주차 - 메뉴 배경 화면 구성/
캐릭터 스프라이트 로딩

3주차 - 캐릭터 조작 구현(이동, 점프, 기본 공격 구현), 애니메이션 연동

4주차 - 전투 시스템 구현(체력 시스템- 공격/방어 로직)

5주차 - UI 및 게임 흐름(체력바, 타이머, 승패 판정 UI- 게임 시작/종료 화면)

6주차 - 멀티 캐릭터(AI 상대 구현, AI 행동 패턴)

7주차 - 시각적 이펙트 (피격 시 깜박임 등) 승리/패배 연출

8주차 - 버그 수정, 리소스 정리 및 코드 리팩토링

9주차 - 게임 발표 준비