

---

# 2D게임 1차 발표

2024180010 김민규

---

# 게임 컨셉

---

- 게임 장르

2D 픽셀 격투게임

- 컨셉

4개 직업간의 상성을 이용해 플레이하는  
로컬 격투게임

- 재미 요소

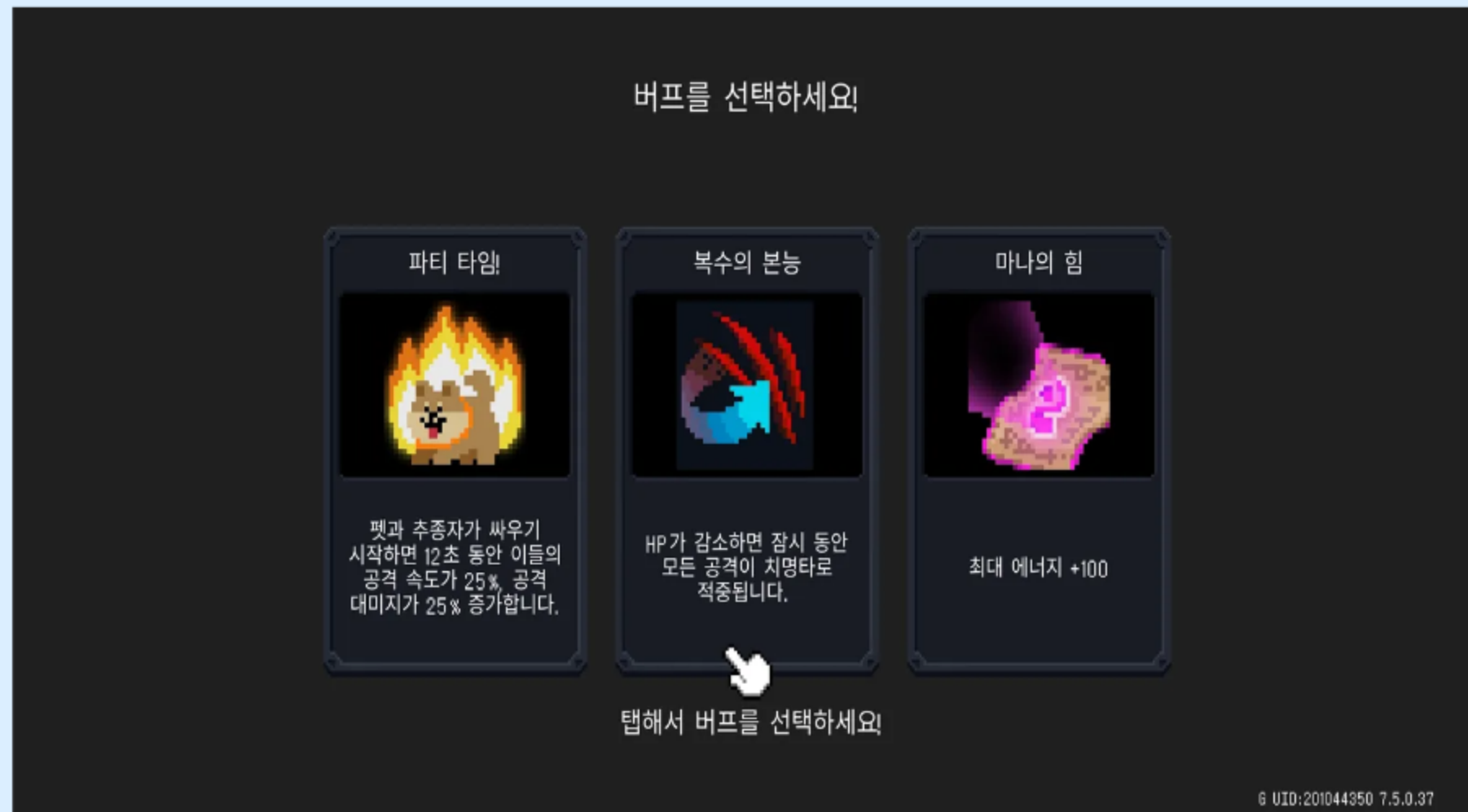
속도감, 쾌감,  
심리전, 경쟁



# 게임 진행 흐름

---

- 2인 로컬 격투 게임



- 무기 선택

- 카운터
- 
-

# 게임 진행 흐름

---

- 세트 패배시 능력 선택



- 5판 3선

- 5개의 맵 존재
- 
-

# 게임 개발 일정

---

**1주차 : 플레이어 1명 띄우기, 기본 조작 세팅, 맵 제작**

---

**2주차 : 4개 직업 시스템 구현(무기 선택 창, 무기별 이동 등)**

---

**3주차 : 4개 직업 별 스킬 구현**

---

**4주차 : 2인 플레이 환경 구축**

---

**5주차 : 공격 시스템 구현(각 기본 공격 히트박스 설정)**

---

**6주차 : 4개 직업 스킬 히트박스 설정**

---

**7주차 : 직업별 카운터 시스템 구현**

---

**8주차 : 진행 시스템 구현(5판 3선, 능력 선택 창 UI 구현)**

---

**9주차 : 최종 디버깅**

---