
2D게임 1차 발표

2024180010 김민규

게임 컨셉

- 게임 장르

2D 픽셀 격투게임

- 컨셉

4개 직업간의 상성을 이용해 플레이하는
로컬 격투게임

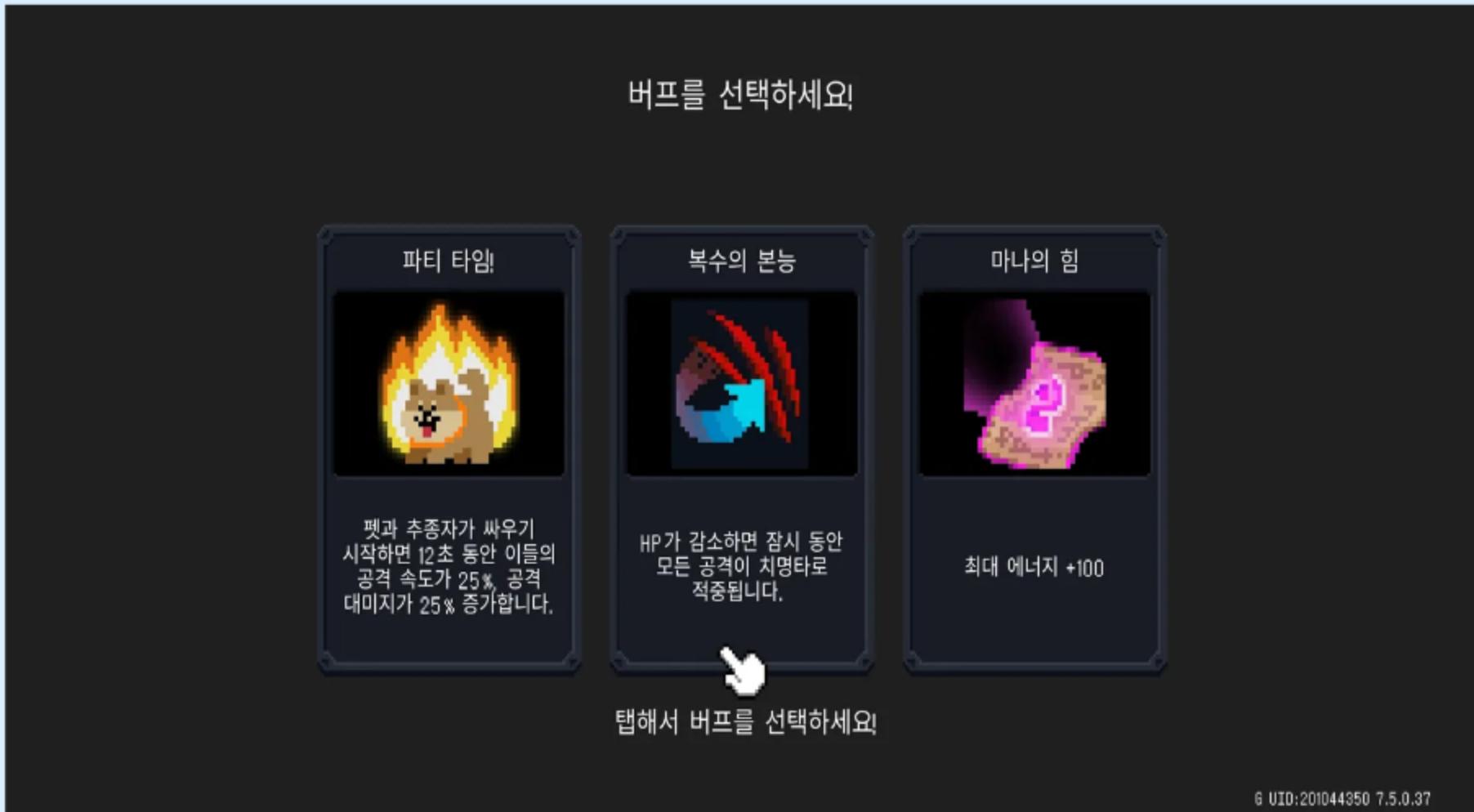
- 재미 요소

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 띠우기, 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
