2DGP 게임기획서

2019180039 게임공학과 정의석

**개발장르**

스포츠게임

**게임제목**

Mario Tennis

**개발기간**

2023-10-16 ~ 2023-12-10

**개발범위**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 내용 | 초기 | 추가 |
| 플레이어 캐릭터 | 4방향 움직임(방향키)  스윙(스페이스바) | 대쉬(shift) 추가 |
| 공 | 플레이어 캐릭터와 상대방 캐릭터의 스윙에 맞춰 날아감 | 스윙의 타격 위치와 속도에 따라 공의 속도와 위치 조정 |
| 맵 | 스테이지 4개로 구성  스테이지 1개당 1개의 맵 | 히든 스테이지 추가 |
| 상대방  캐릭터 | 공이 날라오는 것에 맞춰 공을 받아침 | 난이도가 올라갈수록 반응속도가 빨라지며 공의 속도도 빨라짐 |
| 게임기능 | 스테이지 클리어 시 다음 스테이지 개방  먼저 15점 획득 시 승리 | 14점 매치포인트와 듀스 추가 |
| 사운드 | 공 타격음, 움직일 때 바닥 마찰 소리, 점수 획득/승리/패배 사운드 등 | 히든 스테이지 사운드 |
| 애니메이션 | 캐릭터 idle모션, 상하좌우 이동모션, 공 모션, 스윙모션 | 히든 스테이지 공 또는 상대방 캐릭터 모션 |