

STICK ARENA

2022184007 김성민



1. 게임 컨셉

1. 게임 소개

- 두 명의 스틱맨이 제한 시간 동안 격투를 벌이는 2D 횡스크롤 게임

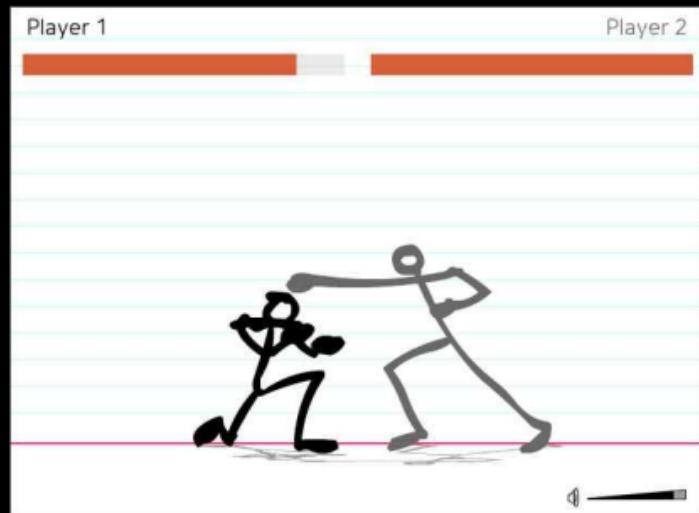
2. 게임 방법

- 1P 또는 2P로 플레이 가능. 1P로 플레이 할 시 나머지 한 명은 플레이어의 행동에 맞춰 스스로 행동하는 컴퓨터가 대신함

3. 조작 방법

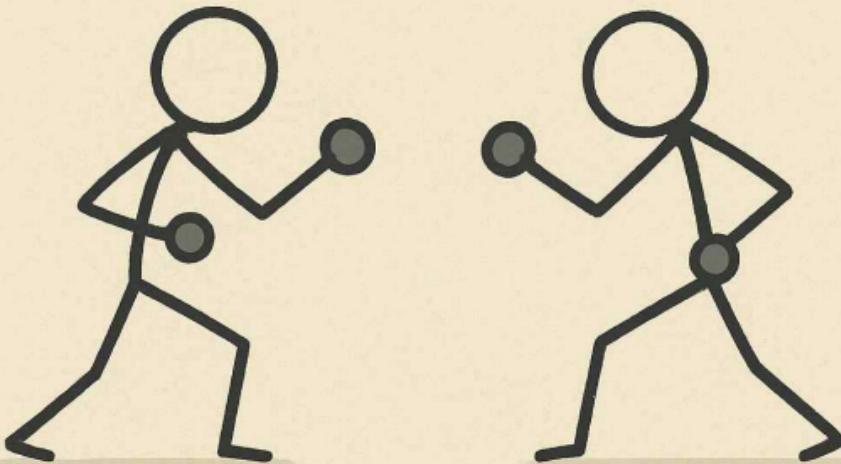
- 1P: w/a/s/d로 이동, f/g로 공격
- 2P: 방향키로 이동, k/l로 공격

2. 예상 진행도





01:30



날짜	개발 일정
1주차	게임 콘셉트 확정 및 개발 문서 작성
2주차	게임 개발에 필요한 리소스 조안 제작 및 화면 레이아웃 구성
3주차	캐릭터 이동/공격 애니메이션 구현 타격 판정 테스트 피격 시 체력 감소 구현
4주차	컴퓨터 플레이어 행동 구현 타이머 기능 구현 승/패 조건 설정
5주차	체력/공격력 수치 최적화 맵 전환 기능 구현 2P 플레이 테스트
6주차	BGM, 효과음 구현
7주차	게임 종료 시 화면 구현 메뉴 화면 구현
8주차	버그 수정 및 최적화
9주차	최종 완성 및 발표 자료 준비