



2D 게임프로그래밍 1차 게임 발표

한국공학대학교 2021182027 이권용

# 게임 컨셉

## 철권 모작

### 1 vs 1 대전

캐릭터별로 상이한 타격 기술

타격으로 상대의 체력을 고갈시키면 승리



# 개발 범위

내용	최소 범위		추가 범위
캐릭터 조작	1P 이동 A,D 대시 AA,DD Space 펀치 K 발차기 점프와 앉기 기능 구현 W,S	2P 이동,→대시 ←←,→→ (Num) 0 펀치 5 발차기 점프와 앉기 기능 구현 ↑,↓	뒷 방향으로 타격 방어
캐릭터 개수	캐릭터 2개 (진, 카주야) -> 현재 찾은 스프라이트가 2개		찾는대로 최대 4개까지 추가
캐릭터 선택	마우스 커서를 이용하여 캐릭터 선택 1p 선택 후에 2p 선택		배경화면 선택
전투	1P와 2P모두 기본 체력은 100으로 설정 제한시간은 1분 40초로 설정 펀치 공격 5 발차기 공격 10 (상단) 점프 공격 구현 (하단) 앉기 공격 구현		(잡기)가드 해제 스킬 구현
사운드	시작화면-음악1, 캐릭터 선택-음악2, 전투 중-음악3 펀치 효과음, 발차기 효과음		각 캐릭터마다 다른 비명
애니메이션	이동, 펀치, 발차기, 점프, 앉기, 대시		
적 AI	1P의 펀치를 방어,대시로 회피,펀치,발차기		난이도 구현,



# 메인 게임 화면 구성

게임 시작 화면



캐릭터 선택 화면



# 메인 게임 화면 구성

전투 중

제한 시간 체력 바

승 패 계산

캐릭터 조상화



1Player

2Player

공격 진행 방향

# 개발 계획

1주차	수집과 좌표 처리	캐릭터 리소스 수집
2주차	개체 애니메이션 구현	플레이어들의 이동, 펀치, 발차기, 대시, 점프, 앉기
3주차	시간 제한 구현	제한 시간 1분 30초를 설정하고 구현 -(숫자 스프라이트로 초 구현 생각중)
4주차	체력 시스템 구현	체력 감소 애니메이션 처리 (아군 객체 펀치 끝 좌표와 상대 객체 좌표를 찾아 체력 감소 구현)
5주차	시작 화면 추가 중간 점검	시작 화면 추가 1~4주차 부족한 점 보완하고 버그 수정
6주차	캐릭터 선택화면/추가	캐릭터 선택화면을 추가 및 캐릭터 추가
7주차	효과음 부여 게임 종료화면 추가	타격 기술에 효과음 부여 종료 화면에 승패 표시
8주차	적 AI 구현 시작	아군 객체의 타격 방어, 펀치, 발차기 등 구현
9주차	적 AI 구현	AI 난이도 설정 (상중하 대신 라이트/미들/헤비)
10주차	적 AI 구현 / 최종점검	전투 중 발생하는 버그 수정 / 최종 점검