2DGP 1차 프로젝트 발표 상세기획서

2024180031 조연진

프로젝트명: 슈퍼 스트리트 파이터 2 터보 모작

장르: 2D 대전 격투 게임

플랫폼: PC(Windows)

개발언어: Python

개발목표: 원작의 리소스를 활용하여 정교한 격투 판정 시스템과 AI 전투 시스템 구현

1. 기획 의도

전설적인 격투 게임 ‘스트리트 파이터’의 후속작 ‘슈퍼 스트리트 파이터 2 터보’를 모작하는 것을 목표로 한다. 플레이어는 춘리(인게임 캐릭터)를 고정 캐릭터로 조작하며, 총 2라운드의 격투를 통해 적 캐릭터들을 쓰러트린다. 라운드를 넘을수록 강한 상대가 등장하며, 원작의 몰입도를 재현한다. 원작의 스프라이트 시트, 시작화면, 엔딩화면, 캐릭터 선택 화면, ui등의 리소스를 적극적으로 활용하여 최대한 원작의 느낌을 살리면서 다양한 공격/방어 모션 판정 시스템과 AI 기반 적 캐릭터 전투 로직을 추가하여 재미를 더한다.

1. 게임 핵심 요소
2. 플레이어

고정 캐릭터: 춘리

특징: 빠른 이동 속도와 연속 콤보 중심의 플레이 스타일

조작키 설정

- 이동: WASD(왼손 조작)

A: ←, D: →, W: ↑(점프), S: ↓(앉기)

- 공격(오른손 조작)

펀치: J(약), K(중), L(강)

킥: U(약), I(중), O(강)

가드: Right Shift

슈퍼(필살기): H

조작 원칙: 왼손 이동, 오른손 공격

1. 적 캐릭터(AI)

등장 캐릭터: 켄, 가일

- 원작 모션과 필살기를 일부 모작하여 구현 예정

- 라운드별 난이도 상승

1라운드: 기본 공격 패턴 위주

2라운드: 반격 로직 강화, 공격 빈도↑

(3) 전투 시스템

- 체력 게이지 시스템->먼저 상대 HP를 0으로 만들면 승리

- 라운드제

- 승리/패배 연출

- 게이지 시스템(특정 조건 충족 시 필살기 사용 가능)

(4) 판정 시스템

기본 구조

- 허트박스(Hurtbox): 피격 영역(캐릭터 몸체)

- 히트박스(Hitbox): 공격 영역(펀치, 킥, 필살기)

- 충돌 판정: 히트박스와 상대 허트박스가 겹치면 공격 성공

- 각 프레임마다 허트박스/히트박스를 정의

- 충돌 체크 로직 구현

4. 게임 진행 흐름

1. 시작 화면 : 원작 로고와 BGM 출력
2. 캐릭터 선택 화면 : 원작 UI 기반
3. 라운드 시작 연출
4. 전투: 플레이어 vs AI
5. 라운드 승리/패배 연출
6. 최종전
7. 엔딩 화면

5. 리소스 활용 계획

- 스프라이트 시트: 캐릭터, UI

- 효과음: 펀치/킥 타격음, 승리/패배 음성

- BGM: 각 스테이지별 원작 OST

- 배경 스테이지: 원작 배경 이미지 활용

6. 개발 일정

1주차  기반 시스템 및 리소스 준비

-기본 게임 프레임워크 구축/메인 리소스 수집

2주차 기본 동작 및 공격 시스템 -기본 이동 구현(WASD/방향키,점프,지상/공중 이동)- 키 입력에 따른 기본 공격/방어모션 구현

3주차 적 ai 패턴 -적의 기본 공격/스킬 패턴 구현

4주차 판정 및 충돌 시스템-히트박스/허트박스/충돌 처리 시스템

5주차 전투 및 핵심 시스템 통합-체력, 데미지 계산 및 적용 시스템/2차 프로젝트 준비

6주차 라운드 제작- 라운드 전환/콤보 시스템

7주차 UI/UX - 타이틀 화면/캐릭터 선택화면/이펙트 효과음 설정

8주차 최적화 및 버그 수정- 조작감 개선/확장 요소

9주차 마무리/마지막 프로젝트 준비

7. 확장 요소(예비)

- 히트스톱: 맞으면 잠깐 멈추는 연출(타격감 강화)

- 넉백: 맞은 방향으로 밀려나는 효과

- 가드 판정: 뒤로 입력+공격 맞으면 데미지 감소

- 더 많은 캐릭터 선택