**Sand Valleyball**

**2020180005 김상윤**

**목차**

1. **게임 개요**
2. **게임 제목 및 장르**
3. **게임 진행 방식**
4. **게임 플레이 방법**
5. **게임 소개**
6. **게임 스토리 소개**
7. **게임 특징**
8. **주차별 게임 개발 일정**

**게임 개요**

1. **게임 제목**

**Sand Vallyball**

1. **게임 장르**

**2D 1대1 배구 게임**

1. **게임 진행 방식**

**1대1 배구 방식으로 왼쪽에 상대편(플레이어 혹은 AI),   
오른쪽에 플레이어를 배치하여 게임을 진행**

**총 10점을 먼저 내는 쪽이 승리를 하게 됨**

**상대편 진형에 공이 떨어지면, 1점을 획득하고, 플레이어편 진형에  
공이 떨어지게 되면 상대편에 1점을 주는 형식으로 진행**

**점수를 얻지 못 한 쪽에 공이 주어지면서 선공권을 가져가는 형식.**

**공은 바깥 쪽으로 닿게 될 경우 넘어가는 형식이 아닌, 공이  
튕겨져 나가는 형식으로 전력적으로 진행이 가능하게 됨**

1. **게임 플레이 방법**

**플레이어는 방향키를 통해 점프 및 캐릭터를 움직여 공을 하늘로 올리게 되며, 몸이 공에 닿고 있을 때, 스페이스키를 누를 시  
스파이크를 날리게 됨**

**상대편이 AI인 경우 자동으로 이동 및 점프, 공격을 하며, 다른  
플레이어인 경우에는 WASD키로 점프 및 캐릭터 이동, T키로  
스파이크 공격을 진행하게 됨**

**공은 스파이크로 공격할 시 캐릭터의 기준으로 45도 각도로  
빠른 속도로 내려치는 형식.**

**게임 소개**

1. **게임 스토리 소개**

**어느 한적한 모래사장에서 친구와 단 둘이 놀러 온 나,  
바다에 떠다니는 배구공을 발견하게 되고 배구공을 주워,  
친구와 저녁내기 1대1 배구 내기를 하게 된다.  
과연 친구한테 저녁을 얻어 먹게 될 수 있을까?**

1. **게임 특징**

**일반적인 장소가 아닌 모래사장을 배경으로 하고, 1대1 배구게임  
으로 진행을 하여 어릴 때 컴퓨터실에서 하던 옛날 게임의 느낌을  
그대로 받을 수 있음.**

**1대1이지만 혼자서도 게임 플레이가 가능한 점에서 좀 더 편하게  
게임을 즐길 수가 있음**

**주차별 게임 개발 일정**

**1주차**

**배경 이미지, 캐릭터 리소스, 공 리소스, 네트 리소스 구하기**

**2주차**

**배경 이미지 및 리소스 캔버스에 적용하기,  
승리 혹은 패배 이미지 적용하기,  
캐릭터들과 공 움직임 구현**

**3주차  
점수 측정 방식 구현, 공의 움직임 방식 추가(바깥쪽으로   
안넘어가고 반대쪽으로 튕기게) 구현**

**4주차**

**캐릭터와 공의 충돌 로직 구현, 스파이크 능력 구현**

**5주차**

**상대 인공지능 구현**

**6주차**

**게임 메인메뉴 구현(상대 인공지능 or 상대 플레이어 선택)**

**7주차**

**배경음, 공 충돌 효과음, 스파이크 효과음 구현**

**8주차**

**테스트 및 평가 실시, 보완 및 버그 수정 실시**