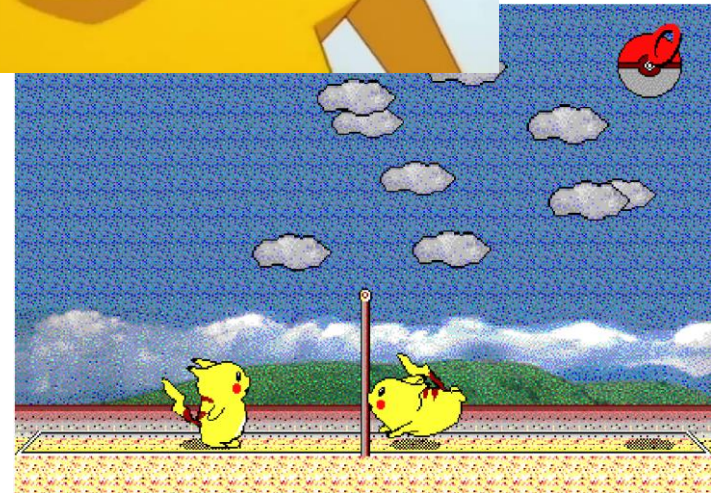


## 2D게임프로그래밍 1차 프로젝트 발표

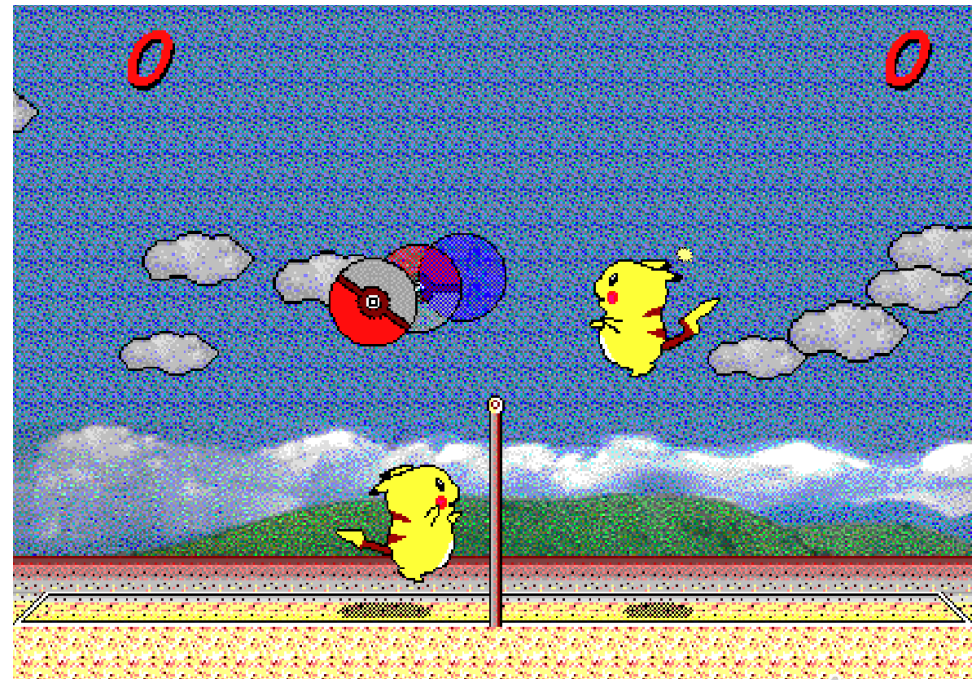
*게임: 피카츄 배구 모작*

2021180047 이유하



# 1. 게임 소개 및 컨셉

- 게임 제목: 피카츄 배구
- 장르: 2D 스포츠/액션 게임
- 핵심 컨셉: 1:1 배구 대결을 펼치는 간단하면서도 중독성 있는 2D 스포츠 게임.
- 주요 재미 요소 : 간단한 조작, 빠른 경기 진행, 멀티플레이 지원
- 게임 목표: 조작키를 통해 상대방과 1:1 배구 대결을 펼칩니다. 공을 바닥에 떨어뜨리지 않고 상대방의 코트에 공을 넣어 점수를 획득하면 승리합니다.

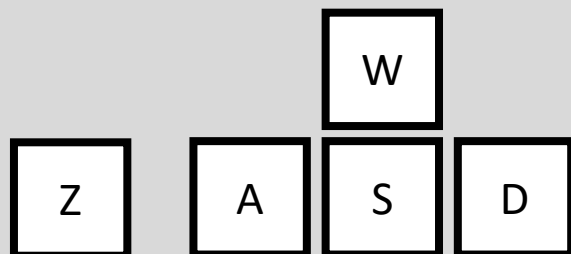


## 2. 예상 게임 진행 흐름

2-1

### 게임 조작키

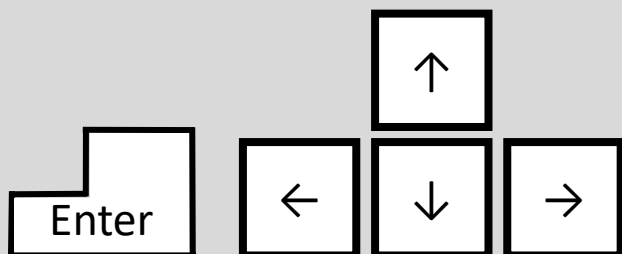
1P



스파이크

이동키

2P



스파이크

이동키

2-2

### 시작화면



피카츄 배구의 시작 화면입니다.

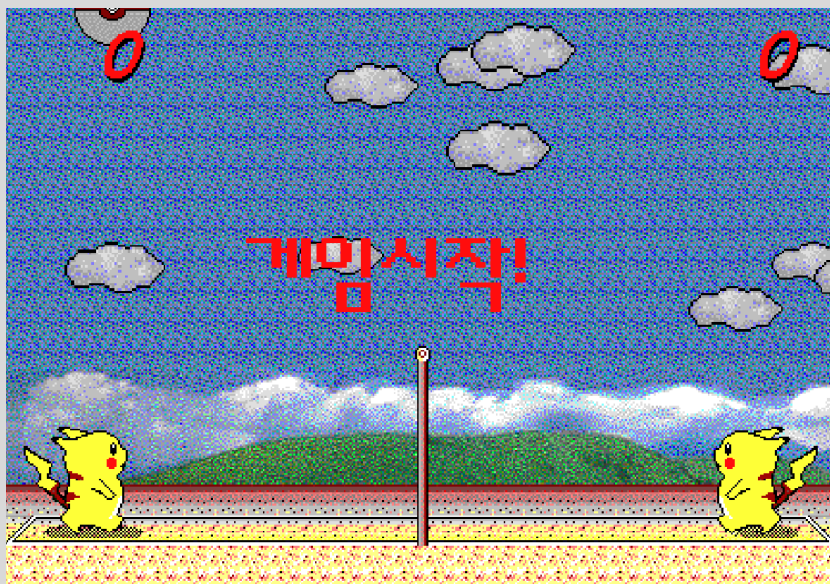
게임 시작 전, 싱글플레이 또는 멀티플레이와 같은 게임 모드를 설정할 수 있습니다.



## 2. 예상 게임 진행 흐름

2-3

### 게임 시작 시

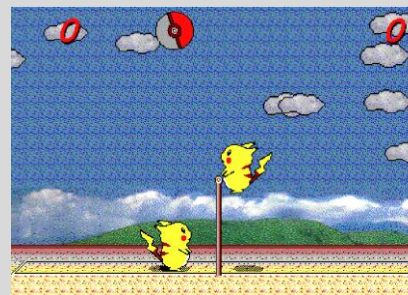


게임이 시작되면, 서브권을 가진 캐릭터의 머리 위로 공이 떨어집니다.

이때, 플레이어는 공을 쳐서 상대방 코트로 넘기는 것으로 본격적인 경기가 시작됩니다.

2-4

### 게임 조작키 : 기본/스파이크 공격



#### 기본 공격

플레이어는 이동키를 통해 캐릭터를 이동시키며, 공이 캐릭터와 닿으면 공을 칠 수 있습니다. 이 때는 특별한 기술 없이 기본적으로 공을 넘깁니다.

#### 스파이크 공격

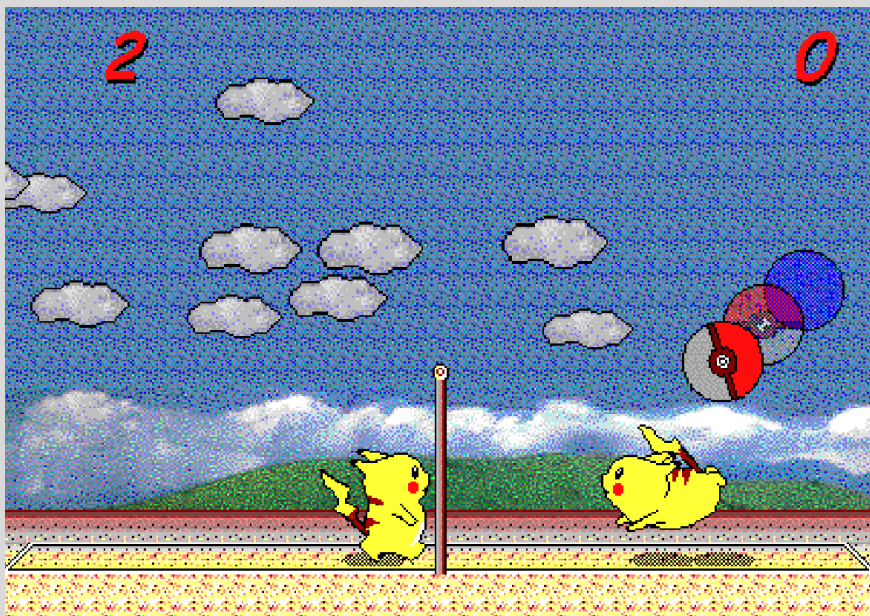
스파이크 키를 사용하면 캐릭터가 강한 스파이크를 날립니다. 이 기술은 일반공격보다 더 강력하게 공을 칠 수 있습니다.



## 2. 예상 게임 진행 흐름

2-5

게임 조작법 : 슬라이딩

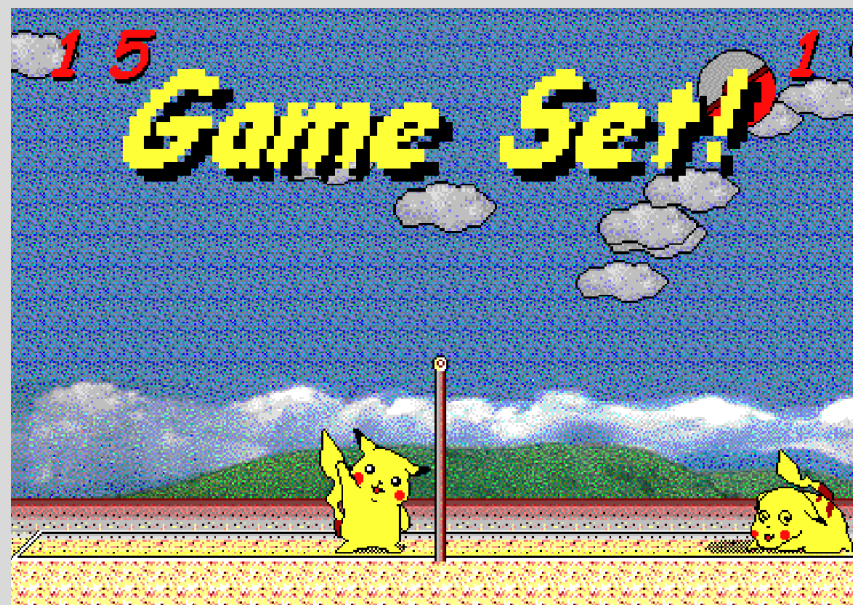


슬라이딩

이동키와 스파이크 키를 함께 누르면 해당 방향으로 빠르게 슬라이딩 하여 이동과 수비가 가능합니다.

2-6

게임 종료 화면



게임 종료

설정된 일정 점수 달성 시, 게임이 종료됩니다.



### 3. 개발 일정 (8주)

#### 개발 일정 (8주간 계획)

주차	개발 내용
1주차	▪ 배경 및 캐릭터 리소스 수집 및 기본 캐릭터 움직임, 배구공 물리 시스템 구현
2주차	▪ 공의 충돌 처리 구현
3주차	▪ 점수 시스템 및 승리/패배 조건 추가
4주차	▪ 배경 및 UI 디자인 추가
5주차	▪ 사운드 및 애니메이션 추가
6주차	▪ 버그 수정 및 테스트
7주차	▪ 테스트 후 미비한 부분 수정 및 보완
8주차	▪ 최종 점검 및 발표 준비

