**민지용 vs 김범진 24**

**최종보고서**



유튜브 링크 : <https://www.youtube.com/watch?v=zO3vW3MXiAg>

**2021182003 김범진  
2021182012 민지용**

목차

1. 게임 소개 및 특징, 게임 규모
2. 실행, 작동 방법 및 필요한 라이브러리
3. 구현한 내용
4. 스크린 샷
5. 제작 일정에 따른 팀원간 개발 내용
6. 제작 후기
7. 게임 소개 및 특징, 게임 규모
8. 게임의 특징

|  |  |
| --- | --- |
| 게임 이름 | 민지용 vs 김범진 24 |
| 장르 | 2P 대전 격투 게임 |

|  |  |
| --- | --- |
| 원작 게임 | 킹 오브 파이터즈 94 |
| 장르 | 대전 격투 게임 |
| 게임 진행 방식 | * 두 명의 플레이어가 각자 선택한 캐릭터로 대전을 진행한다. * 두 명의 캐릭터가 서로 다른 무술을 사용할 수 있고 공격과 방어를 적절히 사용해 상대의 HP를 0으로 만든 쪽이 승리한다. |

(2)게임 개발 동기

|  |  |
| --- | --- |
| 이름 | 동기 |
| 김범진 | 게임공학과에 온 뒤 처음으로 게임을 만든다는 생각에 잘 만들어보겠다는 다짐이 있었고 무슨 게임을 만들지 고민해 보았습니다. 과제로서 만들기 쉬운 게임이 아니라 정말로 내가 만들고 싶은 게임을 만들고 싶어서 내가 재밌게 즐겼던 게임들을 생각해 보았습니다. 그 중 옛날에 오락실에서 재밌게 했던 킹 오브 파이터즈가 생각이 났는데 즐겁게 만들 수 있을 것 같아 이 게임을 기획하게 되었습니다. |
| 민지용 | 윈도우 프로그래밍 시간에 배운 내용들을 활용해 만들어 보고 싶은 게임들을 고민하던 중, 어릴 적 아버지와 함께 오락실에 가서 플레이했던 고전게임들이 먼저 떠올랐습니다. 그 중에서도 아버지가 좋아하셨던 킹 오브 파이터즈가 가장 마음에 들었고 게임공학과에 들어온 이후 본격적으로는 처음 게임을 만들어 보는 것이기에 저에게도 의미가 있는 게임을 만들어 보려고 합니다. 다른 사람과 함께 플레이할 때 재미가 배가 되는 기쁨을 게임을 만들고 플레이해보며 다시 느끼고 싶어서 선정하게 되었습니다. |

1. 실행, 작동 방법 및 필요한 라이브러리
2. 조작키(작동 방법)

시작 시 P버튼을 눌러 코인을 사용함.

P버튼을 한번 더 누르면 게임이 시작됨.

1P : 좌우 방향키로 좌우 이동, 위 방향키로 점프, 아래로 앉기, 키패드1로 약한 팔 공격, 키패드2로 강한 팔 공격, 키패드4로 약한 발 공격, 키패드5로 강한 발 공격

2P : 탭키와 W로 좌우 이동, 1로 점프, Q로 앉기, T로 약한 팔 공격, Y로 강한 팔 공격, 5로 약한 발 공격, 6로 강한 발 공격

점프, 앉기 와 공격 버튼을 함께 눌러 점프 팔 공격, 앉아 발 공격 등 다양한 기술을 사용할 수 있음.

뒤로 가고 있을 경우 기본 가드 상태로, 앉아서 하는 공격을 제외한 모든 공격은 가드에 막힘.

앉아서 가만히 있을 경우 앉아서 하는 공격을 가드함.

F8 버튼으로 히트박스 표기하는 개발자 모드 실행

1. 실행 방법 및 필요한 라이브러리

압축 파일에 있는 모든 리소스 파일을 cpp 파일과 같은 폴더에 넣고 visual studio 에서 실행시키면 됩니다.

1. 구현한 내용
2. 구현한 게임의 내용 소개



- 플레이어블 캐릭터 2가지 (친 겐사이(1P), 김갑환(2P))

- 각각의 캐릭터 컨셉

|  |  |
| --- | --- |
| 캐릭터 | 컨셉 |
| 김갑환 | 한국인 캐릭터, 태권도를 사용함 |
| 친 겐사이 | 중국인 캐릭터, 중국 무술 중 주로 취권을 사용함 |

(2) 구현한 상세 내용

|  |  |
| --- | --- |
| 등장 캐릭터 | 총 2명의 캐릭터  (김갑환, 친 겐사이 |
| 조작 방법 | 시작 시 P버튼을 눌러 코인을 사용함.  P버튼을 한번 더 누르면 게임이 시작됨.  1P : 좌우 방향키로 좌우 이동, 위 방향키로 점프, 아래로 앉기, 키패드1로 약한 팔 공격, 키패드2로 강한 팔 공격, 키패드4로 약한 발 공격, 키패드5로 강한 발 공격  2P : 탭키와 W로 좌우 이동, 1로 점프, Q로 앉기, T로 약한 팔 공격, Y로 강한 팔 공격, 5로 약한 발 공격, 6로 강한 발 공격  상기 내용과 같은 기본 공격과 그에 따른 모션을 구현함.  ex)  점프 + J => 공중에서 팔 공격  앉기 + I => 앉아서 발 공격  등등 커맨드에 따른 다양한 공격이 가능함.  점프 팔 공격, 점프 발 공격, 앉아서 팔 공격, 앉아서 발 공격을 캐릭터마다 구현함.  뒤로 가고 있을 경우 기본 가드 상태로, 앉아서 하는 공격을 제외한 모든 공격은 가드에 막힘.  앉아서 가만히 있을 경우 앉아서 하는 공격을 가드함.  타격, 피격에 따른 이펙트와 음성 출력  배경음 출력  체력바, 시간, 캐릭터 프로필과 같은 UI출력  F8 버튼으로 히트박스 표기하는 개발자 모드 실행 |
| 리소스 | 캐릭터의 모든 동작 이미지 (가드상태, 피격 시, 이펙트 등)  캐릭터의 모든 공격 이미지 (타격 상태, 이펙트 등)  표지, 맵 이미지, 캐릭터 프로필 이미지, 승리 문구, 체력 바, 시계  타격 및 피격 효과음, 캐릭터 음성, BGM, 아나운서 |

(3) 계획했으나 구현하지 못한 내용

|  |  |
| --- | --- |
| 계획했으나 구현하지  못한 내용들 | 두 명의 캐릭터(최번개, 아사미야 아테나)   * 시간 부족으로 인해 구현하지 못함. * 캐릭터 선택 역시 캐릭터가 2개인 관계로 구현하지 못함.   필살기   * 리소스의 부족과 시간 부족으로 인해 구현하지 못함. |

4. 게임 스크린 샷

텍스트, 스크린샷, 그래픽 디자인, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 하늘, 스크린샷, 사람이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

사람, 텍스트, 하늘, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

사람, 텍스트, 하늘, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. 제작 일정에 따른 팀원간 개발 내용

|  |  |
| --- | --- |
| 이름 | 담당 역할 |
| 김범진 | 배경 및 캐릭터 리소스 정보 수집  배경 비트맵 구현, 승리화면 구현  김갑환, 최번개 키 입력, 히트박스, 비트맵 구현  버그 점검 및 보완 |
| 민지용 | 음성파일 리소스 정보 수집  친 겐사이, 아사미야 아테나 키 입력, 히트박스, 비트맵 구현  캐릭터 선택창 비트맵, BGM 구현, UI 구현  버그 점검 및 보완 |

|  |  |
| --- | --- |
| 기간 | 개발 내용 |
| 1주차 | * 김갑환 캐릭터 이미지 리소스 수집 < 민지용 * 친 겐사이 캐릭터 이미지 리소스 수집 < 김범진 * 김갑환 비트맵 이미지 구현 < 민지용 * 친 겐사이 비트맵 이미지 구현 < 김범진 |
| 2주차 | * 김갑환 키 입력 구현 < 민지용 * 친 겐사이 키 입력 구현 < 김범진 * 김갑환 피격 히트박스 구현 < 민지용 * 친 겐사이 피격 히트박스 구현 < 김범진 |
| 3주차 | * 김갑환 타격 히트박스 구현 < 민지용 * 친 겐사이 타격 히트박스 구현 < 김범진 * 김갑환, 친 겐사이 충돌체크 구현 < 민지용 |
| 4주차 | * 게임 시작 화면, 승리 화면 구현 < 김범진 * 피격, 가드, 타격 이펙트 리소스 수집 및 구현 < 민지용 * 음성 리소스(캐릭터 동작, 피격, 가드, 타격 시, 아나운서, 배경음악 수집 및 구현) < 민지용 < 김범진 * 버그 수정 및 보완 < 함께 |