**민지용 vs 김범진 24**



**2021182003 김범진  
2021182012 민지용**

목차

1. 게임 소개 및 특징, 게임 규모
2. 구현할 내용
3. 스크린 샷
4. 팀원 역할 및 팀원간 개발 내용
5. 게임 소개 및 특징, 게임 규모
6. 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. * 캐릭터마다 다양한 무술을 사용할 수 있고 공격과 방어를 적절히 사용해 상대의 HP를 0으로 만들거나 시간이 다 지났을 때 HP가 더 높은 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. 구현할 내용
2. 구현할 게임의 내용 소개



- 플레이어블 캐릭터 4가지 (김갑환, 최번개, 친 겐사이, 아사미야 아테나)

- 각각의 캐릭터 컨셉

|  |  |
| --- | --- |
| 캐릭터 | 컨셉 |
| 김갑환 | 한국인 캐릭터, 태권도를 사용함 |
| 최번개 | 한국인 캐릭터, 가벼운 몸과 양손의 손톱을 무기로 싸움 |
| 친 겐사이 | 중국인 캐릭터, 중국 무술 중 주로 취권을 사용함 |
| 아사미야아테나 | 중국인 캐릭터, 중국 무술과 초능력을 사용함 |

(2) 게임의 규모

|  |  |
| --- | --- |
| 등장 캐릭터 | 총 4명의 캐릭터  (김갑환, 최번개, 친 겐사이, 아사미야 아테나 |
| 조작 방법 | 1P : A,D로 좌우 이동, W로 점프, S로 앉기, J로 약한 팔 공격, K로 강한 팔 공격, U로 약한 발 공격, I로 강한 발 공격, O로 필살기  2P : 방향키로 좌우 이동 및 점프와 앉기, 1로 약한 팔 공격, 2로 강한 팔 공격, 4로 약한 발 공격, 5로 강한 발 공격, 6으로 필살기  ex)  점프 + J => 공중에서 약한 팔 공격  앉기 + I => 앉아서 강한 발 공격  등등 커맨드에 따른 다양한 공격이 가능함.  가만히 있을 경우 가드 상태로, 앉아서 하는 공격 및 필살기를 제외한 모든 공격은 가드에 막힘.  앉아서 가만히 있을 경우 앉아서 하는 공격 가드 가능 |
| 리소스 | 캐릭터의 모든 동작 이미지 (가드상태, 피격 시, 이펙트 등)  캐릭터의 모든 공격 이미지 (타격 상태, 이펙트 등)  표지, 맵 이미지, 캐릭터 선택 화면 이미지, 승리 문구, 체력 바, 필살기 게이지, 시계  타격 및 피격 효과음, 캐릭터 음성, BGM, 아나운서 |

3. 게임 스크린 샷

텍스트, 스크린샷, 만화 영화, 소설이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 텍스트, 의류, 스크린샷, 기차이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<https://www.youtube.com/watch?v=Yy0ksX3-FFk>

<https://www.youtube.com/watch?v=pLqCiaUNzz0&t=77s>

<https://namu.wiki>

1. 역할 분담

|  |  |
| --- | --- |
| 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 |

1. 주차 별 개발 스케줄 표

|  |  |
| --- | --- |
| 기간 | 개발 내용 |
| 1주차 | 리소스 정보 수집  캐릭터 선택화면 비트맵 구현  배경 비트맵 구현  UI 구현 |
| 2주차 | 키 입력 구현  캐릭터 별 비트맵 구현 |
| 3주차 | 히트박스, 충돌체크 구현  캐릭터 별 비트맵 구현 |
| 4주차 | 음성 리소스 추가  승리 화면 구현  HP구현  이펙트 구현 |
| 5주차 | 버그 점검 및 보완 |