**DirectX 2D게임 프로젝트 기획서**

**개요**

메탈슬러그 리소스를 활용하여 DirectX로 메탈슬러그1 개발 최대한 미션 1에 초점을 맞출 예정

일정 : 8월 9일 ~ 9월 24일

|  |  |
| --- | --- |
| 주차 | 내용 |
| 1주차 | 개발 솔루션 제작, 캐릭터 클래스 제작, 테스트 씬 제작, 메탈슬러그 리소스 정리 |
| 2주차 | 캐릭터 객체 완성 및 적 객체의 부모 클래스 제작 |
| 3주차 | 기본적인 적 객체 완성, 맵과 카메라 움직임 제작 |
| 4주차 | 맵과 플레이어 적 상호작용 가능하게 제작 |
| 5주차 | 다른 적들 제작 및 보스 제작 |
| 6주차 | UI제작 |
| 7주차 | QA |

**중점 사항**

캐릭터의 움직임과 다양한 총기의 이펙트와 정밀한 충돌 처리

원작과 최대한 유사하게 제작

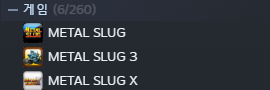
**우려 사항**

캐릭터의 애니메이션 상반신 하반신 2원화 문제 해결 필요

총기별 정확한 수치값이 없음 플레이와 영상을 통해서 확인이 필요

**참고**

steam에서 구매하여 파일을 뜯을수있음



Sprite리소스

<https://www.spriters-resource.com/neo_geo_ngcd/ms/>

BGM리소스

<https://downloads.khinsider.com/game-soundtracks/album/metal-slug-complete-sound-box>

SFX리소스

<https://www.sounds-resource.com/ds_dsi/metalslug7/>

phase 0 : 시작하고 나서

적 1초에 1마리 스폰

Phase 1 : 헬기 스폰

적 스폰 x 헬기만 스폰

Phase 2: 헬기 격추

적 스폰 3초에 1마리

Phase 3: 첫번째 집이 체력이 약해지면 등장

적 스폰 x 헬기만 스폰

Phase 4: 헬기 격추

적 스폰 x 헬기만 스폰

Phase 5: 2번째 장애물

적 스폰 x

Phase 6: 폭포 올라가기

적 2초에 1마리 스폰

Phase 7: 보스전

적 스폰 없음