



# 2024 윈도우 프로그래밍 최종 프로젝트 제안서

**Twin Shot Reborn**

02반 2020180051 임성규

01반 2020182024 우현정

# 1. 게임 설명

**게임 제목:** 트윈 샷 리본

**게임 개요:** 트윈 샷 리본은 플래시 게임 Twin Shot의 모작으로, 플레이어가 천사 캐릭터를 조종하여 화살을 발사해 적을 물리치고 스테이지를 클리어하는 2D 플랫폼 액션 게임입니다.

# 2. 게임의 특징

- 귀여운 그래픽: 독특하고 매력적인 픽셀 아트 스타일.
- 단순한 조작법: 쉽게 접근할 수 있는 방향키와 공격(Space) 버튼만으로 조작.
- 세 종류의 스테이지 : 스테이지마다 다른 풍경과 다양한 적들.

# 3. 해당 게임으로 결정한 이유

- 플래시 게임의 부활: 과거 플래시 게임의 추억을 되살리기 위해.
- 귀엽고 단순한 조작법으로 진입장벽이 낮아 누구나 즐길 수 있다.
- 간단하지만 흔하지 않은 요소(올라갈 수 없는 벽을 화살을 밟고 올라간다)로 인한 플레이 경험 향상.

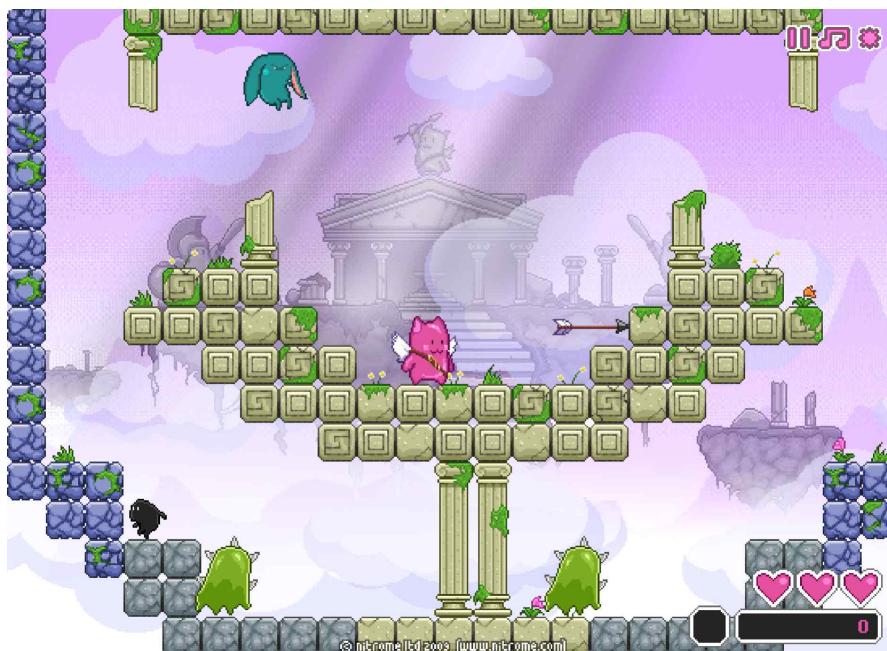
# 4. 구현할 내용

- 플레이어 캐릭터 조작: 이동, 점프, 공격 기능 구현.
- 적 AI: 다양한 패턴의 적 행동 구현.
- 레벨 디자인: 여러 스테이지와 장애물 배치.
- 아이템: 체력 아이템, 공격 아이템 등 배치.
- 사운드: 각종 효과 발동 시, 사운드 재생.
- UI: 로비 화면, 체력, 점수를 화면에 표시해 준다.

# 5. 게임의 규모

- 캐릭터: 플레이어 캐릭터, 적 캐릭터, 보스 캐릭터.
- 스테이지: 2개의 일반 스테이지와 보스 스테이지.
- 배경: 각 스테이지마다 고유한 배경 이미지.

## 6. 게임 스크린 샷



## 7. 팀원의 담당 역할

- 임성규 : 프레임워크 제작, 충돌처리, 게임 로직 구현
- 우현정 : 리소스 수집, 스테이지 제작, 캐릭터 애니메이션 구현

## 8. 개발 스케줄

- 1주차(5/22 ~ 5/28) : 리소스 수집 및 프레임워크 제작
- 2주차(5/29 ~ 6/04) : 스테이지 제작 및 충돌처리
- 3주차(6/05 ~ 6/11) : 애니메이션 구현 및 적 AI 구현
- 4주차(6/12 ~ 6/18) : 오류 수정 및 디버깅