

# 윈도우 프로그래밍 (7팀)

## 최종 프로젝트 제안서

2019180031 이윤석

2019182022 신형섭

---

### 목차

#### 1. 제작할 게임 설명

- 1) 게임의 특징(장르)
- 2) 게임 개발을 결정한 이유

#### 2. 제작할 게임 기획

- 1) 구현할 게임의 내용 소개
- 2) 게임의 규모
- 3) 참고 게임의 이미지

#### 3. 게임 제작 계획

- 1) 팀원의 담당 역할
- 2) 개발 스케줄

# 제작할 게임 설명

## 1)게임의 특징

한 PC에서 2인이 즐길 수 있는 격투 게임

근거리 무기, 원거리 무기, 투척용 무기를 이용해 전투를 진행  
랜덤한 위치에서 등장하는 다양한 무기와 이를 이용한 전략적 플레이

## 2)게임 개발을 결정한 이유

1인용 게임이 아닌 <크레이지 아케이드> 처럼  
2명에서 즐길 수 있는 게임 개발을 원함.

그러던 중에 어릴 적 재밌게 했던 <SuperFighters>가 생각남.  
2차원 게임이며, 윈도우 프로그래밍을 수강하면서 배운 기술들을  
충분히 활용할 수 있는 게임이라고 생각.

원플 강의 중 배운

제어 메시지 처리, 비트맵, 애니메이션, 더블 버퍼, 충돌 처리 등을 통해  
게임의 스케일을 줄이고 일정 조정을 한다면  
기한 내에 개발이 가능하다고 생각.

아이템 및 무기에 따른 처리와 충돌 체크 및 애니메이션 표현이  
학기 중 배웠던 내용들의 연장선이라고 파악되어  
실무능력 개발 및 활용 능력에 도움이 될 것이라 예상.

# 제작할 게임 기획

## 1) 구현할 게임의 내용 소개

맵의 특정 위치에 1P와 2P의 캐릭터가 나타남  
처음의 캐릭터는 아무런 무기도 없는 맨손의 상태

맵의 랜덤 위치에 무기 및 도구가 등장하며,  
캐릭터가 맵에 등장한 무기 및 도구에 상호작용 시  
해당 무기 및 도구를 습득 및 장착

캐릭터는 장착한 무기를 사용하여  
무기의 종류에 따른 공격이 가능.

상대방의 캐릭터의 HP를 0으로 만들면 승리,  
HP가 0이 된 캐릭터는 패배하며,  
3번의 승부 중 2번 이상 승리한 캐릭터의 우승으로 진행

## 2) 게임의 규모

캐릭터는 1P와 2P로 구분되는 두 캐릭터로 진행  
맵은 최소 1개로, 유저가 선택 가능하도록 구현  
무기

- 근접 무기 : 맨손, 칼, 도끼
- 원거리 무기 : 권총, 기관총
- 투척형 무기 : 수류탄

도구

- 회복형 : 소형 회복 팩, 대형 회복 팩

## 참고 게임의 이미지



-SuperFighters 게임 내 장면  
(총 무기를 착용해 전투하는 장면)



-SuperFighters 게임 내 맵  
(비상구 왼쪽의 빨간색 네모 수류탄)



-SuperFighters 타이틀 이미지  
(검을 휘두르는 모션)

# 게임 제작 계획

## 1) 팀원의 담당 역할

2019180031 이윤석

- 캐릭터 구현
- 도구 등장 구현
- 도구 구현
- 근접 무기 구현

2019182022 신형섭

- 기획 및 아이디어 제공
- 원거리 무기 구현
- 투척 무기 구현
- 원거리/투척 무기 맵 충돌체크

## 2) 개발 스케줄

작업		5월															6월																			
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
계획 및 구상																																				
캐릭터	움직임 구현 및 충돌체크																																			
	근접 무기 애니메이션																																			
	원거리 무기 애니메이션																																			
	투척 무기 애니메이션																																			
맵	맵 구현 및 충돌 체크																																			
	투척 무기 맵 충돌 체크																																			
근접 무기	맨손 구현																																			
	칼 구현																																			
	도끼 구현																																			
	근접 무기 밸런싱																																			
원거리 무기	권총 구현																																			
	기관총 구현																																			
	원거리 무기 밸런싱																																			
투척용 무기	수류탄 구현																																			
도구	아이템 및 무기 생성																																			
	회복형 아이템																																			
최종 대비	최종 버그 수정																																			
	결과 보고서 작성																																			
	발표 준비																																			

\* 최종 버그 수정 기간에 시간적 여유가 있을 시 추가적인 구현을 진행