# 프로젝트 제안서

## 1. 프로젝트 개요

### 1.1 제작할 게임 설명

- \*\*게임 제목\*\*: 라이덴 모작 게임

- \*\*장르\*\*: 슈팅 게임

- \*\*플랫폼\*\*: PC

- \*\*개발 도구\*\*: WinAPI

### 1.2 게임의 특징

- \*\*고전적 아케이드 슈팅 스타일\*\*: 빠른 반응과 전략적인 움직임이 요구되는 고전적 슈팅 게임 플레이.

- \*\*다양한 적 캐릭터와 보스전\*\*: 각기 다른 패턴을 가진 적들과 도전적인 보스전.

- \*\*업그레이드 시스템\*\*: 다양한 무기와 파워업 아이템을 통해 플레이어의 능력을 강화.

- \*\*WinAPI 사용\*\*: 기본적인 WinAPI를 이용하여 게임을 구현, 직접적인 윈도우 핸들링과 그래픽 그리기.

### 1.3 이 게임을 개발하려고 결정한 이유

- \*\*학습 목적\*\*: WinAPI를 사용한 게임 개발을 통해 저수준의 그래픽 및 윈도우 프로그래밍을 학습하고, 전반적인 게임 개발 기술을 실습하기 위함.

- \*\*추억의 게임\*\*: 어린 시절 즐겼던 고전 게임을 재현함으로써 게임 개발에 대한 흥미를 지속적으로 유지하고자 함.

## 2. 구현할 내용 서술

### 2.1 게임의 내용 소개

- \*\*시나리오\*\*: 외계 침공을 막기 위해 출격한 전투기 조종사의 이야기를 배경으로 함.

- \*\*플레이 방식\*\*: 플레이어는 전투기를 조작하여 적의 공격을 피하고, 적을 격파하며 스테이지를 클리어함.

- \*\*스테이지 구성\*\*: 총 5개의 스테이지로 구성되며, 각 스테이지는 다양한 배경과 적 캐릭터, 보스전을 포함.

### 2.2 게임의 규모

- \*\*등장 캐릭터\*\*: 플레이어 전투기 1종, 적 캐릭터 20종, 보스 캐릭터 5종.

- \*\*스테이지\*\*: 총 5개의 스테이지, 각 스테이지마다 고유의 배경과 적 패턴.

- \*\*배경\*\*: 각 스테이지마다 독특한 배경 이미지와 애니메이션.

## 3. 구현 계획

### 3.1 이미지와 스크린샷

- \*\*이미지 출처 명시\*\*: 모든 이미지와 스크린샷은 공개된 리소스를 사용하며, 최종 보고서에 출처를 명시함.

- \*\*게임 스크린샷\*\*: 게임 개발 진행 중 캡처한 스크린샷 포함.

- \*\*비슷한 게임 스크린샷\*\*: 오리지널 라이덴 게임의 스크린샷을 참고 자료로 추가.

### 3.2 팀원의 담당 역할 설명

- \*\*혼자 개발\*\*: 본 프로젝트는 개인 프로젝트로, 모든 역할을 혼자 담당.

- \*\*기획 및 디자인\*\*: 게임의 전반적인 기획과 레벨 디자인.

- \*\*프로그래밍\*\*: WinAPI를 사용하여 게임 로직, 그래픽 렌더링, 사용자 입력 처리 구현.

- \*\*그래픽 디자인\*\*: 게임 캐릭터, 배경, 인터페이스 디자인.

- \*\*사운드 디자인\*\*: 배경 음악 및 효과음 제작 및 편집.

### 3.3 개발 스케줄

- \*\*개발 기간\*\*: 총 5주

- \*\*주간 계획\*\*:

- \*\*1주차\*\*: 게임 기획 및 디자인, WinAPI 기본 설정 및 윈도우 창 구현

- \*\*2주차\*\*: 캐릭터 및 배경 그래픽 디자인, 기본 게임 로직 구현 (플레이어 이동, 기초 적 생성)

- \*\*3주차\*\*: 적 캐릭터 및 보스 패턴 구현, 충돌 처리 및 게임 플레이 테스트

- \*\*4주차\*\*: 레벨 디자인 및 밸런스 조정, 사운드 디자인 및 효과 추가

- \*\*5주차\*\*: 버그 수정 및 최종 테스트, 보고서 작성