



# *DXDoom*

B677011 방찬웅



# ***DXDoom***

Doom 64 게임을 레퍼런스하여  
DX11을 사용하여 구현  
플레이어는 죽지 않고 필드내에  
모든 몬스터를 처치 해야한다.



# *Sequence*

Title →

Main Scene →

Exit

제목

게임시작

설명

개발자

Scene 내 몬스터 처리

플레이어 사망



# Reference Image



# 예상 플레이 화면



# *Control*

**WSAD - Move  
Shift - Sprint**

**Mouse - Camera Move  
Mouse Right Click - Fire**

# *Features*

**DirectInput : 키보드 마우스 제어**

**Navmesh : 이동 경로 제한**

**Collision : 적과의 충돌, 총알**

**Monster AI : 몬스터 순찰, 공격**

# *Visual Effects*

**Phong Illumination Model 사용**

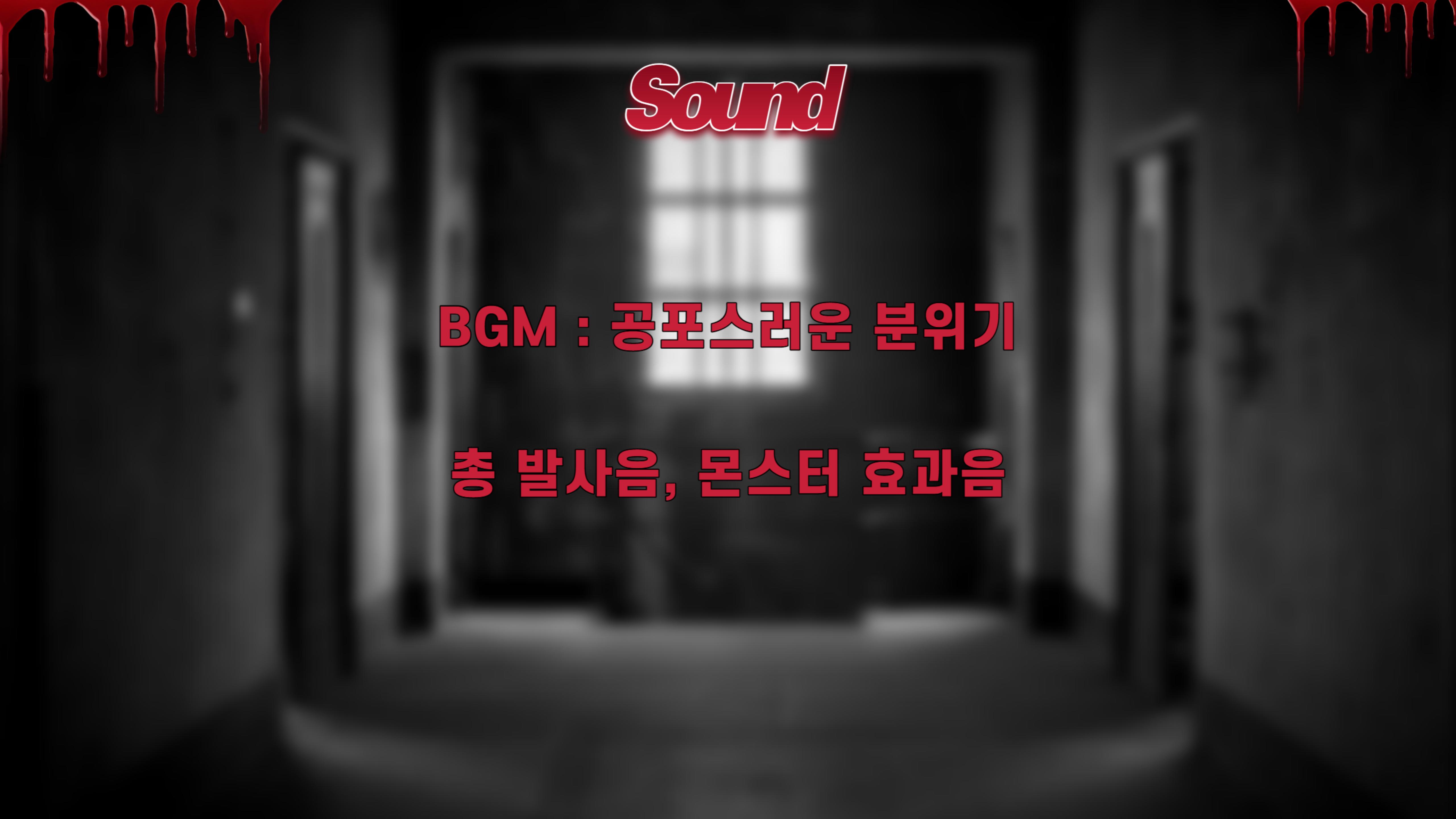
**Skybox : 전체적인 배경**

**Multiple Point Lights : 조명 배치**

**Billboard**

**Particle : 분위기 연출**

**Normal Mapping : 유통불통함 연출**



*Sound*

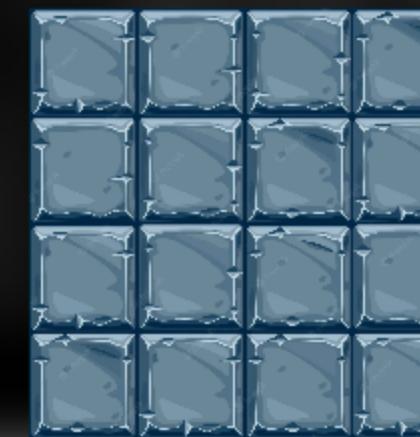
**BGM : 공포스러운 분위기**

**총 발사음, 몬스터 효과음**

# Resources



몬스터



Texture

총  
총알

스테이지

(없을 시 직접 obj 만들 예정)