**게임공학과 졸업작품 기획 초안**

**역할:**

2018180009 김시인 – 클라이언트 / 서버

2018180010 김연규 – 모델링

2018182034 전수민 – 클라이언트 / 서버

**목표**

DirectX를 기반으로 한 게임 제작, 체육관 전시

**게임 기획**

방 단위의 맵을 기반으로, 전투, 퍼즐 등을 활용하여 방을 이동하고, 마지막 보스를 잡으면 게임이 클리어 되는 3D 로그라이크 게임

실내, 여러개이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 방 구조 예시

2인 협동플레이로 진행

스테이지 구성 : 스테이지는 여러 개의 방 구조로 이루어져 있음. 2 스테이지 구현 예정

방 단위의 맵 구성 : 각 방마다 특정 오브젝트와 특정 상호작용을 구현. 방마다 두 플레이어가 방 안으로 들어 갈 경우, 방의 시련이 시작되고 문이 닫힌다. 각 방은 문이 경계가 되어 특정 방의 전투나 퍼즐을 클리어 하여야 다른 특정 방의 문이 열린다. 방의 개수는 스테이지에 7~8개 구현 예정

전투, 퍼즐 : 각 플레이어는 기본으로 지팡이를 가지고 마법을 발동시켜 구체 발사 공격을 한다, 각 방의 시련에 대한 보상(아이템) 으로 이 마법 공격을 강화 가능하다. 강화에는 동시 3개 발사, 유도 공격, 전이공격 등 여러가지가 있고, 이 강화들을 알맞게 조합하여 강력한 마법 공격을 만들고, 퍼즐 방의 경우 두 플레이어가 정해진 퍼즐을 풀어야 다음 방이 열린다.

아이템의 종류:

1. 포션 아이템: 회복 포션
2. 패시브 아이템: 공격 쿨타임 감소, 전이, 유도, 공격력 증가, 2/3연발
3. 투척 아이템:
4. 기타 소비 아이템: 열쇠 (게임 진행에 필요)

몬스터의 종류:

슬라임, 스켈레톤, 미라, 스테이지 별 보스 몬스터