**기획서**

**작성일: 2025.04.18**

|  |  |
| --- | --- |
| **팀원** | 정재훈, 김민수 |
| **개발기간** | 2025.04.22 ~ 미정 (미정) |
| **기획** | 빙의를 이용한 캐릭터 조작 및 전투  빙의 종료 시 해당 캐릭터의 스킬 습득 |
| **개발계획** | * 프레임워크 제작 * 기본적인 c++ 클래스(캐릭터, 아이템 등) * 게임모드베이스, 입력매핑, 콜리전 프로필 등 * 프로토타입 제작 * 빙의 시스템, 스킬 훔치기 * 다양한 적 캐릭터와 스킬 종류 * **5월 말까지 제작** * 추가 개발 * 이펙트 및 애니메이션 적용 * 추가 기능 회의 |
| **참고** | <마리오 오디세이>  <https://www.youtube.com/watch?v=6fBk6458qW4&t=136s>    <지혜의 투영>  <https://www.youtube.com/watch?v=qrh2BH7um9E>    <별의 커비>  <https://www.youtube.com/watch?v=bKdw23fiXQw&t=127s> |