11/8 금요일 6시 10주차 회의안  
1. 9주차 회의 기반 크래프팅 시스템 수치 조정  
2. ppt도 작성 시작하기  
3. 기획서 작성

1. 9주차 회의  
1) 음식 – 체력회복 아이템 (고기, 구운 고기, 스튜, 열매), 화로, 제작대  
2) 건축: 벽 + 문, 울타리, 함정 (내구도, 공격력, 효과)

9주차 회의 때 기획한 내용들 스프레드 시트 문서에 기입 및 수정

공격은 검으로만 할 수 있도록 구현하는 것이 어떤가  
플레이어도 스탯을 찍고, 동물들도 시간이 지날수록 레벨업을 하며 스탯이 상승하므로  
도구에 공격력을 부여하는 것이 아닌 배수를 주는 방향으로 구현하는 것이 어떤가

2. 기획 내용 중간정리

1~10주차 기획 내용 정리

1. 프로젝트 개요  
게임 이름: 미정  
장르: 3인칭 생존 크래프팅 게임  
시점: 3인칭 숄더뷰

2. 기획 의도 및 목적

DirectX12의 그래픽 기술을 이용한 현실적인 경험 제공, IOCP의 기술을 이용한 최적화된 게임 경험 제공

3. 게임 플레이 (컨텐츠)

1) 생존 – 허기, 목마름, 전투  
 시간의 흐름에 따라 생존 난이도 증가  
 레벨 시스템: 레벨에 따른 몬스터 능력치 변화, 플레이어 스탯 증가

2) 크래프팅 – 제작, 건축, 자원 수집  
 나무, 돌, 금속 같은 자원으로 도구 제작  
 건축을 통한 기지 방어

4. 기술 구현 내용  
- 오브젝트가 생성되고 사라지기 때문에 관리 잘해야함

1) DirectX12  
 - 시간 시스템이 존재하기에 조명 처리를 하여 시간의 흐름 표현

2) IOCP  
 - iocp를 활용하여 최적화, 멀티 스레드를 활용하여 실시간 처리

5. 개발 도구

언어: C++  
개발 환경: Visual Studio  
버전 관리 툴: Github

6. 개발 일정

11 / 15 금요일 18시  
1. 동물, 몬스터 레벨 별 증가 수치  
2. 플레이어 능력치(기본 스탯, 레벨업 당 스탯 포인트)  
3. 그 외 수치 조정  
4. Ppt 틀 제작  
5. 시간 남으면 리소스 수집 (몬스터, 도구, 자연물)