**게임 기획**

**팀명 : WildCork**

**게임 소개**

* 게임 이름 : PumkinSniper
* 게임 장르 : MMO 플랫포머 슈팅 게임
* 기획 의도 : 액션감과 타격감을 살려 데스매치 혹은 팀 전으로 싸워서 승리를 거머쥐는 게임입니다.

**제작할 게임은 무엇인가?**

* + 하나뿐인 목숨
  + 다양한 무기아이템과 포션
  + 걸음 사운드와 조명 같은 환경 변수
  + 반투과 지형

**게임의 특색으로 무엇을 추가할 예정인가?**

* 동일한 능력을 가진 캐릭터가 아닌 여러 특색을 가진 캐릭터를 추가
  + EX) 체력이 적은 대신 강력한 공격력
  + EX) 체력이 많은 대신 이동 관련 디메리트
* 캐릭터 고유 스킬을 추가
  + EX) 적을 끌고 내 앞으로 데려오는 기술
  + EX) 기상 관련 이벤트를 생성시키는 기술
* 웜즈에는 존재하지 않는 다양한 아이템
  + EX) 텔레포트 아이템
  + EX) 상태 이상 부여 아이템

**인게임 진행 방식**

* 맨손(아이템 x) 로 게임을 시작합니다
* 상자 혹은 히든 장소에 숨겨진 아이템을 부수고

**A안**

* 기본 골자 + AI봇 추가

**B안**

* 기본 골자 유지

**C안**

* 캐릭터의 수 및 아이템의 종류를 줄임

**D안**

* 아이템 구현 난이도 조절