**게임 기획**

**팀명 : WildCork**

**게임 소개**

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

**제작할 게임은 무엇인가?**

* + 하나뿐인 목숨
  + 다양한 무기아이템과 포션
  + 걸음 사운드와 조명 같은 환경 변수
  + 반투과 지형 및 실내외 오브젝트 연산 분리
  + 마지막 생존자가 승리

**게임의 특색으로 무엇을 추가할 예정인가?**

* 캐릭터 고유 스킬을 추가
  + EX) 호박 캐릭터의 경우 야간 투시경
  + EX) 산타의 경우 총알 기본 지급

**인게임 진행 방식**

* 맨손(아이템 x) 로 게임을 시작합니다
* 상자 혹은 몇몇 장소들에 숨겨진 아이템을 부수고 장착하여 적을 제거한다
* 제한 시간 내에 승리 조건에 가장 가까운 팀 혹은 개인 승리
  + 1) 팀전의 경우 가장 많이 살아남은 팀이 승리
  + 2) 개인전의 경우 마지막 생존자가 승리

**A안**

* 기본 골자 + AI봇 추가

**B안**

* 기본 골자 유지

**C안**

* 캐릭터의 수 및 아이템의 종류를 줄임

**D안**

* 아이템 구현 난이도 조절