**게임설계 팀플 일정**

최종 발표 12.04 (수)

남은 기간 3주

맵 구성 : 콜로세움형식으로 원형 맵에 문이 달려있고 여기서 사자 뛰쳐나옴

캐릭터 텍스처 매핑 : 사람모양으로 만들어서 텍스처 매핑까지

사자 생성 : 랜덤 한 시간에 특정 지역에서 나오고 캐릭터를 쫓아 오게 함

타이머 설정 : 얼마나 오래 생존하는지 타이머

종료 이벤트 : 사자가 캐릭터와 충돌

랭킹시스템 : 타이머 기준 오래 생존 한 대로 랭킹

필요조건 : 3d , 충돌조건 , 애니메이션

1. 유니티 Asset에서 콜로세움 맵 , 캐릭터 , 사자 오브젝트를 받아옴

2. 캐릭터 애니메이션 움직이는거 + 모션 만들기

3. 사자 움직이기 + 모션 만들기 -

4. 충돌 , 종료조건

5. 타이머설정 , 랭킹시스템?

---------------------------------------------------------------------------

문서작업 , 발표 피피티 작성 , 발표준비 , 데모