ENCOUNTERS

1. **목적**
   * 언리얼 엔진4를 사용하여 게임을 개발하는 방법을 익힌다.
2. **플랫폼**
   * PC(Windows), Android
3. **개발환경**
   * UnrealEngine4(ver. 4.26.0), VisualStudio Community 2019, GitHub Desktop
4. **인게임 리소스**
   * 에픽게임즈 마켓플레이스의 무료 콘텐츠 사용
5. **장르 및 컨셉**
   * 3인칭 싱글 액션 게임
   * Dark Souls의 액션
   * Hades의 로그라이크, 스테이지 이동 구조
6. **액션**
   * 플레이어는 NPC의 공격 패턴을 파악하여 실시간으로 공격 액션, 가드 액션, 회피 액션을 하면서 캐릭터를 컨트롤한다.
   * 각 액션은 스테미너를 소모하며 스테미너가 없을 경우 액션을 할 수 없다.
7. **스테이지**
   * 캐릭터가 스테이지에 진입하면 적대 NPC가 스폰 되고 이 NPC를 제거하면 플레이어는 포인트를 획득한다.
   * 스테이지에 있는 모든 적대 NPC를 제거하면 상점과 다음 스테이지로 이동할 수 있는 게이트가 활성화된다.
   * 상점에서 포인트를 지불하고 캐릭터의 스탯을 올릴 수 있다.
8. **스탯**
   * **캐릭터**
     1. 힘 - 공격력
     2. 민첩성 - 회피 속도, 회피 시 무적 시간
     3. 생명력 - 최대 HP
     4. 지구력 - 최대 스태미나
   * **무기**
     1. 대미지
     2. 공격 속도
     3. 공격 소모 스태미나
   * **방패**
     1. 가드 시 대미지 감소율
     2. 가드 속도
     3. 가드 소모 스태미나
   * **아머**
     1. 방어력
     2. 회피 소모 스태미나