**<3D 스크립트 프로그래밍 – 프로젝트 게임 제안서>**

**팀 이름** : 코카콜라의왕자김근남히히

**팀 구성원** : 김근남 류형주 윤성재

**게임 이름** : 아모른직다(미정)

**한 줄 요약** : 5\*5 크기 무작위 구조 던전을 돌아다니며, 점점 강해지는 적들을 물리치고, 자원을 모아 점점 강해지며 오래 살아남는 3D 탄막 슈팅 로그라이크 생존게임

**개요** :

* 장르 : 슈팅, 생존, 로그라이크
* 타겟층 : 1020 남성, 게임을 어느정도 해본 사람, 로그라이크 / 생존 게임을 좋아하는,

**시스템**

1. 플로우
   1. 메인 메뉴  
      - 미 구현
   2. 게임 진입 메뉴  
      - 메인 메뉴에서 [게임 진입]버튼을 누를 시.  
      - 메인 메뉴가 미 구현이므로, 프로그램 실행 시 바로 진입하도록 함
   3. 상점 메뉴  
      - 미 구현
2. 조작 (카메라)
   1. 카메라  
      - 위치 : 플레이어의 MOVEMENT를 따라감  
      - 회전 : 고정, 각도는 쿼터뷰  
      - 줌 : 없음
   2. 캐릭터 (조작 키)  
      - 위치 : 방향 키로 이동  
      - 회전(조준) : 가장 가까운 적을 자동으로 조준, 적이 없다면 방향 키를 따라 감  
      - 사격 : ‘S’키 입력 시 조준하는 방향으로 발사  
      - 기타 : 상황 및 각 행동/스킬에 맞는 키 입력 시 작동
3. 전투/액션  
   - 다가오는 적들을 피해 이동,  
   - 플레이어는 총탄을 쏘거나 스킬을 사용해 공격  
   - 가장 가까운 적을 자동으로 조준함 => 플레이어는 이동 및 키 입력만 집중
4. 시설 : 무작위로 배치된 5\*5 방을 갖는 시설 (미 구현)  
   - (미 구현 버전에서는 5칸\*5칸이 가운데 방만 교차된 십자가 형태로 구성, 방 종류와 연결 배치는 고정)  
   - 방의 종류, 방 연결 정보는 무작위로 배치한다.  
   - 모든 방은 최소 다른 1개 이상의 방과 연결되어 있다.  
   - 방을 이동할 때마다 적이 새로 등장하고, 더 강해진다.  
   - 등장한 적을 모두 물리쳐야 다음 방으로 이동할 수 있다.  
   - 방의 종류 : 일반, 음식, 상점, 급수 등 => 각 방에서 특정 재료를 얻거나 제작할 수 있다.   
   => 무작위 배치이므로 플레이어는 자신의 생존을 위해 특정 방들을 계속 이동하며 찾아다녀야 함
5. 생존  
   - 배고픔 : 시간이 지날수록 수치가 올라감. 100이 되면 사망. 음식을 먹어 수치 감소 가능.   
   - 목마름 : 배고픔과 동일, 물을 마셔 수치 감소 가능  
   - 체력 : 전투에 관여되는 수치로, 적에게 공격받으면 감소하며 0이 되면 사망. 치료 아이템 사용해 회복.  
   - 방어 : 전투 관여 수치로,
6. 인벤토리   
   - 아이템 : 적을 물리치거나, 특정 방에서 각종 아이템을 획득할 수 있다.  
   - 인벤토리 : 들고 다닐 수 있는 아이템의 수량 및 종류에 제한이 있다. 인벤토리는 특정 칸 수가 제한되는데(기본 6칸), 한 칸에는 한 종류의 아이템만 들어갈 수 있다. 또한 같은 아이템이더라도, 한 칸에 넣을 수 있는 수량이 정해져 있다. 예를 들어 [물]이라는 아이템은 한 칸에 최대 2개만 들 수 있는데, 내가 4개를 들고 다니고 싶다면 두 칸에 나눠 넣어야 한다.
7. 무기 : 전투에 사용할 무기의 종류는 매우 다양하며, 각 무기 별 스타일이 다르니 플레이어 성향에 따라 사용할 수 있게 한다. 업데이트를 통해 종류를 늘릴 수 있다.
   1. 획득 : 특정 방에서 획득 가능.
   2. 장착(장착한 무기 변경) : 무기를 획득할 때 바닥에 떨어지며, 이를 주워 무기를 장착할 수 있다. 단 무기는 1개만 장착할 수 있으며, 하나를 장착하면 다른 하나는 다시 바닥에 떨어진다.
   3. 종류  
      - 권총 : 기본 무기. 키 입력 1회당 1발 발사. 탄창 당 12발.  
      - (미 구현) 돌격소총A4 : 키를 꾹 누르면 연사. 탄창 당 30발. 정확도 높지만 공격력이 조금 떨어짐.  
      - (미 구현) 돌격소총A7 : A4와 동일, A4보다 공격력이 높지만 연사 시 정확도가 떨어짐.  
      - 샷건 : 키 입력 1회당 1발 발사. 널리 퍼지는 탄이 특징. 근거리일수록 높은 피해.  
      - (미 구현) 도끼 : 근거리 공격. 공격력이 높지만, 근거리 무기라는 것 자체가 단점.
8. 강화 : 시간이 지날수록 강해지는 적들을 상대하기 위해 플레이어 또한 강해질 수 있다.
   1. (미 구현) 스킬 획득 및 강화 : 시간이 지날수록 플레이어 캐릭터는 노련함.
   2. 무기 성능 강화 : 공격력을 늘리거나, 연사력 또는 장탄 수 등을 강화할 수 있다.
   3. (미 구현) 인벤토리 강화 : 인벤토리 제한 칸 수를 늘려 아이템을 더 많이 들고 다닐 수 있는 여유가 생긴다.
   4. 방어구 강화 : 피해를 더 많이 막아준다.

**주요 콘텐츠**

1. 게임의 목적 : 오래 살아남기
   1. 플레이어는 매 판 진행하면서 경험이 누적되고, 게임 노하우를 알아 감  
      🡺 더 오래 살아남을 수 있게 된다.
   2. 매 게임마다 다른 전략을 사용할 수 있다. 무기를 다양하게 사용할 수도, 사용하는 스킬을 다르게 할 수도 있다. 🡺 매 게임마다 다른 경험, 새로운 재미