

~~ 게임 기획서

팀명 : ??

팀원 : 박강현, 이종혁, 지효재

게임 목표: 파이프에 난 구멍을 막자!

조작법 : wasd + 마우스

게임 진행 : 파이프의 구멍이 난 곳에 수리 키트를 가져다 놓으면
타이머가 줄어들며 자동으로 수리. 수리키트를 가져다 놓음과 동시에
몬스터가 스폰.

몬스터가 수리 키트를 고장내기 전에 몬스터를 처리하자.

타이머가 다 지나면 몬스터가 다 죽으면서 레벨업

손상된 파이프는 총 x 개 !.

파이프를 모두 수리하면 보스 방이 열림.

보스는 다양한 패턴을 사용. 보스를 물리치면 게임 끝.

개발 목표 :

- 박강현 : 중력 반전 구현, 플레이어 이동 구현, 인풋 시스템 구현, 플레이어 애니메이션 구현, 보스패턴 및 상호작용 요소 구현
- 이종혁 : 수리키트와 수리구역 상호작용 구현, 몬스터 스폰 구현, 몬스터 AI 구현, 보스 AI 구현
- 지효재 : 맵 구현, 조명 구현, 장애물 구현, 몽키스패너 구현, 수리키트 구현,
수리키트 체력 UI 구현, 파이프 잠금 구현.

개인별 진행상황:

2025.09.02

- 박강현 : 중력 반전 구현 완료, 플레이어 이동 구현 진행중, 인풋 시스템 구현 완료
- 이종혁 : 수리키트와 수리구역 상호작용 구현 완료, 몬스터 스폰 구현 완료, 몬스터 AI 구현 완료
- 지효재 : 맵 구현 진행중, 조명 구현 진행중, 수리키트 구현 완료