

## 게임 설명

OS : Window  
Platform : PC  
Engine : Unreal Engine  
Genre : 3D Adventure RPG  
View : 3인칭 자유 시점

## 기대 효과

플레이어는 선택을 해야 하는 상황에 직면하고, 삶에서 추구해야 할 가치를 되돌아보는 시간을 갖게된다.  
이는 내면 정비에 도움을 주어 재미를 주면서 개인의 스트레스를 경감시켜준다.

## 시나리오

부상당한 주인공은 기억상실의 상태로 깨어난다.  
당시 옆 마을은 그리폰(보스)에게 파괴된 상태.  
하지만 그리폰이 사는 곳에는 강력한 힘이 깃든 크리스탈이 있었다.  
마을 사람들은 자원을 향한 욕심 때문에 토벌대를 조직하고, 이에 주인공도 참여하며 게임이 시작된다.

## 개발 툴 C++

```
#pragma once

#include "GameFramework/Actor.h"
#include "MyActor.generated.h"

UCLASS()
class AMyActor : public AActor
{
    GENERATED_BODY()

public:

    // Sets default values for this actor's properties
    AMyActor();

    // Called when the game starts or when spawned
    virtual void BeginPlay() override;

    // Called every frame
    virtual void Tick( float DeltaSeconds ) override;

};
```



## 개발 툴 Blueprints



## 조작법

### CONTROL

- W : 를 눌러 앞으로 이동
- S : 를 눌러 뒤로 이동
- A : 를 눌러 좌우 이동
- D : 를 눌러 좌우 이동
- SPACE : 를 눌러 점프
- SHIFT : 를 눌러 회피
- 마우스 우클릭 후 드래그해서 카메라 둘러보기

## UI



## Asset

