

포트폴리오 제출

평가일시	2024년 7월 5일	훈련생	황인용
과정명	언리얼을 활용한 모바일 게임 완성 과정		
교과목	게임 시스템 기획	훈련 교사	최한일 (인)
능력단위명	[0803020514_18v4] 게임 시스템 기획		
능력단위 요소명	시스템 규칙 기획하기 / 시스템 공식 기획하기 / 시스템 테이블 기획하기		

1. 코어 메카닉스

1.1) 액션

1.1-1) 이동

- 걷기, 달리기, 구르기, 점프
- 기존의 다른 게임과 유사함

1.1-2) 공격

- 무기에 따라 달라지는 공격
- 근접 무기



- 원거리 무기



2. 스테이터스 작성

체력	캐릭터의 체력. 최대 체력은 증가 또는 감소 가능. 0 이 되면 사망.
회복력	시간이 지남에 따라 자동으로 회복되는 체력의 양. 음식과 같은 아이템을 섭취하여 증가시킬 수 있음. 날씨에 따라 달라짐.
공격력	상대의 체력을 닳게 하는 정도. 무기의 착용 여부, 착용한 무기의 종류에 따라 달라짐.
사거리	공격이 가능한 거리를 나타냄. 무기의 착용 여부, 착용한 무기의 종류에 따라 달라짐.
공격 유형	상대의 체력을 어떤 식으로 닳게 하는지에 대한 유형. 일반 공격, 독 공격 등이 있음. 무기의 착용 여부, 착용한 무기의 종류에 따라 달라짐.
공격 속도	시간당 공격 회수에 대한 정도. 무기의 착용 여부, 착용한 무기의 종류에 따라 달라짐.
치명타 확률	공격 중 확률적으로 나타나는 강한 공격의 정도. 무기의 착용 여부, 착용한 무기의 종류에 따라 달라짐.
방어력	상대의 공격량 중 일부 혹은 전부를 감소시키는 수치. 방어 아이템의 착용 여부, 착용한 방어 아이템의 종류에 따라 달라짐.
이동 속도	건거나 달릴 때의 속도. 지형에 따라 달라짐.

3. 시스템 테이블 - 무기 아이템의 조건

아이템 이름	필요 조건
기본 근거리 무기 - 각목	공격력 : +10 사거리 : +3 공격 유형 : 일반 공격 공격 속도 : +1 치명타 확률 : +3% 외형 : 각목을 손에 쥔 모습 획득 방법 : 공사장에서 획득 가능 기타 사항 : x
에픽 원거리 무기 - 가스총	공격력 : +50 사거리 : +15 공격 유형 : 일반 공격 공격 속도 : +5 치명타 확률 : +20% 외형 : 가스총을 손에 쥔 모습 획득 방법 : 공사장 경비원을 처치하여 획득 가능 기타 사항 : 가방에 남은 총알이 없으면 근거리로 변환