**veteran(가제)**

**게임 요약서**

**작성자**

이영재

**목차**

**1. 게임 개요**

1.1 개발 목적, 방향성, 의도

**2. 게임 플레이**

2.1 핵심 메커니즘

2.2 메커니즘

2.3 게임 플레이 흐름 요약

**3. 주요 화면**

3.1 게임 플레이 이미지(구라샷)

3.2 개발되지 않은 화면을 편집하여 제작.

**4. 기술적 사양**

4.1 사용할 엔진 또는 기술

**1. 게임 개요**

|  |  |
| --- | --- |
| **주제** | **내용** |
| **제목** | veteran(가제) |
| **장르** | FPS |
| **시점** | 1인칭 |
| **플랫폼** | Pc |
| **대상 유저** | FPS를 즐겨하는 사람 |
| **사용 엔진** | 언리얼 엔진5 |
| **레퍼런스 게임** | 콜 오브 듀티 – 월드 앳 워(전체적인 컨셉)  무기, PC 게임, 액션 어드벤처 게임, 폭력이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  바이오 쇼크 – 인피니트(총 줍기)  실내이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  콜 오브 듀티 – 월드 앳 워(컷신)  무기, 액션 어드벤처 게임, PC 게임, 의류이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |
| **게임의 핵심 메카닉 및 메커니즘** | **핵심 메카닉**  - 이동  - 줍기  - 장전 |
| **메커니즘**  - 이동 시스템  - 상호작용 시스템  - 메뉴 시스템(추후 변동가능)  - UI시스템  - 진행도 시스템(추후 변동가능)  - 자동회복 시스템(추후 변동가능)  - 컷씬 시스템(추후 변동가능)  - 훈장 시스템(추후 변동가능) |

**1.1. 개발 목적, 방향성, 의도**

- 졸작수행

- 역사적 배경을 토대로 한 FPS 게임 제작

- 박진감 넘치는 상황

- 적절한 컷씬을 활용한 스토리 이해

**2. 게임플레이**

**2.1. 핵심 메커니즘**

**- 2.1.1 이동 시스템**

- **4방향으로 이동가능(키보드 W,A,S,D)**

**- 점프(키보드 spacebar)**

**- 2.1.2 상호작용 시스템**

- 특정 사물의 포인트에 도달하여 e(변동가능)버튼 클릭

**2.2 메커니즘**

**- 2.2.1 메뉴 시스템**

**- 2.2.2 UI시스템**

**- 2.2.3 자동회복 시스템**

**- 2.2.4 진행도 시스템**

**- 2.2.5 컷씬 시스템**

**2.3 게임 플레이 흐름 요약(플로우 차트 이용)**

추후 삽입 예정

**3. 주요 화면**

무기, 야외, 의류, 바퀴이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**4. 기술적 사양**

- Unreal 5 등 사용