

# 게임잼 제작 게임요약서

## 목차

1. 개요.....	2
2. 시스템기능정리.....	3
3. 개발방향및목표설정이유.....	3

# 1. 개요

## ■ 팀프로젝트목표

이번 게임잼의 주제인 모빌리티. 모빌리티란 이동을 지원하는 모든 서비스를 뜻한다.  
현대 시대 존재하는 다양한 이동수단중 하나를 선택해 게임을 만들어보자.

## ■ 레퍼런스게임

고스트 러너 > 다양한 함정과 벽타기, 훅 시스템



## ■ 게임명

월 러너

## ■ 게임장르, 컨셉

1인칭 3D

스포츠

## 2. 시스템기능정리

- 이동 > 주어진 맵의 완주를 위해 캐릭터를 이동시키기 위함
- 벽 타기 > 본래 갈 수 없는 이동 구간을 지나갈 수 있게 하기 위함
- 훅 Hook > 게임의 난이도를 올리고
- 부스터 > 캐릭터의 이동속도를 증가시켜 완주시간을 단축시키고 더 큰 쾌감을 주기 위함
- 미션(퀘스트)> 꼭 지나가야 하는 체크포인트를 설치하여 게임의 난이도를 조절
- 오브젝트상호작용(피격,리타이어)> 플레이어에게 긴장감을 주기 위한 시스템
- UI > 목적지 까지의 거리, 수행 목표, 죽은 횟수 등

## 3. 진행 방식

- 시작 > 주어진 맵 전반적인 모습을 보여주며 플레이어에게 카메라가 잡힌다.
- 진행 > 주어진 체크포인트를 모두 통과하며 최종 목적지에 도달한다.
- 달성 > 목적지에 도달한 시간을 체크해 평가를 받는다.