

게임잼 제작 게임요약서

목차

1. 개요.....	2
2. 시스템기능정리.....	3
3. 개발방향및목표설정이유.....	4

1. 개요

■ 팀프로젝트목표

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

■ 레퍼런스게임



라이더스 리퍼블릭 Riders Republic

산악 사이클링, 스키, 스노우 보드, 윈슈트, 로켓 윈슈트 등 5가지로 이루어진 레저 스포츠 게임

■ 게임명

스카이

■ 게임장르

1인칭 3D 스포츠

2.시스템기능정리

■ 캐릭터

- 이동> 주어진 맵의 완주를 위해 캐릭터를 이동시키기 위함
- 부스터> 캐릭터의 이동속도를 증가시켜 완주시간을 단축시키고 더 큰 쾌감을 주기 위함
- 미션(퀘스트)> 단순히 도달지역까지 가기만 하면 재미가 없기 때문에 목표를 설정
- 오브젝트상호작용(피격,리타이어)> 플레이어에게 긴장감을 주기 위한 시스템
- UI > 현재 속도, 목적지 까지의 거리, 수행 목표 등

3. 진행 방식

- 시작 > 산 또는 높은 빌딩의 옥상에서 뛰어내린다
- 진행 > 주어진 링(체크포인트)를 모두 통과하며 최종 목적지에 도달한다.
- 최종 > 목적지에 도달한 시간을 체크해 평가를 받는다.
- 진행 방식 설정 이유: 본래 이런 시뮬레이션 게임은