

Ruins Hunter

1888003 김대겸

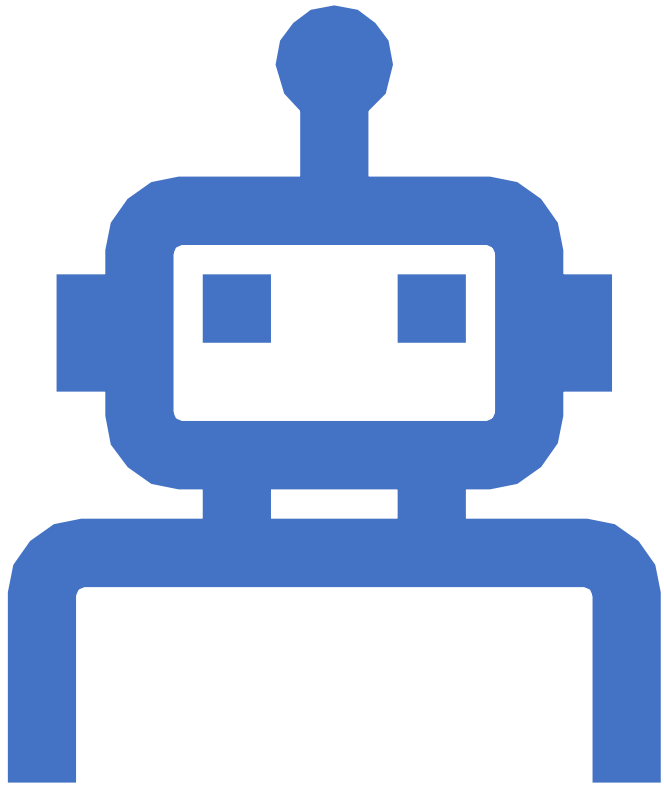


목차

- 1. 게임의 장르 및 컨셉 플랫폼
- 2. 제작 툴 및 언어
 - 2-1 GameplayAbility 란?
- 3. 조작법



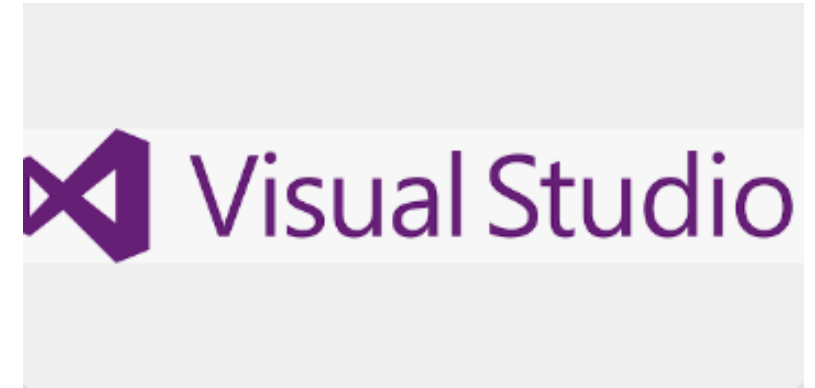
1.게임의 장르 및 컨셉 플랫폼



- 장르: 액션RPG
- 컨셉1. 몬스터와의 전투를 통해 플레이어가 성취감을 느낄 수 있다.
- 컨셉2. 여러 스킬과 무기를 사용하고 공격과 페링을 적절히 사용하는 전투

2. 개발 툴 및 언어

- 1. 개발 툴 UnrealEngine 5.0 & Visual Studio2022
- 2. 개발 언어 C++, 블루 프린트
- 3. 사용한 플러그인:
GameplayAbilities(게임 플레이 어빌리티 시스템),
EnhancedInput(향상된 입력)



2-1 GameplayAbilitySystem 이란?

- **게임플레이 어빌리티 시스템(Gameplay Ability System)**은 RPG나 MOBA 게임에서, 어빌리티(ex: 스킬) 및 어트리뷰트(ex: HP, Mana) 유형을 구축하기 위한 고도로 유연한 프레임워크.
- 게임플레이 어빌리티 시스템을 사용하면 점프처럼 단순한 것부터 최신 RPG나 MOBA 타이틀 내 인기 캐릭터의 기술 모음처럼 복잡한 것까지 다양한 인 게임 어빌리티를 설계 및 구현하고 효과적으로 연결할 수 있습니다.

GAS(GameplayAbilitySystem)을 사용한 게임:
아토믹 하트, 기어스5, 포트나이트, 보더랜드3,



4. 조작법

이동:



공격:



막기: 마우스 우 클릭(홀딩)



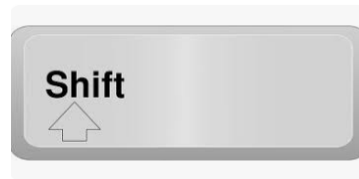
회피:



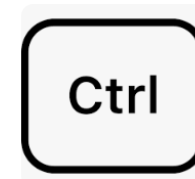
+



달리기:



특수 스킬:



스킬:



상호 작용:



회복:



무기 장착:

