

1588026 유승효
1588036 정영준

종말 여행

목차

- 라스트 어드벤처
- 게임 컨셉
- 초기 기획
- 게임 소개
- 결과
- 개선사항

종말 여행

- 가볍지만 집중하여 즐길 수 있는 게임을 목표
- 스토리에 맞춰 제시된 엔딩을 향해 진행
- 새로운 경험을 위해 VR을 선택

메인 컨셉

어드벤처

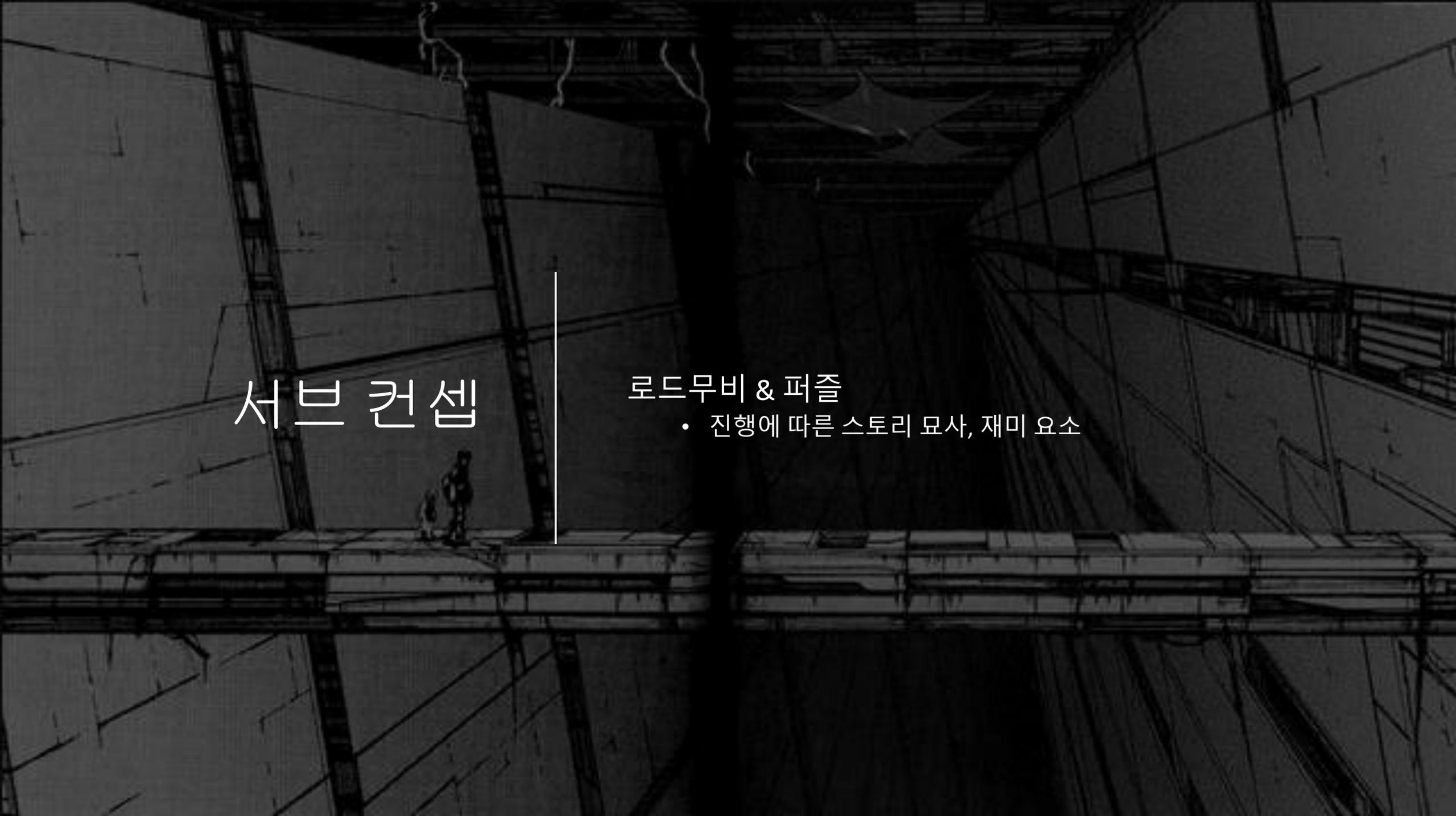
- 플레이어가 직접 맵을 탐험



서브 컨셉

아포칼립스 & 그래픽

- 멸망한 세상의 분위기를 조성

A dark, sketchy illustration of a long, narrow corridor or tunnel. The walls and ceiling are made of stone or concrete blocks, with some areas appearing damaged or crumbling. A person and a dog are standing on a ledge on the left side of the frame. The overall atmosphere is mysterious and industrial.

서브 컨셉

로드무비 & 퍼즐

- 진행에 따른 스토리 묘사, 재미 요소

초기 기획

Stage 1

- 게임의 조작법 습득
- NPC와 대화를 통해 세계관 소개

Stage 2

- 게임의 몰입도 상승
- 문제 해결을 통해 성취감 획득

Stage 3

- 오브젝트와의 상호작용을 통해 게임의 스토리 진행
- NPC와 대화를 통해 엔딩

개발 정보

- 개발 기간
2020. 10 ~ 2020. 12 / 2021. 04 ~ . 2021.06
- 플랫폼 : PC – VR
- 개발 도구 : Unity

Start_Button Pressed

Quit_Button Pressed

게임 소개
Title

게임 시작 및 종료

게임 소개

Stage 1

NPC

- NPC의 부탁을 들어주어야 진행 가능

연료 기능

- 주유소의 외형 및 기능 확인

목표 지점

- 다음 스테이지로 가기 위한 목표 지점 확인

게임 소개

Stage 2

미로

- 다음 스테이지로 가기 위해 미로를 해결
- 시작 지점으로부터 랜덤한 모서리 지점에 목표 배치

식량

- 식량의 외형 및 기능 확인

게임 소개

Stage 3

오브젝트

- 스토리에 관련된 여러 오브젝트를 배치

NPC

- NPC의 부탁을 들어준 후 엔딩 진행

결과

Title

- 게임 시작 및 종료

Stage 1

- 맵
- NPC 초안

Stage 2

- 맵 : 미로 자동 생성
- 식량

Stage 3

- 맵

기타 세부 사항

- 사운드 매니저
- 플레이어
- 컨트롤러와 레이저 포인터
- UI

개선 사항

미완성된 부분의 추가 개발

: 세부 오브젝트 배치 및 상호작용이 불완전.

스토리적 묘사 추가

: 스토리 진행이 매우 부족.

그래픽 요소 추가

: 분위기 조성이 미흡.