

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

The background is a dark, monochromatic sketch of a long, narrow corridor or tunnel. The walls and ceiling are composed of various lines and planes, creating a sense of depth and perspective. A person and a dog are visible on a ledge in the lower-left quadrant, providing a sense of scale. The overall style is reminiscent of a hand-drawn architectural or industrial scene.

# 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.