

WANNA GO HOME



게임공학과 1788003

김관호



목차

게임개요

컨셉 및 주요 오브젝트

홍보영상 & 향후 계획

Q&A



게임개요



1788003 김관호

Wanna Go Home



게임소개

제목 : Wanna Go Home

장르 : 어드벤처

플랫폼 : PC

개발도구 : Unity 2D

프로그래밍 언어 : C#

게임 시나리오

주인공은 우주에서 주어진 임무를 마치며 지구로 귀환하던 중 우주 소용돌이를 마주친다. 가까스로 소용돌이에서 빠져나왔지만, 우주선이 심하게 파손돼 가까운 행성에 불시착하게 된다.

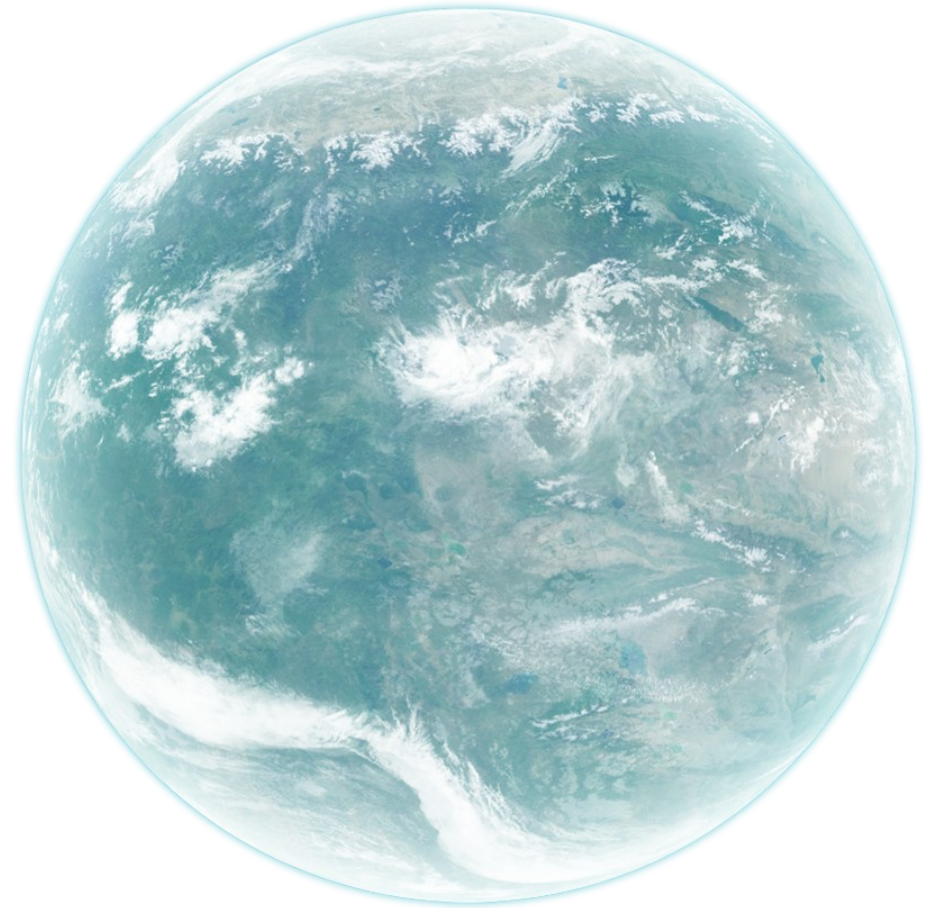
현재 지구는 여유롭지 않은 상황으로 인해 구조대 파견을 기대할 수 없으며, 지원은 근처 우주정거장에서 간간히 보내주는 보급품이 담긴 상자밖에 없는 상황이다.

좌절하던 주인공은 지푸라기라도 잡는 심정으로 행성을 탐사하던 중 우주선을 수리하기 위한 부품이 행성에 있다는 것을 알게 됐다.

그렇게 집으로 돌아가기 위한 주인공의 여정이 시작됐다.

게임 목표

- 식량과 산소를 구해 생존
- 수리 부품을 획득해 우주선을 수리
- 수리된 우주선을 조종해 지구로까지 무사귀환





주인공 이미지

게임 조작법

이동키 : ← ↑ → ↓

특수행동 : F

인벤토리 : I

환경설정 : Esc

버튼클릭 : 마우스

개발 일정

일정		Wanna Go Home 개발일정					
		시작일시: 2021년12월					
수행 내용		1달	2달	3달	4달	5달	6달
		기획	스토리	→			
플레이어	→						
콘텐츠			→				
GUI				→			
밸런스						→	
프로그래밍	플레이어		→				
	콘텐츠			→			
	콘텐츠			→	→		
	GUI					→	
	밸런스 조정						→
디자인	맵 & 에셋	→					
	사운드						→
테스트	테스트 및 점검			→		→	→

• + 컨셉 및 주요 오브젝트 + •

주요 오브젝트



주인공

탐험을 통해 수리 부품을 얻어
우주선을 수리하는 역할



우주선

수리를 통해 능력치를 갖게
되며, 지구로 가기 위한 수단



보급상자

플레이어 생존을 위한 물품이
들어있는 보급상자

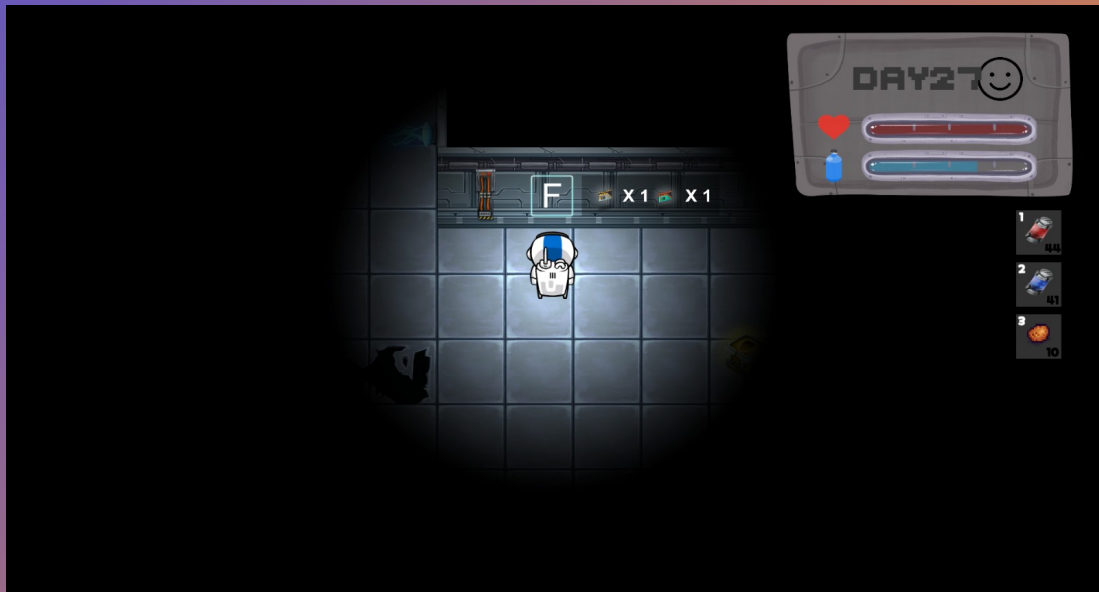


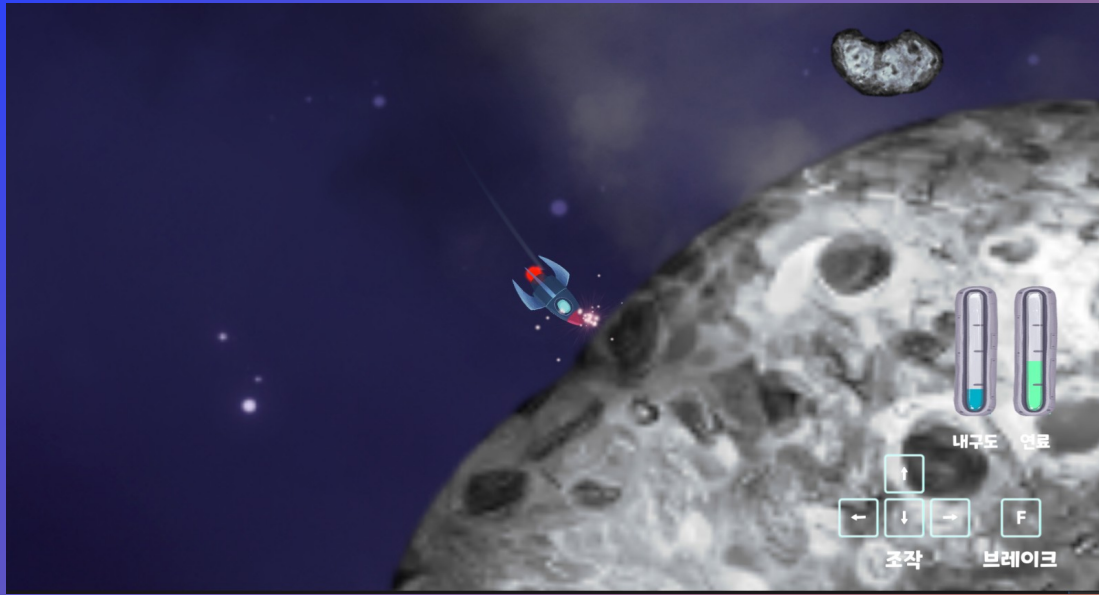
생존 & 탐험

- 지속적으로 떨어지는 포만감과 산소

- 화성을 돌아다니며 보급품을 통해 생존물자 획득

- 페우주선을 탐험해 우주선 수리 부품을 수급





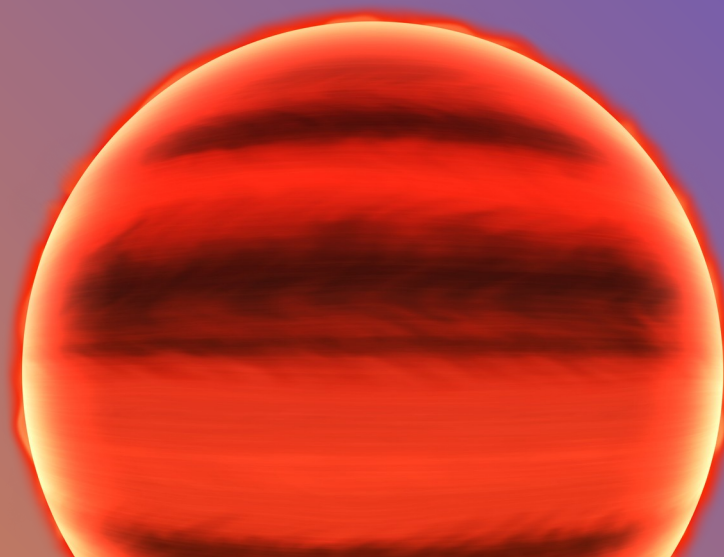
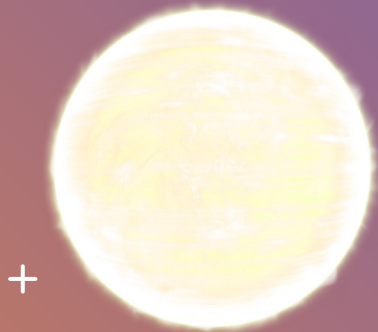
조종

- 수리를 통한 내구도와 연료를 바탕으로 한 우주선을 조종
- 운석을 피해가며 지구 도착을 목표

+
• ◦ 홍보영상 & 향후 계획 ◦ +

홍보 영상



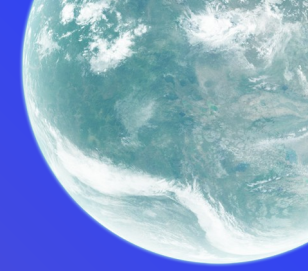


향후 계획

여러 행성을 추가해
행성 특징에 맞는
콘텐츠 제작예정

Q&A





+

o

감사합니다 .

게임공학과 1788003

김관호

rlarhksgh010@naver.com

•

