

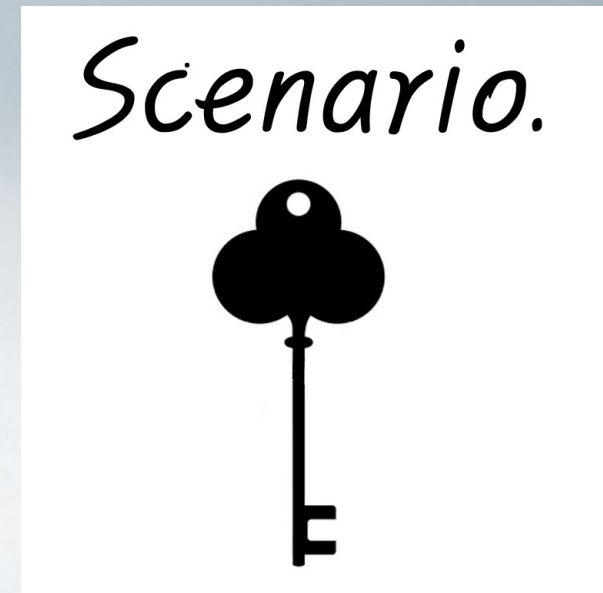
졸업 작품 - Scenario.

게임공학과 1788029 정정우

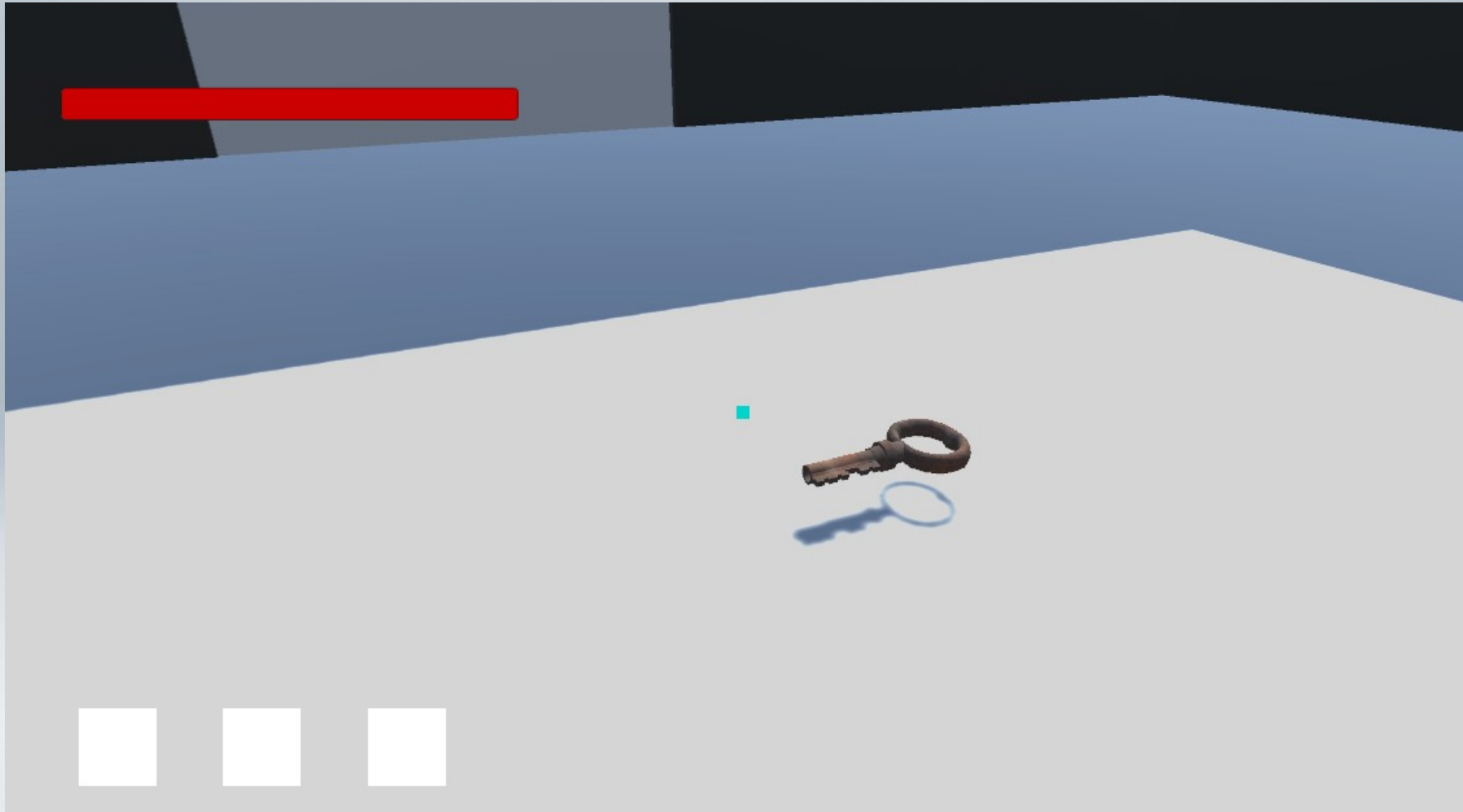
게임 소개



- [제목 : Scenario.(시나리오)]
주인공 (플레이어) 이 하나의 실험체로
 - 모든 것들이 짜여진 각본에 의해 실험 당한다 .
- [User Interface]
 - 1 인칭 시점
 - 조작키
 - 이동 - W(앞), A(좌), S(뒤), D(우)
 - 점프 - SpaceBar (2 단 점프 가능)
 - 아이템 사용 - 1, 2, 3
 - 오브젝트와 상호 작용 - E
 - 일시정지 및 나가기 - P



게임 소개 (대표 이미지)



게임 컨셉 및 재미요소

▪ [메인 컨셉 : 탈출]

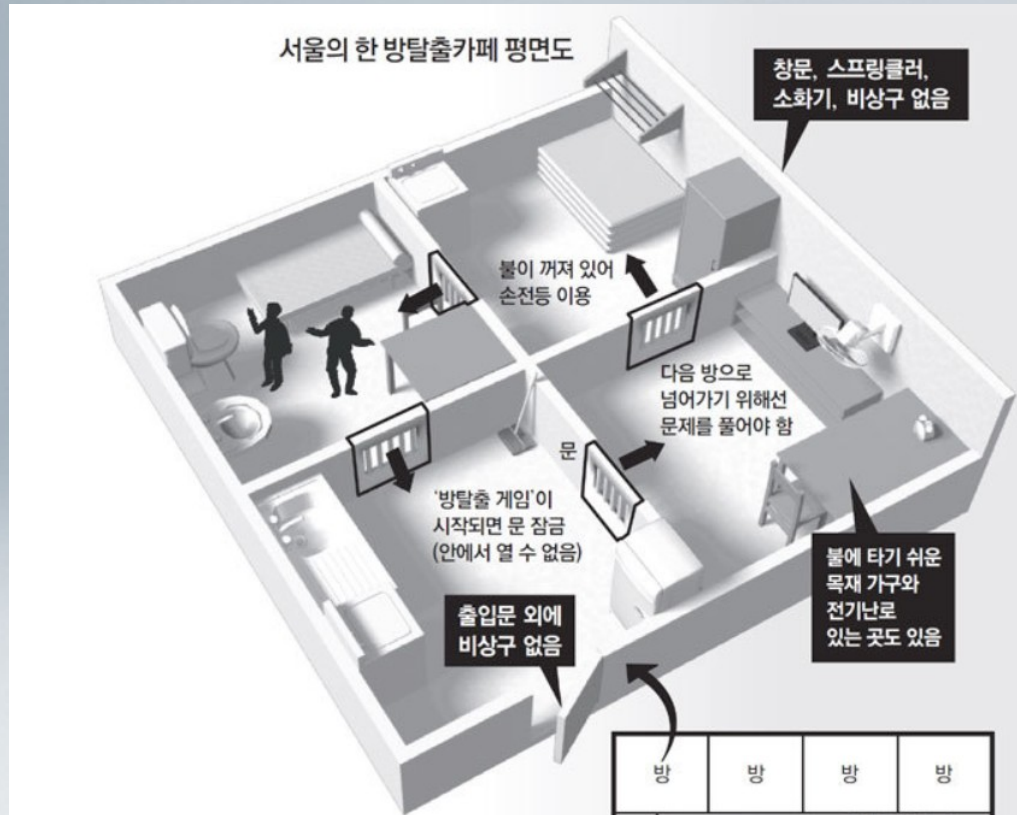
- 서브 컨셉 1 : 퀴즈
- 서브 컨셉 2 : 컨트롤
- 서브 컨셉 3 : 선택
- 서브 컨셉 4 : 멀티 엔딩
- 서브 컨셉 5 : 아이템

▪ [재미 요소]

- 다양한 컨셉의 방이 존재해서
 - 다음 방에 대한 궁금증을 유발한다 .
- 아이템을 활용하여 미션을 더 쉽게 깰 수 있다 .
- 한 공간마다 깨는 재미가 있다 .
- 최종 엔딩에 대한 추리도 같이 할 수 있다 .

- 추리와 컨트롤이 필요한 3D 탈출게임 .

메인 컨셉 : 탈출



서브 컨셉 1, 2

- [퀴즈]

$$\begin{aligned} 9 &= 72 \\ 8 &= 56 \\ 7 &= 42 \\ 6 &= 30 \\ 5 &= 20 \\ 3 &= ?? \end{aligned}$$

- [컨트롤]



서브 컨셉 3, 4, 5

- [선택]

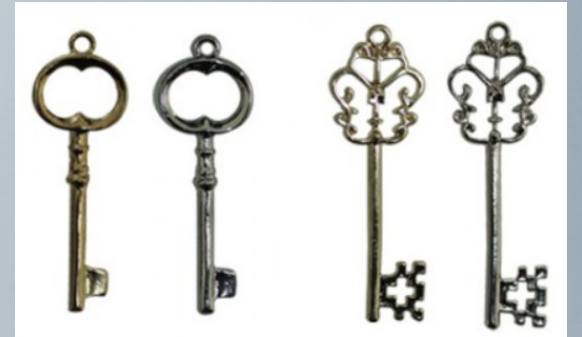
Happy Ending

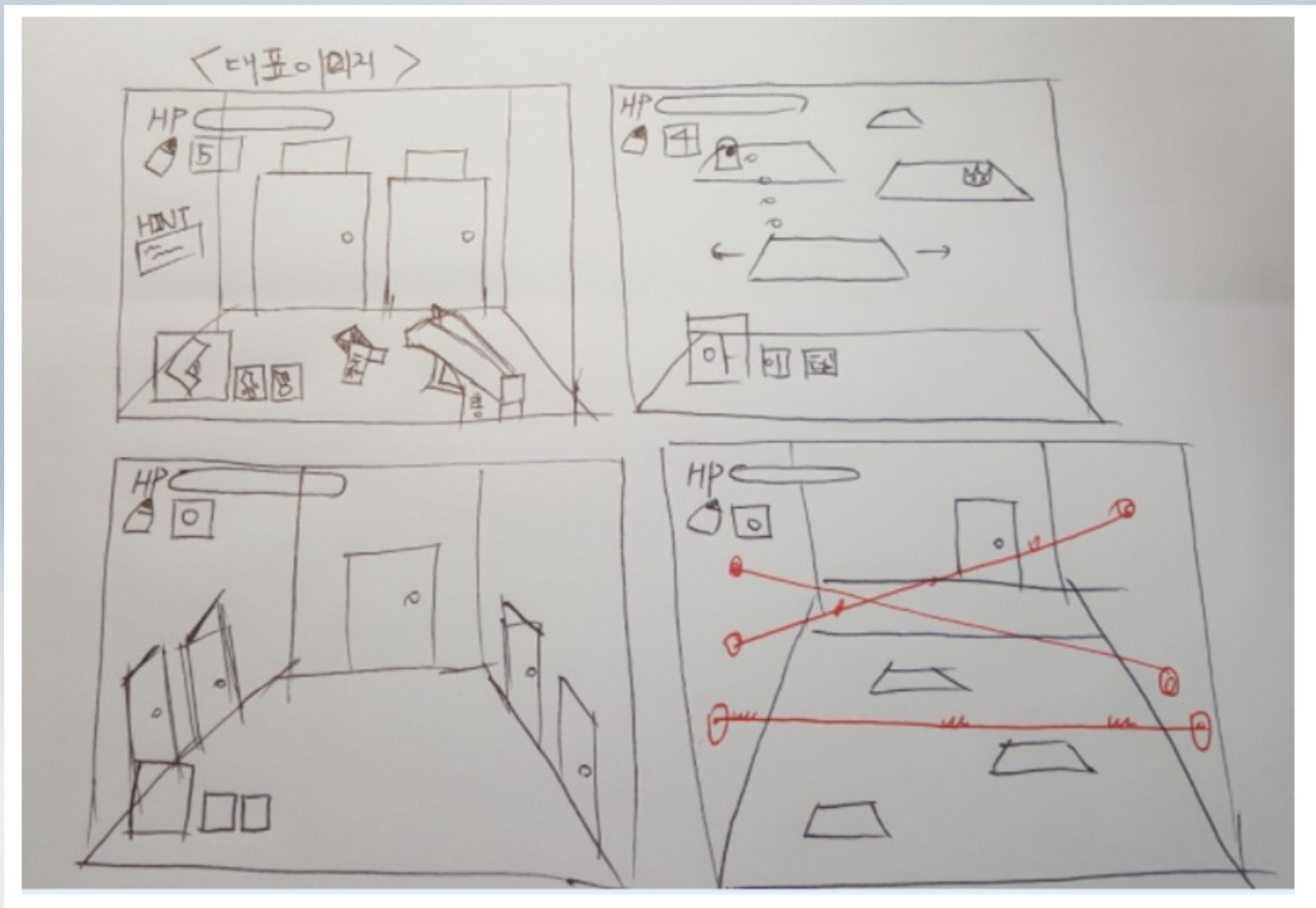
- [멀티 엔딩]

Bad Ending

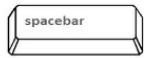
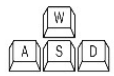


- [아이템]





Scenario.



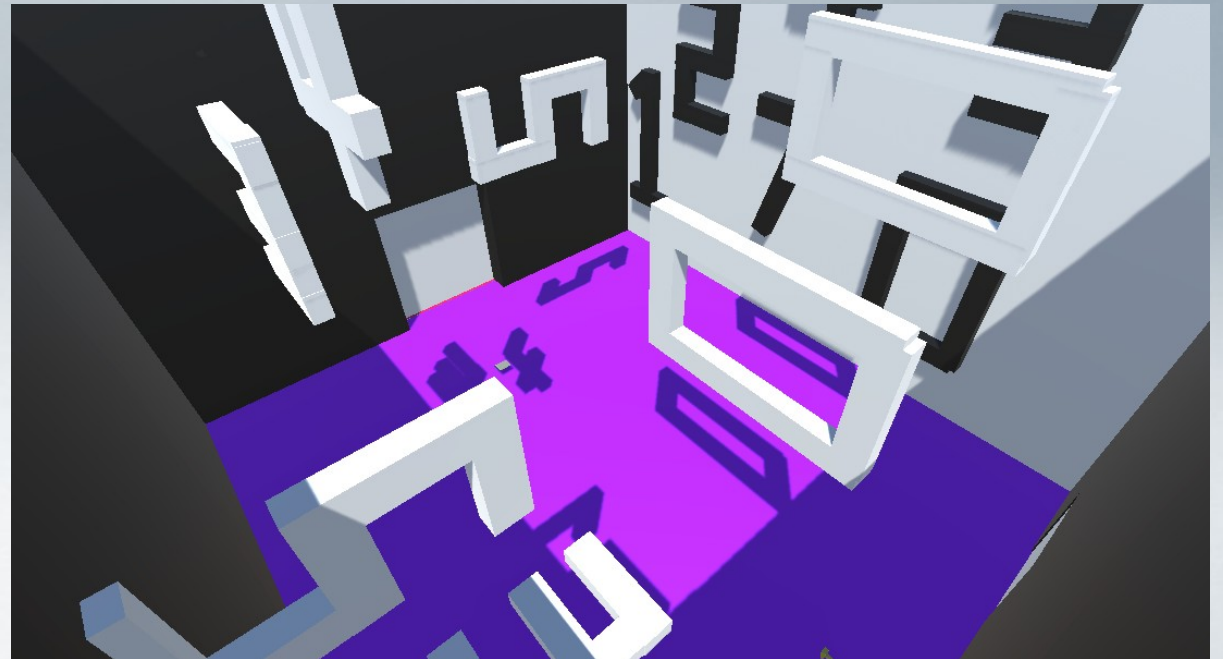
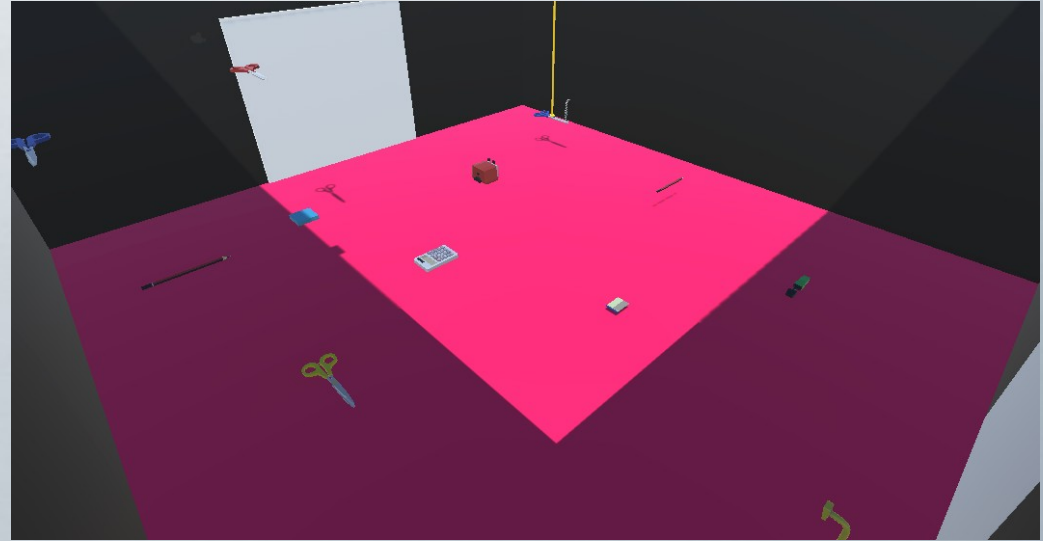
Item

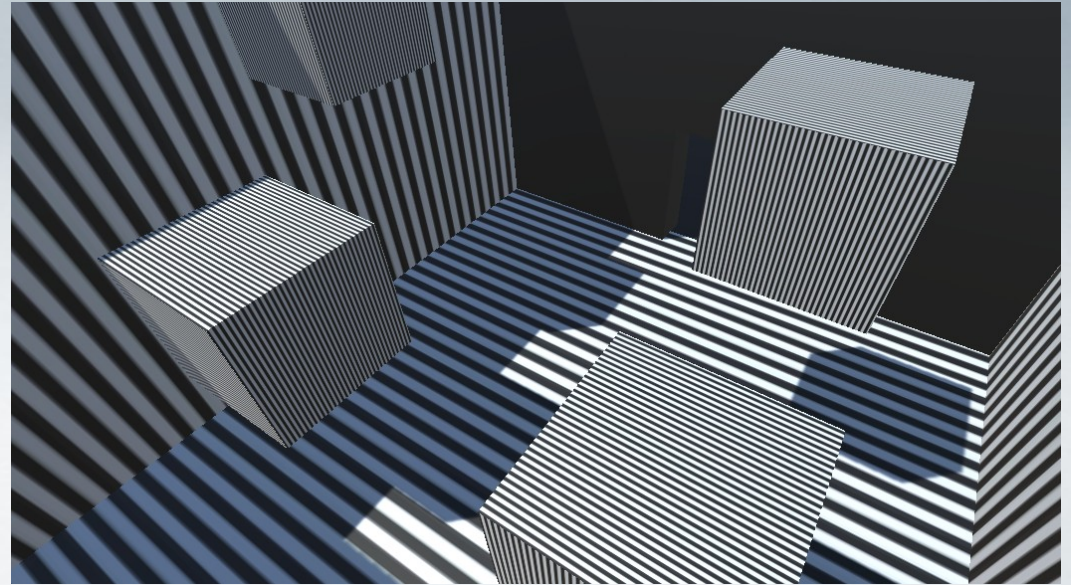
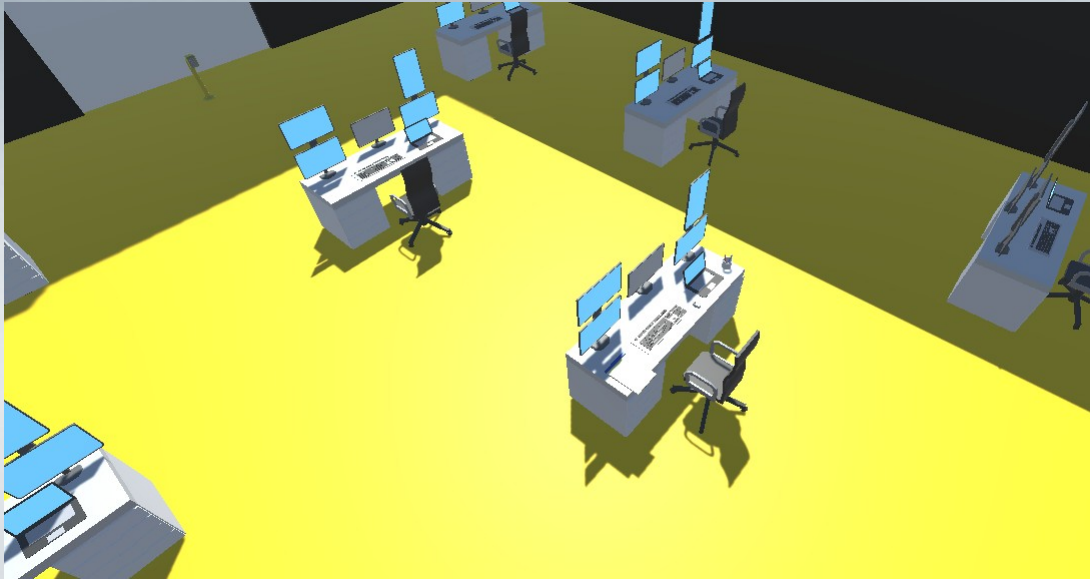
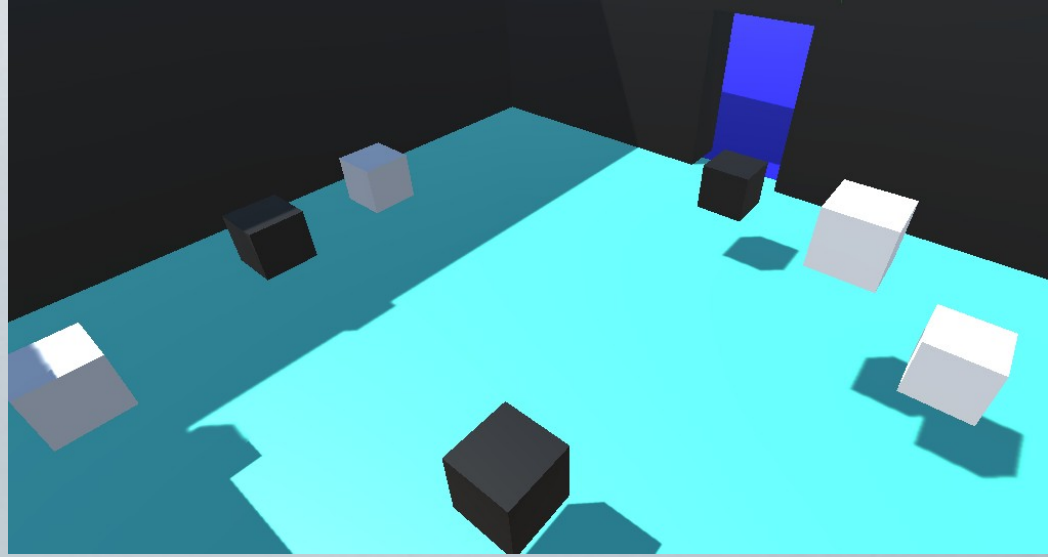
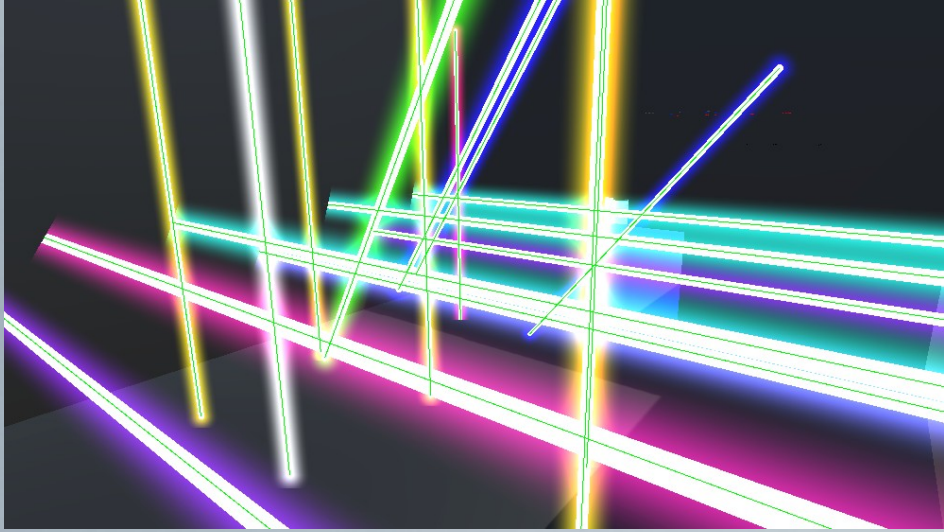


gameStart.

Quit : 'p'

나가기?





감사합니다 .