

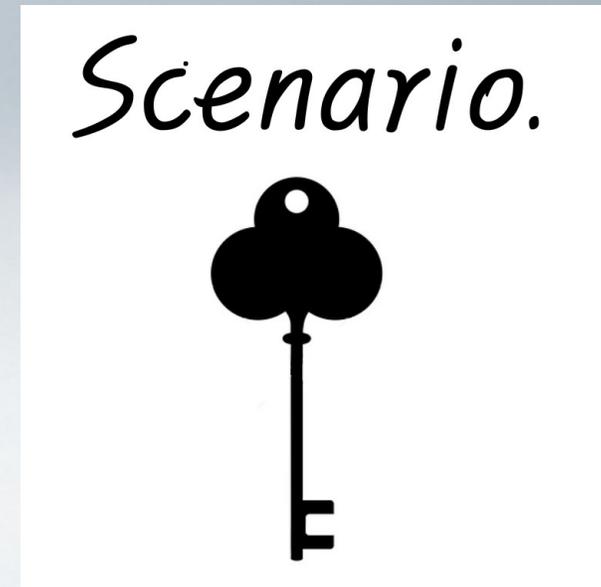
# 졸업 작품 - Scenario.

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



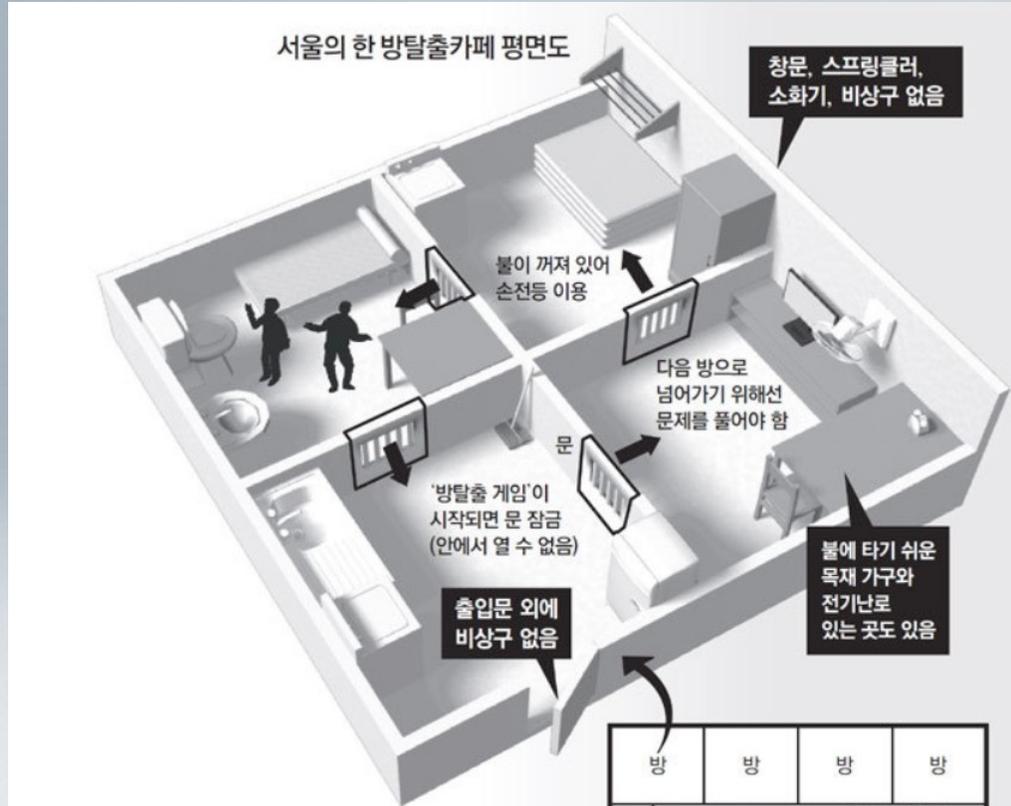
# 게임 소개 ( 대표 이미지 )



# 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

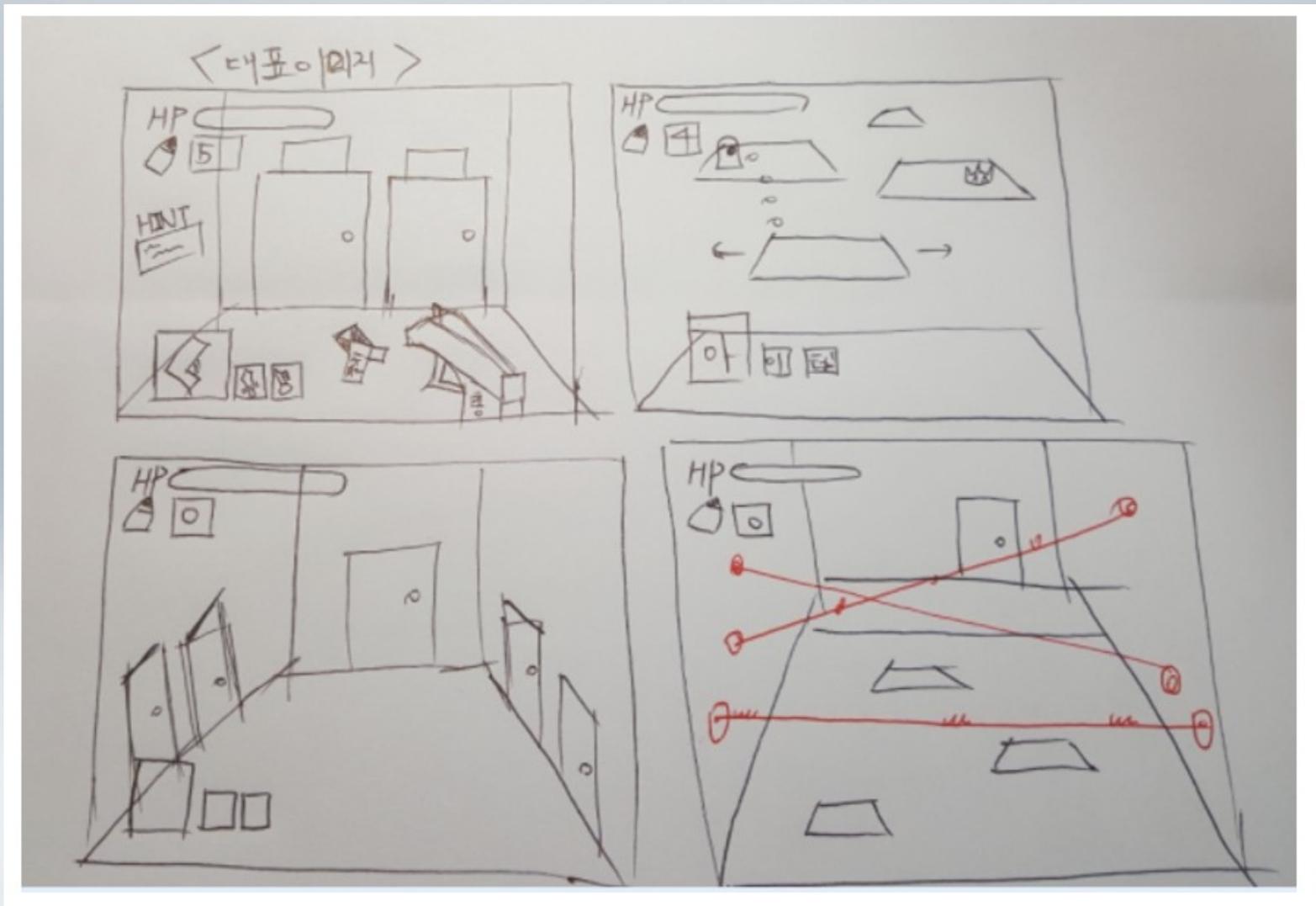
- [ 멀티 엔딩 ]

Bad Ending

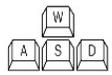


- [ 아이템 ]





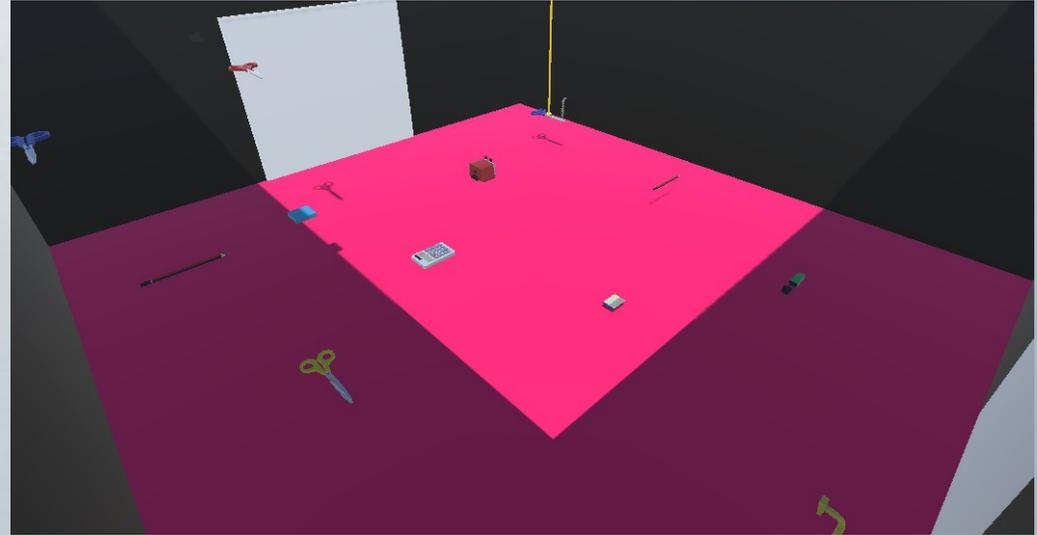
# Scenario.

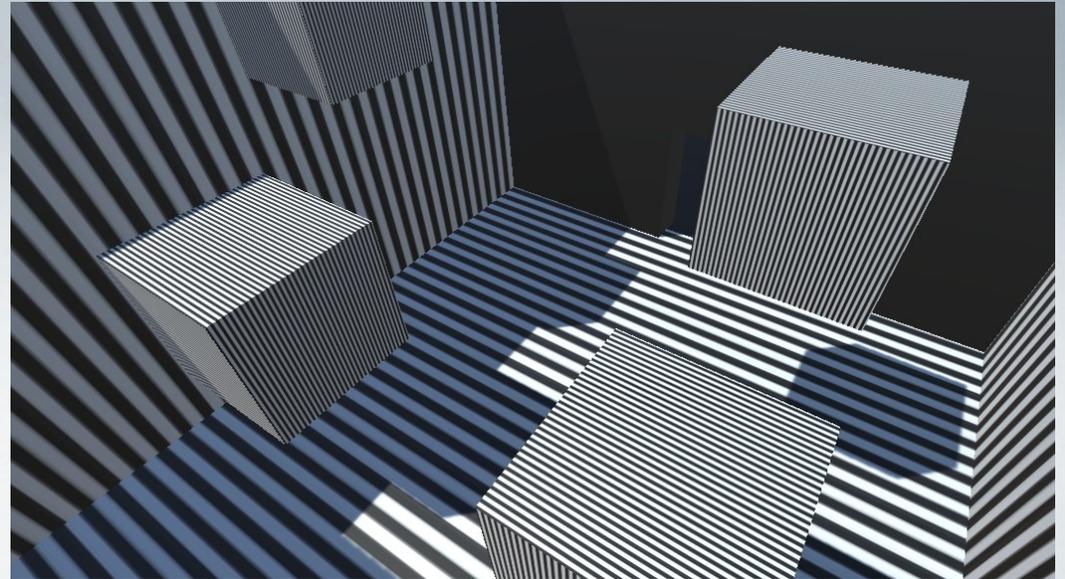
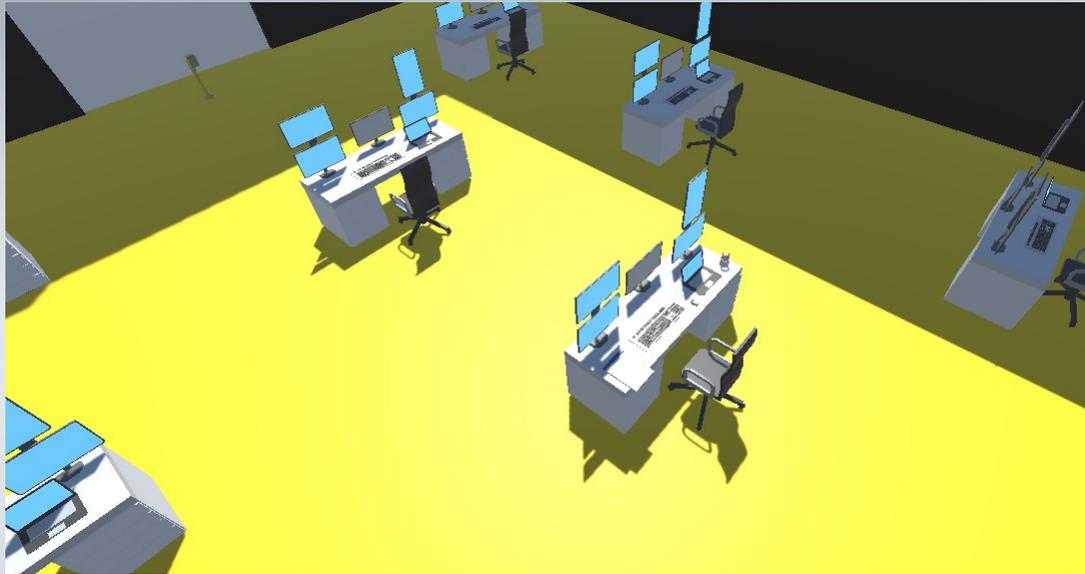
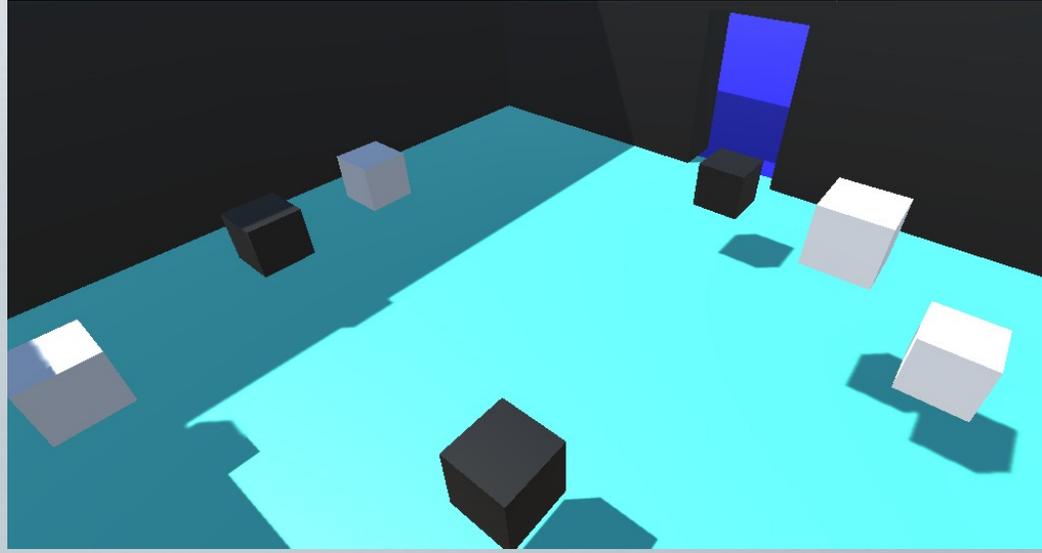
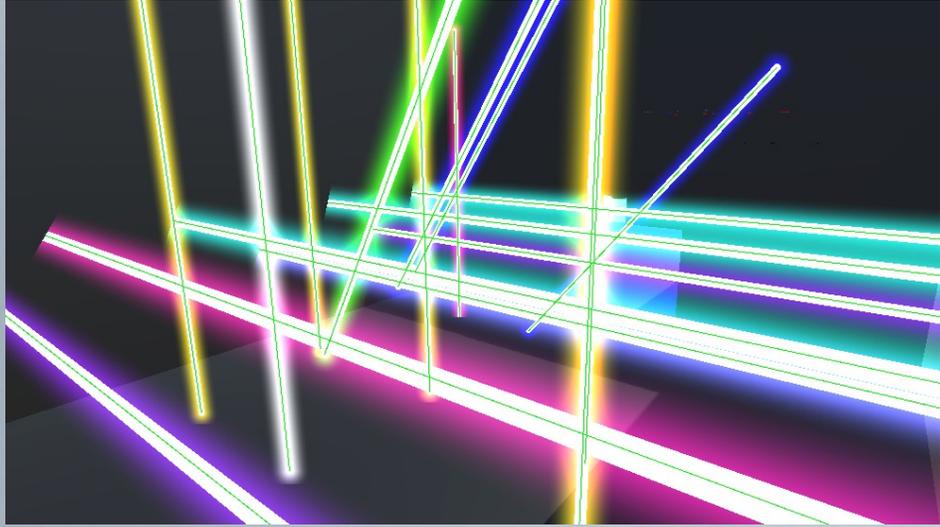


Item



Quit : 'p'





감사합니다 .