게임아이디어 1- 폴더사격

스토리: 컴퓨터 내부로 들어와서 바이러스가 있는 폴더를 직접 없애야 하는 상황이다.

주인공은 총을 가지고 바이러스를 지니고 날아다니는 폴더를 직접 사격하여 없애야한다.

배경: 컴퓨터 내부에 있다는 가정을 하기위해서, 가장 많이 봐왔던 기본 배경화면을 이용한다. 

세부사항:

1. Unity 엔진을 기반으로 제작하며, 해당 초원을 VR 로 볼 수 있도록, 제한된 공간 내에서 3D 형태로 만들되, 사격목표인 폴더의 경우 현실에서 보이듯이 2D로 보이도록 제작한다.
2. 컨트롤러의 경우 bb탄 총 모양의 컨트롤러를 사용한다. 컨트롤러의 기능은 사격, 장전, 조준 을 포함한 기본적 기능이 있으며, 이후 아이템을 고려할 경우 추가적인 기능을 삽입한다.
3. 피격범위는 사용자의 시점으로부터 좌우 20Cm, 위로 10Cm, 아래로 150Cm 로 한다.

게임아이디어 2- 요리실습

스토리: 식당을 경영하던 매니저가 어느날 주방장이 도주를 해버리자 직접 요리해야되는 상황이 닥친다. 그 상황속에서 식당을 운영하기 위해서 직접 요리를 해나간다.

배경: 일반적인 식당을 배경으로 하되, 다음 영상을 참고한다.

<https://youtu.be/1FHvqkNLcv4>

(코난 오브라이언 쇼 의 vr체험)

세부사항

1. 손님은 주방 앞 식탁에 앉아서, 자신이 원하는 음식, 선호도(짠맛, 단맛 등) 을 이야기 한다.
2. 식당에는 모든 재료들이 언제든지 공급된다는 것을 가정하에 진행한다.
3. 유니티엔진을 사용하여, 식자제를 포함한 모든 사물들을 조금 단순하게 변화시킨다(쿠킹마마와 같이.)
4. 제한시간이 있으며, 실재 요리상황 처럼 타거나 실패할 경우도 만든다.
5. 영업매출을 일정수준 이상 3회 도달하지 못할 경우 게임에서 패배한다(파산)
6. 요리법을 모를 수 있으니, 손님의 요리법에 대한 내용은 별도의 책자를 만든다. 이 책자를 통해서, 손님이 원하는 음식의 요리법을 찾을 수 있도록 한다.
7. 단, 맛의 정도는 직접 찾아나가야 한다. 맛을 직접 느낄 수 없다는 점을 감안하여, 입근처에 다가가면 화면상의 말풍선으로 맛의 정도를 짐작할 수 있게 만든다.