

VR Ski

모션시뮬레이터 결합형 VR 콘텐츠
메인 기획 및 레벨디자인





최종 결과물



〈실제 체험 영상과 인게임 영상〉

영상 링크 : <https://www.youtube.com/watch?v=z3akVXQWowI>



프로젝트 목적

Ski와 똑같은 움직임을 재현할 수 있는 시뮬레이터와 연동하여 실제 스키에서는 경험할 수 없는
익스트림한 경험을 가상공간을 통해 체험



Motion Simulator



VR



참가 작업 내용

콘텐츠의 전체적인 컨셉 기획 및 이벤트 기획

맵 진행 구성

- 경사를 활강할 경우에는 굴곡 있는 지형과 나무, 바위 등을 배치하여 실제 익스트림 스키를 즐기는 것 같은 경험을 제공한다.
- 얼음 동굴에 들어가게 되면 지형은 빙판길이 되어 시뮬레이터 조작이 조금 더 어렵게 된다.
- 얼음 동굴이 끝나면 플레이어의 뒤에서 눈사태가 일어나며 이를 통해 360도 체험을 구현할 수 있게 한다.
- 큰 사이즈의 바위를 이용하여 점프를 할 수 있게 하며 이 구간이 지나면 맹수를 따돌리고 일반적인 활강을 경험하게 된다.

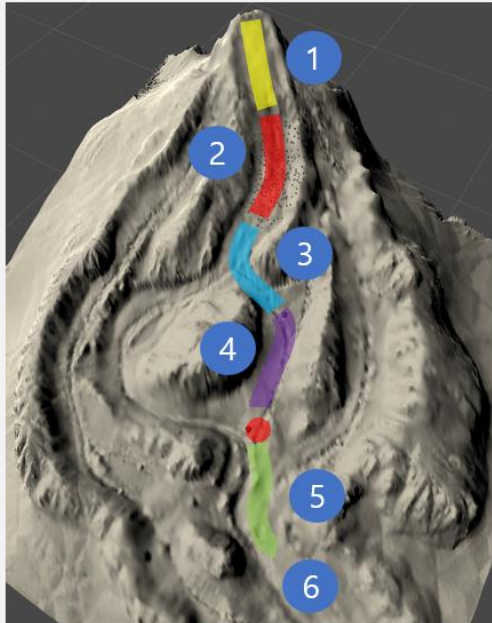




참가 작업 내용

전반적 Map 기획 및 실제 Unity 엔진에서 맵 제작

진행 시간 및 길이



- 진행시간의 경우 오브젝트를 이용하여 직접 활강하는 방식으로 측정. 유니티 에셋에서 제공하는 RigidbodyFPSController의 스크립트를 가지고 측정하였으며, 해당 속도는 20으로 설정하여 진행하였다. 또한 움직임 역시 직선 활강이 아닌 약간 ZigZag형태로 움직였다.
- 구간별 길이의 측정은 유니티 큐브의 스케일을 기준으로 하였다. 유니티 큐브의 스케일 단위가 미터이기에 큰 문제가 없을 것으로 판단.

| 구간 | 1구간 | 2구간 | 3구간 | 4구간 | 5구간 |
|-------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 길이(m) | 220 | 270 | 242 | 267 | 300 |
| 시간(s) | 20 | 25 | 20 | 25 | 30 |