SpaceShip

레벨 디자인

강지혜

목차

**목차 항목을 찾을 수 없습니다.**

# 1. 프로젝트 개요

## 1-1. 게임 소개

싱글 플레이어, 1인칭 게임

적과의 조우를 피하며 잠입하는 과정이 주 컨텐츠

Unity6를 활용한 VR게임으로 그에 맞는 현실성 필요

컨트롤 요소가 다양하고 퍼즐 요소가 가미되어 있기에 10-20대를 주 타겟으로 삼읆

장르: 퍼즐, 방탈출, FPS, VR

## 1-2. 기획 의도

## 1-3. 개발 팀 소개

# 2. 게임 콘셉트 및 배경

## 2-1. 세계관

## 2-2. 게임 흐름 요약도

# 3. 레벨 디자인 구조

## 3-1. 1층: 기계실, 튜토리얼

공간 구성, 기획의도, 플레이 흐름, VR 연동 기믹

## 3-2. 2층: 은신과 잠입

## 3-3. 3층: 보스전

# 4. 레벨 디자인 의도

플레이 흐름 설계 의도

점진적 난이도 상승

각 층마다 다른 핵심 경험 제공:

1층 – 조작과 탐색,

2층 – 은신과 관찰,

3층 – 전투와 몰입

VR 환경에 맞춘 공간 활용

시야와 거리감, 신체 움직임을 활용한 퍼즐·은신

재미 요소 정리

시각적 연출(우주 창, 통로 너머 적),

퍼즐 위치와 정보 은닉,

리스크(즉사 영역),

제한된 시도