

1. 게임 개요

본 게임은 플레이어가 직접 요리 재료가 되어 요리를 당하는 게임이다. 플레이어는 맵의 특정한 공간에 표시되어 있는 재료들의 정보-6가지 맛과 가공여부 및 요리된 시간에 따른 변화와, 요리 완성에 필요한 힌트들을 보고 요리 완성에 필요한 재료들을 선택한다.

재료들을 선택하게 되면, 재료의 시점으로 들어가게 되며 필요에 따라 가공기를 찾아가 가공할 수 있다. 재료를 가공하게 되면, 재료의 모습이 변화하고 이에 따라 움직임 역시 변화하게 된다. 그 후, 요리를 제작하는 곳인 워까지 특이한 컨트롤 방식을 바탕으로 파쿠르, 벽점프와 같은 다양한 액션을 구사하며 도달해야 한다.

이를 여러 재료들을 선택해가며 반복하다 '맛 보기' 기능을 사용해 현재 요리의 상태를 확인할 수 있다. 요리가 완료되었다고 느끼면 요리를 끝내 심사를 받을 수 있다. 그리하면 요리의 최종 맛과 필수 재료의 포함 여부에 의해 성공적인 요리 완성인지 아닌지를 판별하게 된다.

2. 작업 인원 및 역할

정우석 : 요리에 첨가한 재료들에 따른 요리의 색깔과 최종 맛 결정 구현, 재료를 가공/역가공 할 수 있는 컨버터 제작 및 구현, 요리의 맛보기 기능과 UI 제작, BGM 삽입, 맵 기획 및 배치, ppt 제작 및 발표 담당

신대성 : 재료 모델 제작 및 모델링 전반 담당, 재료들의 세부 맛 기획, 재료들의 정보를 알려주는 화이트보드 구현, 재료의 움직임 구현, 물체 조작 전반 구현, 시작 화면과 최종 화면 구현, 요리 평가 구현, 맵 기획 및 배치, ppt 제작 및 발표 담당

3. 사용 에셋

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/kitchen-props-free-80208> : 주방 기구 모델

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/food/rpg-food-drinks-pack-121067> : 요리재료 모델

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/food/fruit-pack-80254> : 요리 재료 모델

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/food/fruits-pack-3d-models-91669> : 요리 재료 모델

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/wood/wooden-floor-materials-150564> : 나무 질감 모델

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/realistic-furniture-and-interior-props->

[pack-120379](#) : 주방 기구 모델

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/food/tableware-for-your-kitchen-91210> : 주방 기구 모델

<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/shaders/fullscreen-camera-effects/outline-effect-78608> : 카메라에 보이는 모델의 외곽선에 선을 만들어주는 asset..