



What Remains of Edith Finch

워킹 시뮬레이션 VR 게임

202004188 김성각, 202004069 신민제

목차

서론

1. 개요

신민제

2. 배경 및 필요성

김성각

3. 유사 콘텐츠 분석 및 시사점

신민제

4. 개발 목표

신민제

본론

5. 콘텐츠 형태 및 개발 환경

김성각

6. 개발 내용

신민제

7. 개발 방법

김성각 신민제

8. 개발 일정

김성각

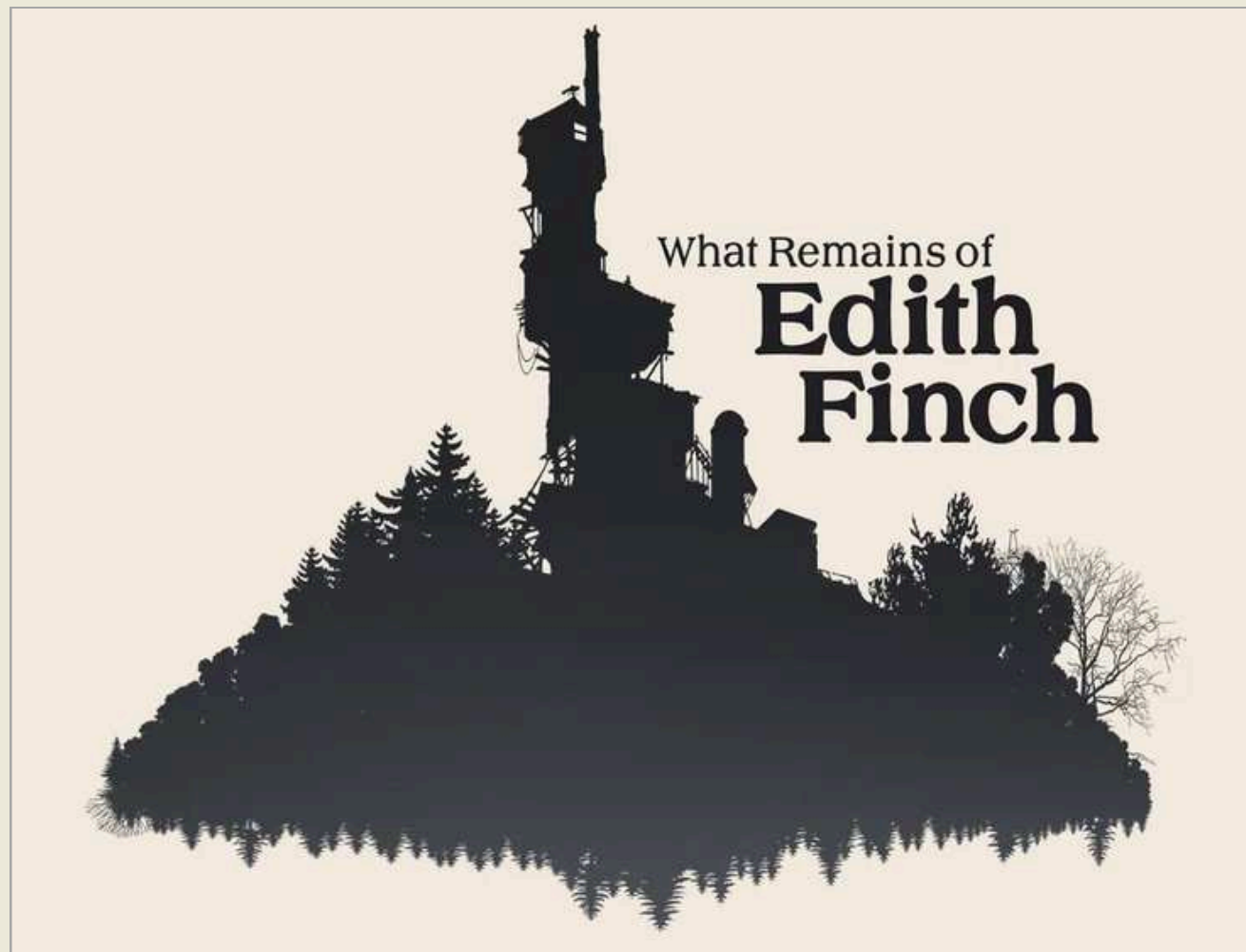
결론

9. 기대효과 및 활용방안

신민제

개요

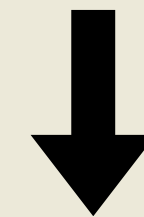
What Remains of Edith Finch를 VR 환경에서 재구성



원작: Giant Sparrow 개발

워킹 시뮬레이션 게임

- 핀치 가문 구성원들의 저주받은 것 같은 운명과 최후를 그림
- 핀치 가문 구성원들에게 일어난 일들을 에디스 핀치가 직접 경험하며 가문의 숨겨진 비밀들을 파헤치는 스토리 중심의 게임



몰입감 있는 경험 제공

배경 및 필요성

1) 현실적인 제약

새로운 장소를 탐험하거나 색다른 경험을 할 수 있는 기회가 부족

시간적 제약

- 일상의 제한된 시간
- 일상 속 변화의 어려움



공간적 제약

- 물리적 거리의 제약
- 제한된 접근성(우주, 바다 등)
- 위험성 존재



삶과 경험 제한
정신적 스트레스와 권태

배경 및 필요성

2) VR기술의 발전

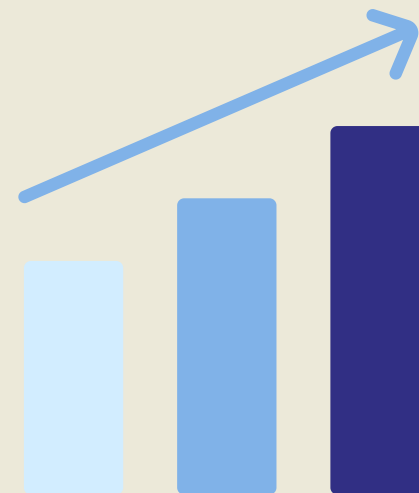
(1) 현실의 한계 초월

- 현실에서 접근이 어려운 환경에 쉽게 접근
- 헬스케어,교육 등 여러 분야에서 다양한 경험 제공



(2) 시장 규모 성장

Fortune Business Insights에 따르면, 전 세계 VR 시장 규모는 2032년까지 2,448억 4천만 달러에 이를 것으로 전망됨



(3) 접근성 향상

시장 조사 기관인 IDC에 따르면, 2025년까지 전 세계 AR 및 VR 헤드셋 출하량이 연평균 41.4% 증가할 것으로 전망



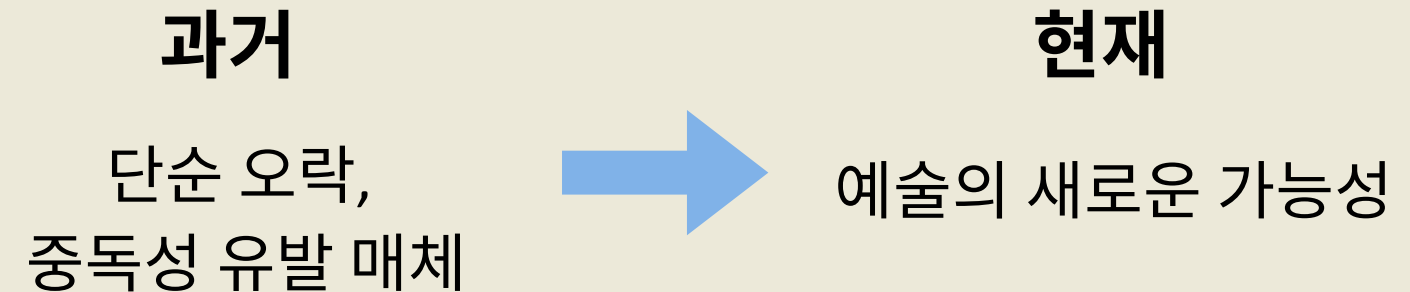
배경 및 필요성

3) VR의 다각적 활용과 게임 분야에서의 인식 변화

다양한 분야에서 활용

구분	내용
구찌 (패션)	<ul style="list-style-type: none"> - SNS기반 메타버스 플랫폼, '제페토'와 제휴하여 구찌 IP를 활용한 아바타 패션 아이템 출시 및 브랜드 홍보 전용공간을 구축 - 모바일 테니스 게임, '테니스클래시'와 제휴하여 게임 속 캐릭터 의상을 출시하였으며, 해당 의상을 실제 구찌 웹사이트를 통해서도 구입 가능
루이비통 (패션)	<ul style="list-style-type: none"> - 게임기반 메타버스 플랫폼, 'LOL'과 제휴하여 루이비통 IP를 활용한 LOL 캐릭터 의류, 신발, 가방, 액세서리 등 총 47종 아이템 제작·출시
나이키 (패션)	<ul style="list-style-type: none"> - '제페토'와 제휴하여 아바타용 신발 등 패션 아이템을 출시 - 게임기반 메타버스 플랫폼, '포트나이트'와 협력하여 아바타 신발 아이템 출시
YG, JYP 외 (엔터테인먼트)	<ul style="list-style-type: none"> - '제페토'에 소속 연예인에 특화된 전용 가상공간을 만들고 소속 연예인 아바타들을 배치하여 사인회, 공연 등 이벤트 개최
디즈니 (엔터테인먼트)	<ul style="list-style-type: none"> - '제페토'에서 겨울왕국 캐릭터를 활용한 아바타 출시 - '포트나이트'에서 마블 캐릭터를 활용한 아바타 의상 등 아이템 출시
LG전자 (제조)	<ul style="list-style-type: none"> - 게임기반 메타버스 플랫폼, '동물의 숲' 게임 공간에 LG 올레드 TV를 소개하고 게임 이벤트 등을 개최하는 올레드 섬(OLED ISLAND) 마련
다이아TV (방송)	<ul style="list-style-type: none"> - '제페토'와 CJ ENM의 1인 창작자 지원 사업 다이아TV(DIA TV)가 제휴를 맺고 다이아TV 유튜버의 제페토 진출, 제페토 내 인플루언서(Influencer)의 유튜버 진출 등 상호 협력 추진
순천향대 (교육)	<ul style="list-style-type: none"> - SKT 메타버스 플랫폼, '점프VR' 내 순천향대 본교 대운동장을 구현 뒤, 대학총장과 신입생들이 아바타로 입학식 진행
한국관광공사 (공공)	<ul style="list-style-type: none"> - '제페토'에 익선동, 한강공원 등 서울의 관광지를 모사한 가상공간을 만들고, 제페토 해외 이용자를 대상으로 한국여행 홍보 이벤트 진행

게임의 예술적 가능성에 대한 인식 변화



스토리텔링 방식, 시각적 아름다움,
음악적 요소의 조화

↓

감정적 경험, 몰입감 있는 세계 탐험

출처: 이승환, 한상열(2021.4.), 메타버스 비긴즈: 5대 이슈와 전망, SPRI Issue Report

배경 및 필요성

4) 기존 3D 게임의 한계를 넘은 VR

기존 3D 게임

플레이어가 화면을 통해 캐릭터를 간접적으로 조작



기존 워킹 시뮬레이션 및 체험형 콘텐츠의 한계점

- 정적인 환경에서 스토리 진행
- 수동적인 입장
- 제한된 몰입도와 경험

VR 게임

플레이어가 직접 가상의 세계에 들어가 주인공으로 상호작용



- 몰입감과 상호작용성
- 주체적인 입장
- 게임의 서사와 감정적인 요소 더욱 강렬하게 전달

배경 및 필요성

5) 워킹 시뮬레이션 게임의 새로운 가능성

트레드밀(TreadMill)

가상 현실 환경에서 사용자가 자연스럽게 이동
하고 탐험 할 수 있도록 설계된 장치



몰입감의 진화

-> 단순히 눈앞의 화면을 넘어 플레이어가
공간의 일부가 되는 느낌 제공

물리적인 이동

-> 실제 바닥을 느끼며 걷는 듯한 감각 제공

VR을 통한 예술적 표현 강조

-> 게임 속 세계를 실제처럼 느끼
게하여 예술적 깊이를 확장시킴

기존 3D 게임 VR로 구현 

유사 콘텐츠 분석

1. BIOHAZARD VILLAGE

• 선정이유 및 특징

1. 2021년 출시
2. 2021년 GOTY
3. 23년 무료 DLC로 VR 모드 제공
4. Capcom의 게임엔진 RE엔진 사용



유사 콘텐츠 분석

1. BIOHAZARD VILLAGE

- 스토리

주인공은 행방불명이었던 아내로부터 주소가 담긴 편지를 받고서 아내를 찾기 위해 폐가로 향한다

- 특징

VR만의 몰입감 넘치는 상호작용 추가



총 장전



근접무기 꺼내는 모습

유사 콘텐츠 분석

1. BIOHAZARD VILLAGE



최소화된 UI
상황에 맞는 UI 표시

• 특징

1. 흰색 아이콘을 통해 상호작용 가능한 오브젝트를 알려줌
2. 장전된 탄약 / 남은 탄약



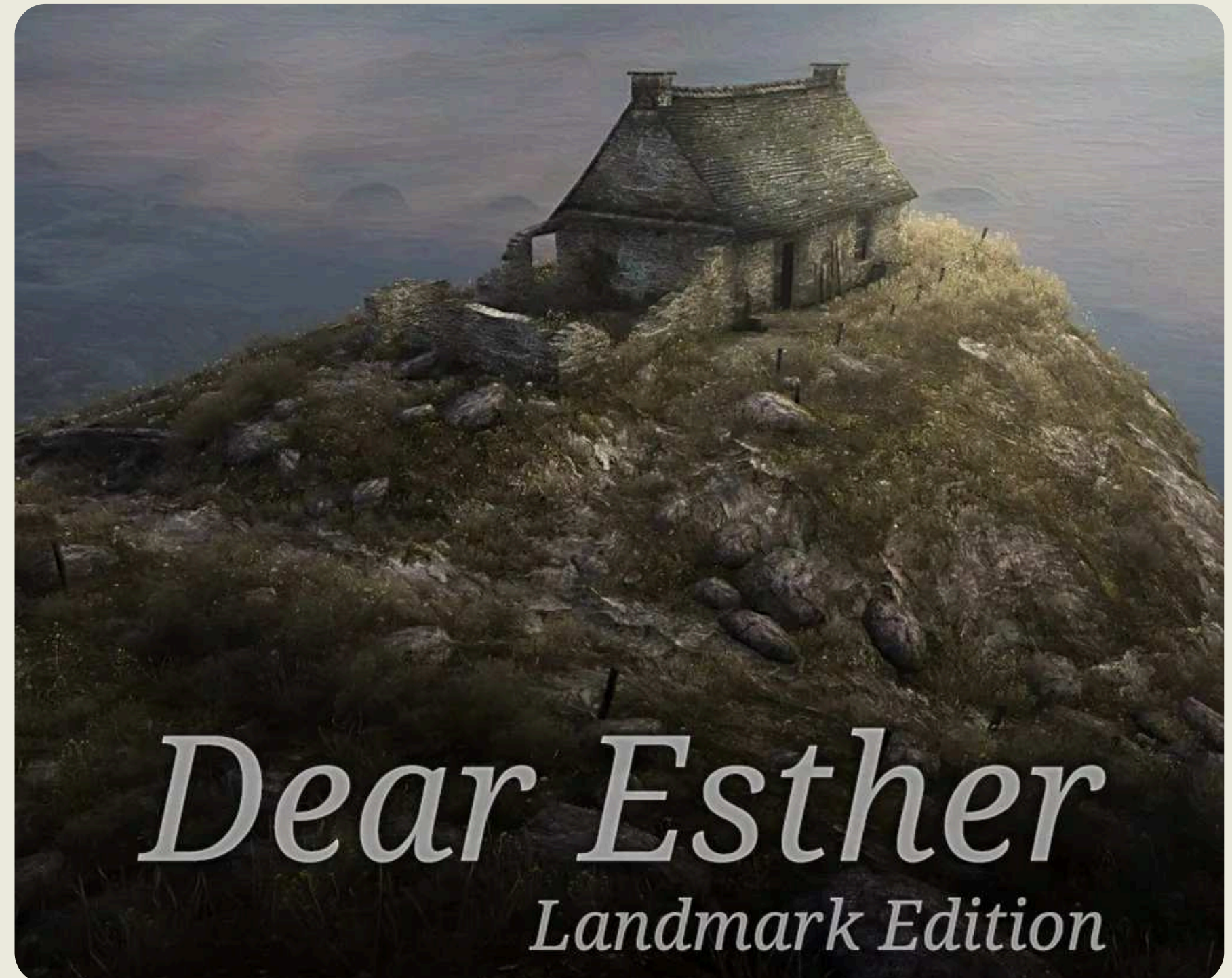
게임 화면

유사 콘텐츠 분석

2. DEAR ESTHER

• 선정이유 및 특징

1. 워킹 시뮬레이션 장르의 개척자
2. 2008년 하프라이프 2 기반 소스 엔진 모드 출시
3. 2012년 스팀 상용 출시를 위해 리메이크
4. 2016년 UNITY 엔진 버전 출시



유사 콘텐츠 분석

2. DEAR ESTHER

- 스토리

섬을 탐험하며 주인공의 아내 에스더의 죽음과 관련된 비극을 회상하는 이야기

- 특징

특별한 액션 기능 없이 WASD이동과 마우스를 통한 회전이 전부



맵 디자인

- 단점

상호작용이 거의 없기 때문에 게임적 재미를 느끼기 힘들 수 있음



회상 텍스트

유사 콘텐츠 분석

2. DEAR ESTHER

바닥이 없는 종이배를 타고 여행을 시작했어; 이걸 타고 달까지 날아갈 거야. 나는 종이와 함께 접혔고, 한 장 삶의 나약함도 때마침 함께 접혔지. 이제 너는 종이의 반대편에 있어; 나무로 만들어진 종이 섬유 속으로 스며드는 잉크에서 네 흔적을 찾을 수 있지. 물에 젖어 그 장막이 분해되었을 때, 우리는 섞이게 되겠지. 이 종이비행기가 절벽의 끝을 떠나 어둠 속에 평행한 구름을 세길 때, 우리 만나게 될 거야.

회상 텍스트



동굴에 그려져 있는 전자회로도, 분자 구조식, 뉴런 그림



동굴에 그려져 있는 알코올 화학식

• 특징

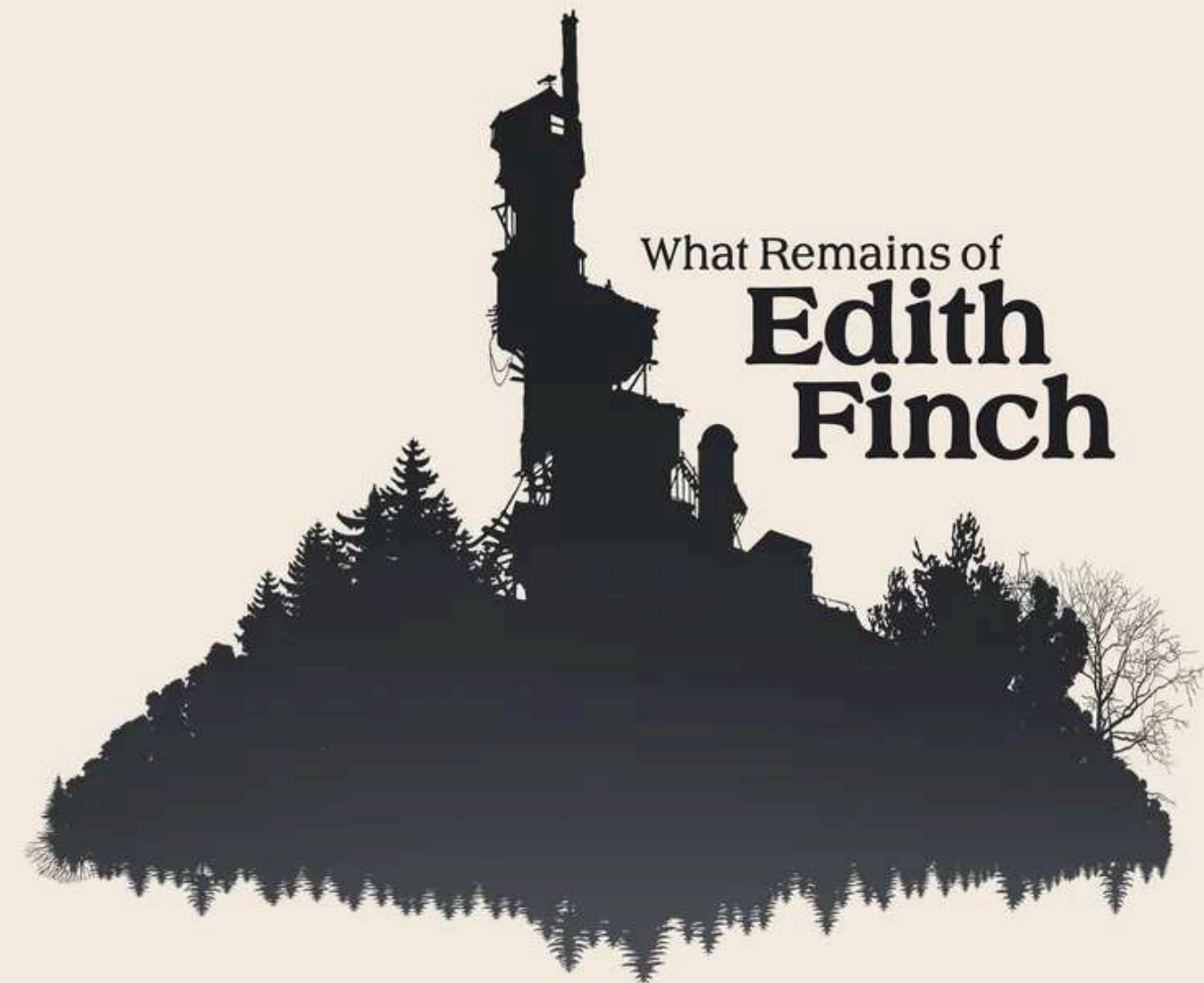
추상적인 나레이션과 맵에 있는 시각적 단서들을 통해 플레이어들이 스토리를 자의적으로 해석하도록 함

유사 콘텐츠 분석

3. WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

- 선정이유 및 특징

1. 이 게임을 VR환경에서 구현하는 것이 목표
2. 2017년 GOTY
3. 자연스러운 장면전환
4. 자연스러운 플레이어 스토리 진행 유도
5. 언리얼엔진4 사용



유사 콘텐츠 분석

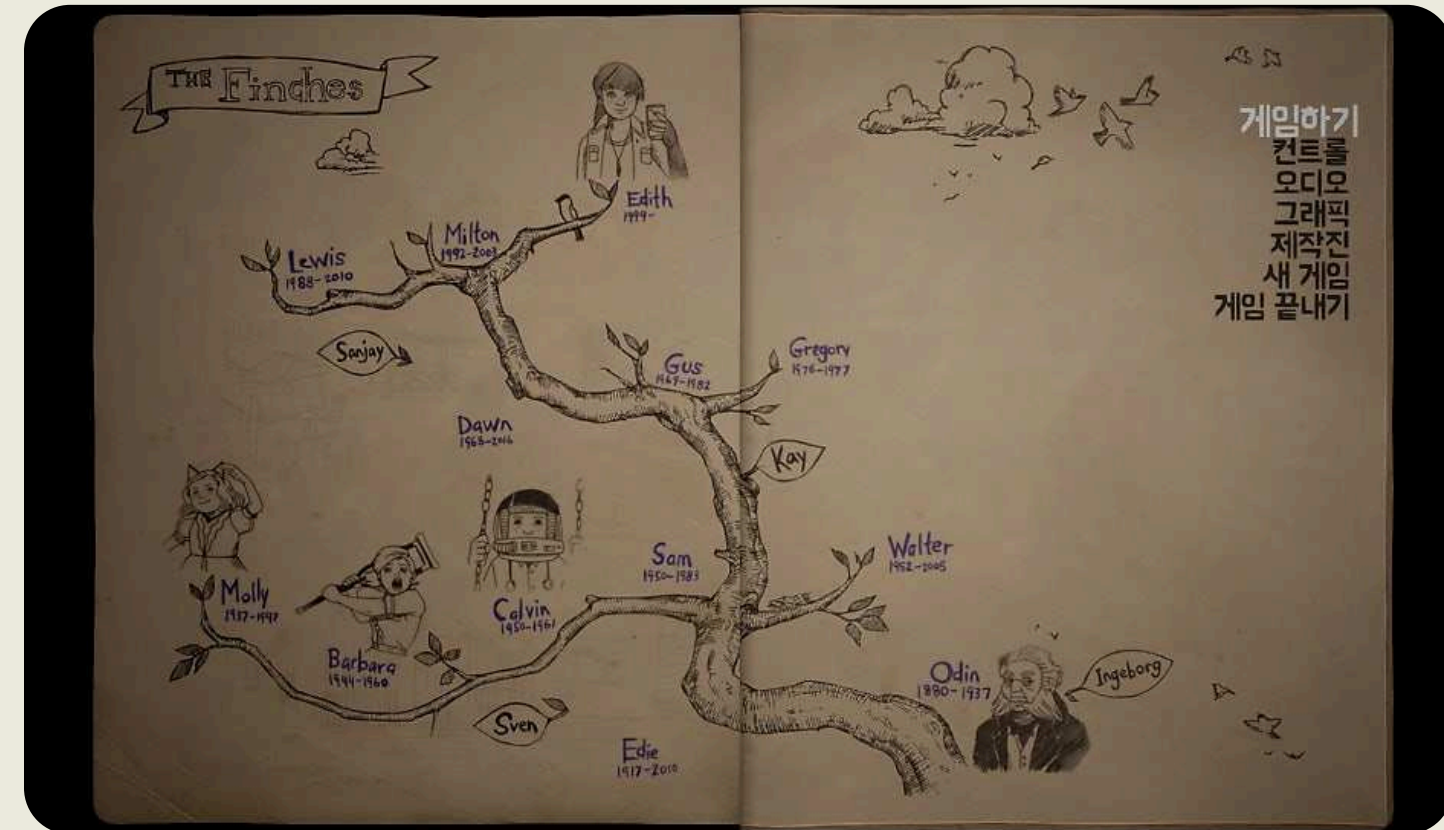
3. WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

- 스토리

에디스 핀치의 일기장을 보며 그녀의 가족이 겪었던 사건들을 회상하고 경험하며 가문의 비밀을 파헤쳐감

- 특징

핀치 가문의 각 캐릭터의 이야기마다 게임 진행 방식이 다르다



핀치가문 족보



그레고리 스토리 - 게구리가 되어 진행



루이스 스토리 - 연어 손질하며 망상 스토리 진행

유사 콘텐츠 분석

3. WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

• 특징

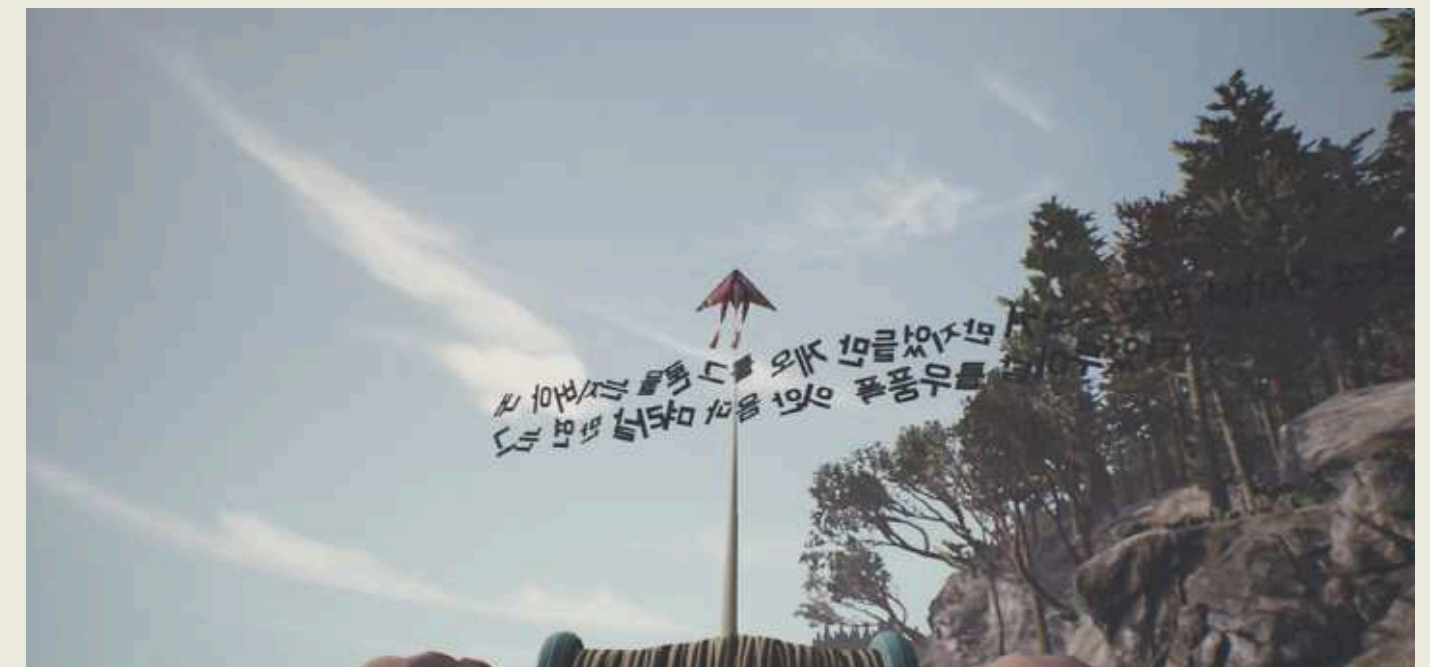
화면 전체를 활용한 텍스트 연출



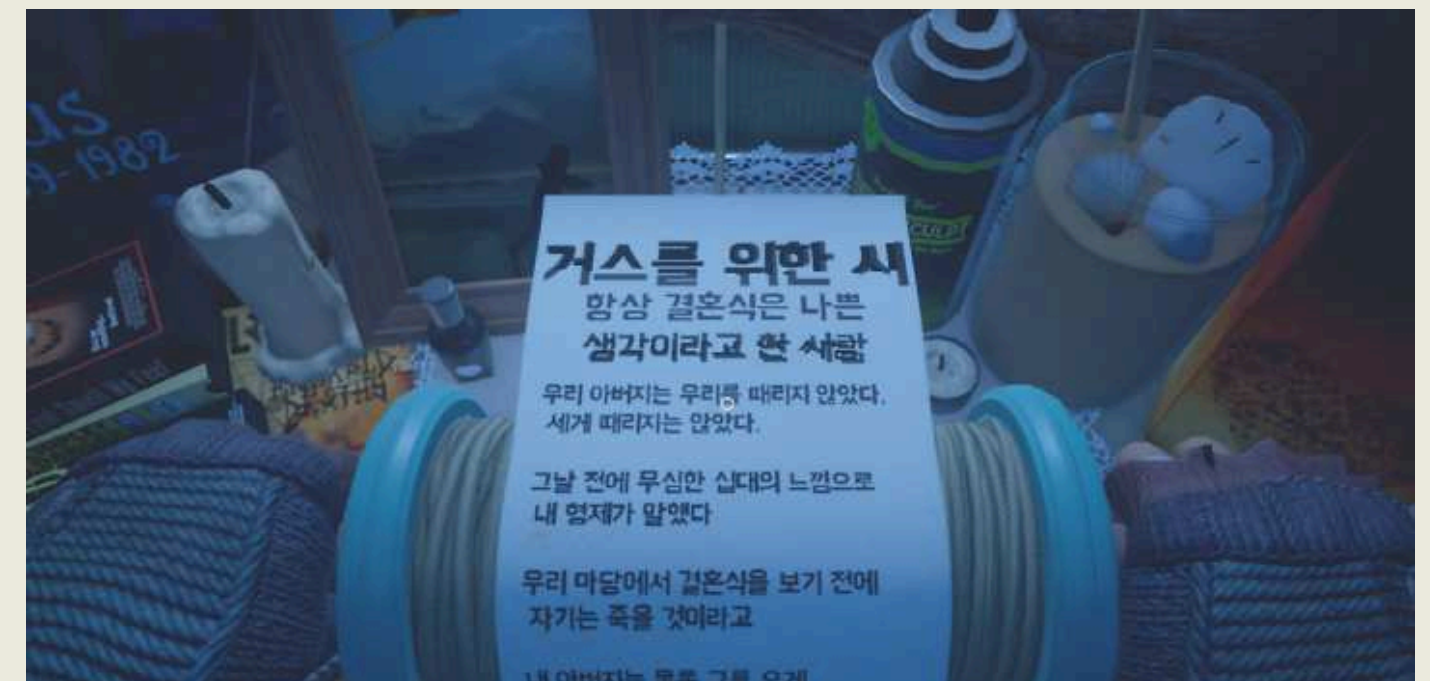
각 텍스트들은 상황과 연결된다

• UI

UI 요소는 눈에 띄지 않도록 최소화
환경과 스토리에서 힌트를 찾아가도록 유도



연을 날려서 텍스트와 상호작용한다



연을 조종하듯이 편지를 펼친다

유사 콘텐츠 분석

요약 및 시사점

BIOHAZARD RE:4 VR

직관적인 상호작용
최소화된 UI



VR환경에서 직관적인 상호작용을 제공함으로써 물리적 경험을 제공하고 최소화된 UI를 통해 시각적인 방해를 줄여 몰입감 극대화

DEAR ESTHER

맵 디자인의 감정적 역할
추상적 내러티브

게임으로서 상호작용성의 부족



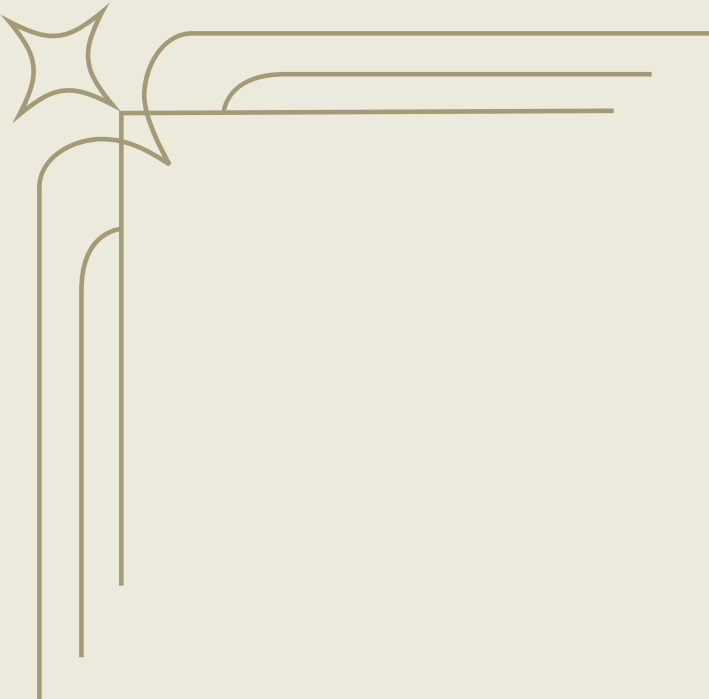
추상적인 나레이션과 맵에 있는 시각적 단서들을 통해 플레이어들이 스토리를 자의적으로 해석하도록 함

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

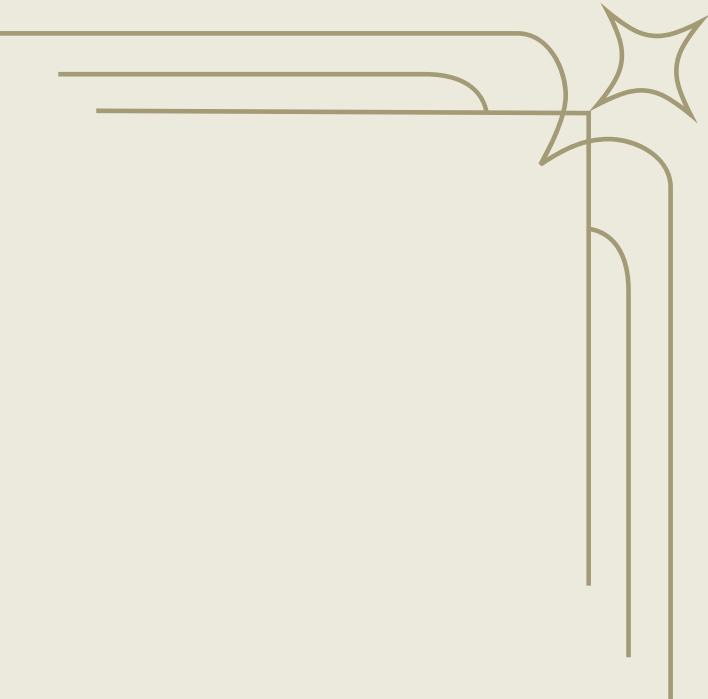
간결하면서도 효과적인 UI
상호작용과 연출의 조화
캐릭터 마다 다른 게임 진행 방식



스토리를 전달 하는 것이 아닌 체험하는 방식의 상호작용을 통해 사용자가 게임에 몰입할 수 있도록 함



개발 목표



보다 높은 몰입감을 위해 플레이어
이어가 실제로 걸으면서 이동
할 수 있는 시스템 구현

플레이어의 몰입감을 방해하
지 않는 최소한의 UI 구현

VR 컨트롤러를 이용한 직관적
인 상호작용 구현

콘텐츠 형태 및 개발 환경

콘텐츠 형태



HMD, VR 컨트롤러



VR 트레드밀

개발 엔진



개발 언어,툴



&
Blueprint

디자인



3D 모델링 및 애니메이션



사운드 디자인

개발 내용

플레이어

상호작용

- TRIGGER 버튼, 컨트롤러 기울기, 컨트롤러 위치 이동의 조합으로 상호작용

이동

- VR 컨트롤러 또는 트레드밀 장비를 통해 이동 매핑

개발 내용

UI

나레이션

- 플레이어가 특정 오브젝트 근처로 다가가서 오브젝트를 컨트롤러로 터치하면 재생되도록 설정

손

- 플레이어의 상호작용을 위한 수단

족보

- 족보를 통해 체험한 스토리들 확인 가능

개발 내용

배경

저택

- ORCAS섬에 있는 숲속의 미로같은 저택을 배경
- 플레이어는 숨겨진 길과 열쇠를 얻어서 스토리 진행 가능
- 플레이어는 저택 내부의 모든 방들을 돌아다니며 각 방의 주인들의 일기 또는 편지 등을 통해서 그들의 이야기를 체험 가능함

캐릭터 배경

- 캐릭터마다 스토리를 체험하는 장소가 다름

개발 방법

언리얼 엔진과 HMD를 활용하여
몰입형 VR 메인 화면 구현

UI/UX

VR기기를 통해 게임 화면을 실시간으로
경험

컨트롤러를 이용하여 일기장 직접 넘기기



일기장 펼치며 스토리 시작

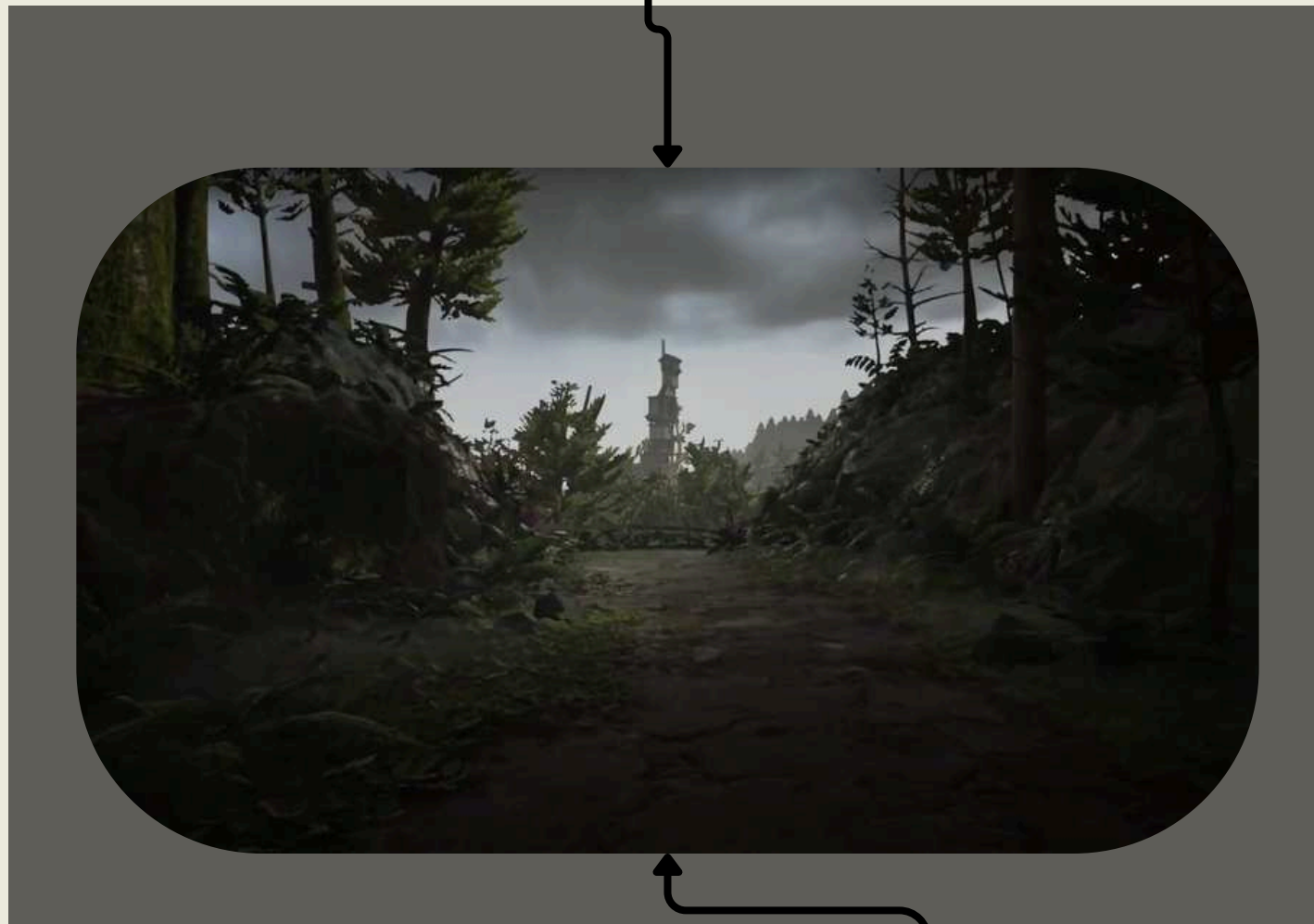


개발 방법

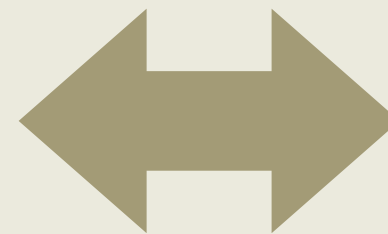
화면 상의 메뉴와 인터랙션 요소들은 최소화하여 스토리에 집중할 수 있도록 디자인

UI/UX

사용자가 트레드밀 위에서 실제로 걷는 동작이 VR 환경 내 캐릭터의 움직임에 반영



에디스 핀치 가문의 비밀을 파헤치기 위해
저택을 탐험하는 여정



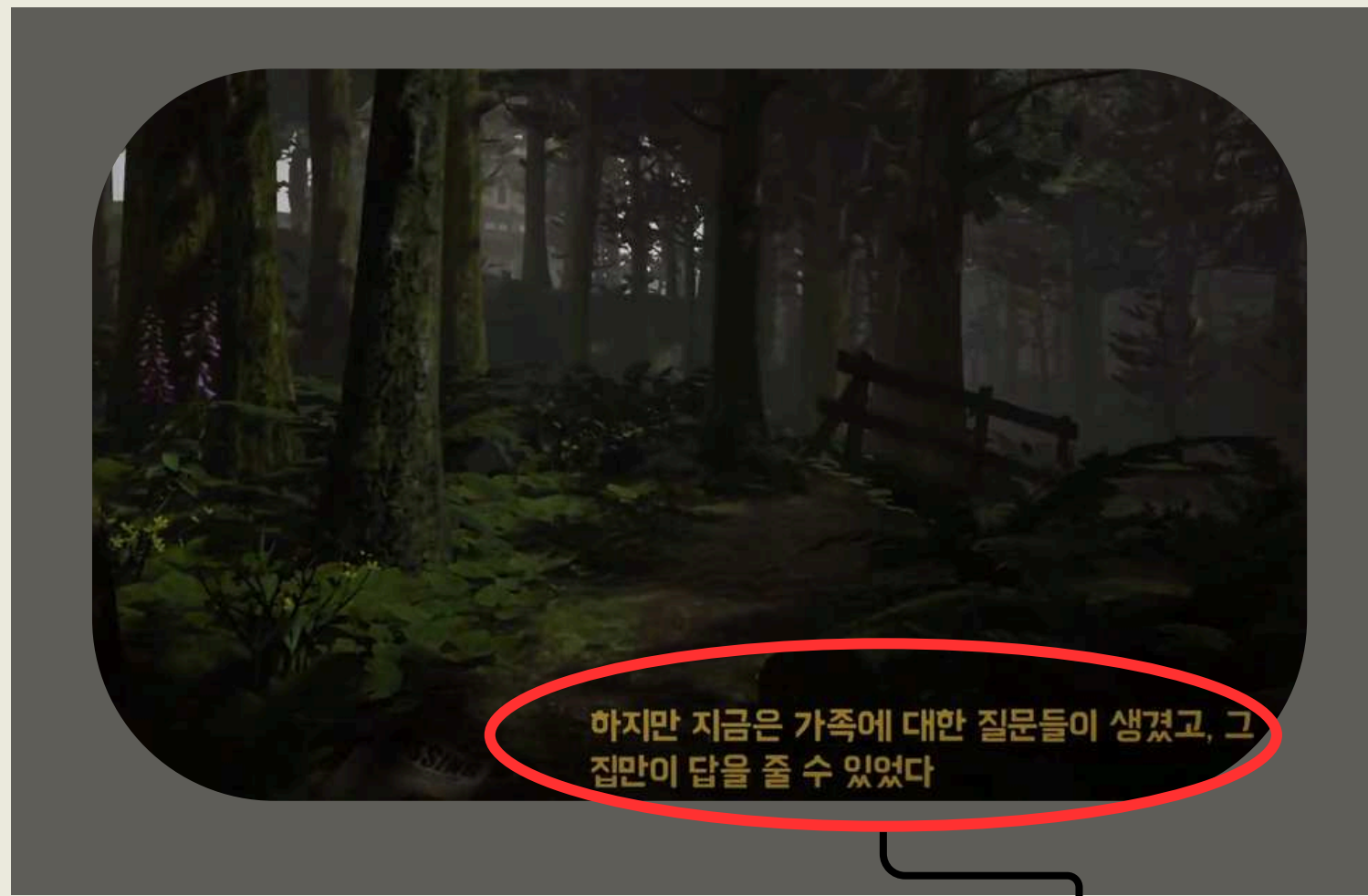
- 실제 걷는 느낌을 경험할 수 있도록 설계
- 사용자의 위치와 움직임 감지하여 게임 내 환경과 연동

개발 방법

UI/UX

스토리 전개에 도움을 주기 위한 **나레이션**

고품질 오디오 경험을 제공하여 사용자가
스토리에 더 깊이 빠져들 수 있도록 도움



저택에는 가문의 의문스러운 죽음들에
얽힌 비밀이 숨겨져 있음



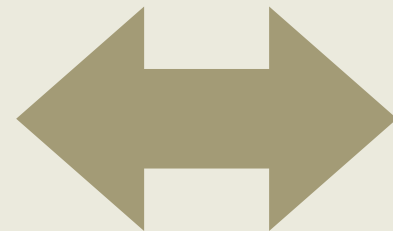
개발 방법

저택으로 가는길에 있는 우체통을 확인하는 장면

UI/UX



흰색 점을 통해 상호작용 가능 물체 확인 가능

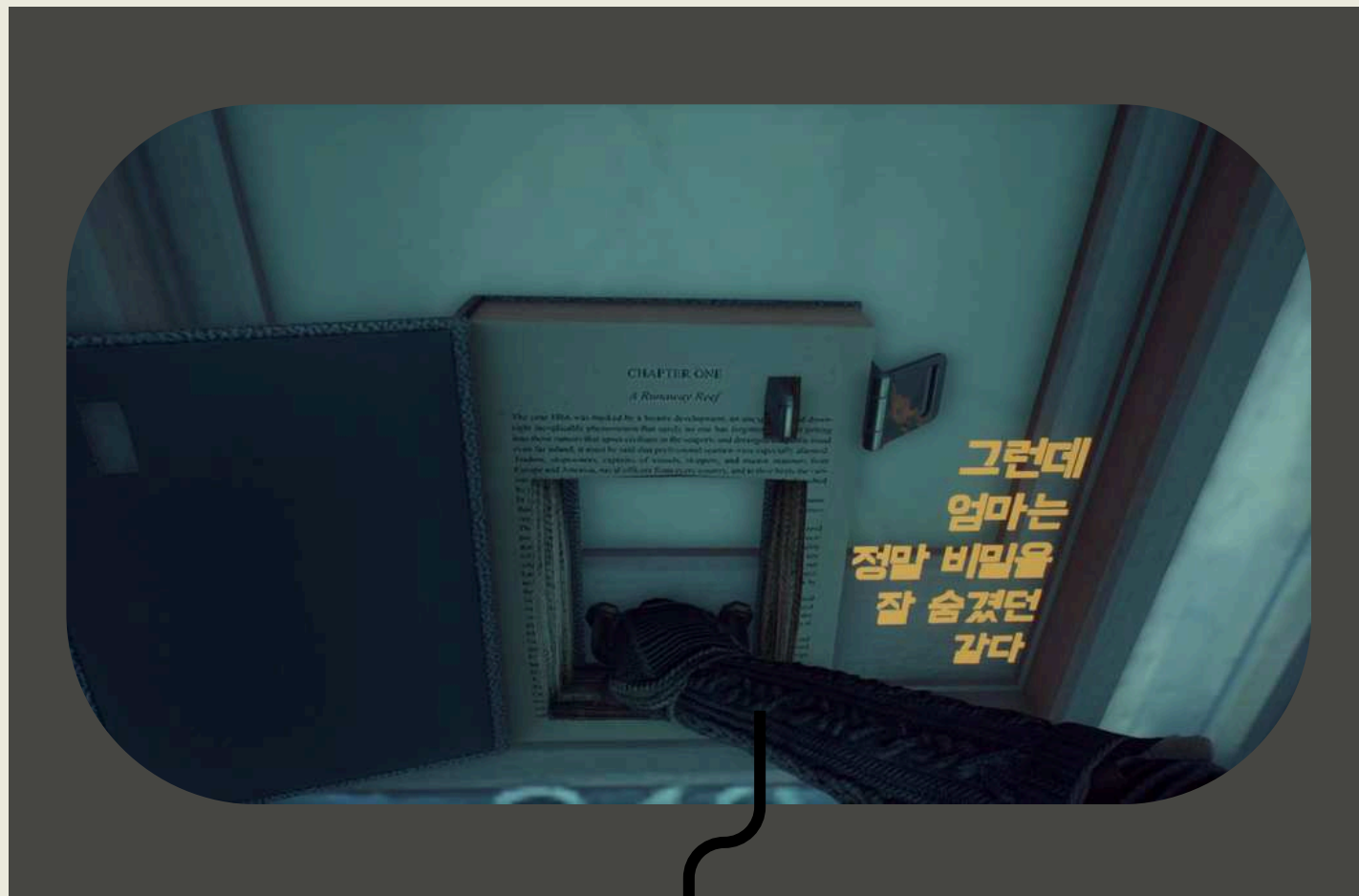


가까이 가면 흰색 점에서 손모양으로 변하면서 상호작용 가능 상태 확인 가능

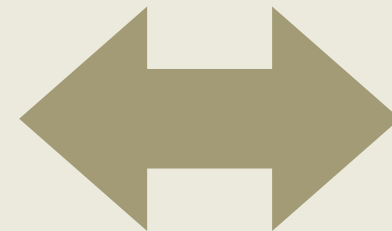
개발 방법

컨트롤러의 TRIGGER버튼과 기울이기 및
이동을 사용해 직관적인 상호작용 구현

UI/UX



저택의 숨겨진 장소를 찾아낸 후 문을 여는 장면



직관적인 상호작용을 위해 TRIGGER버튼 사용
TRIGGER버튼을 누른 상태로 컨트롤러를 기울이거나
이동시키면서 상호작용 가능

개발 방법

목발로 괴물을 공격하는 장면

UI/UX

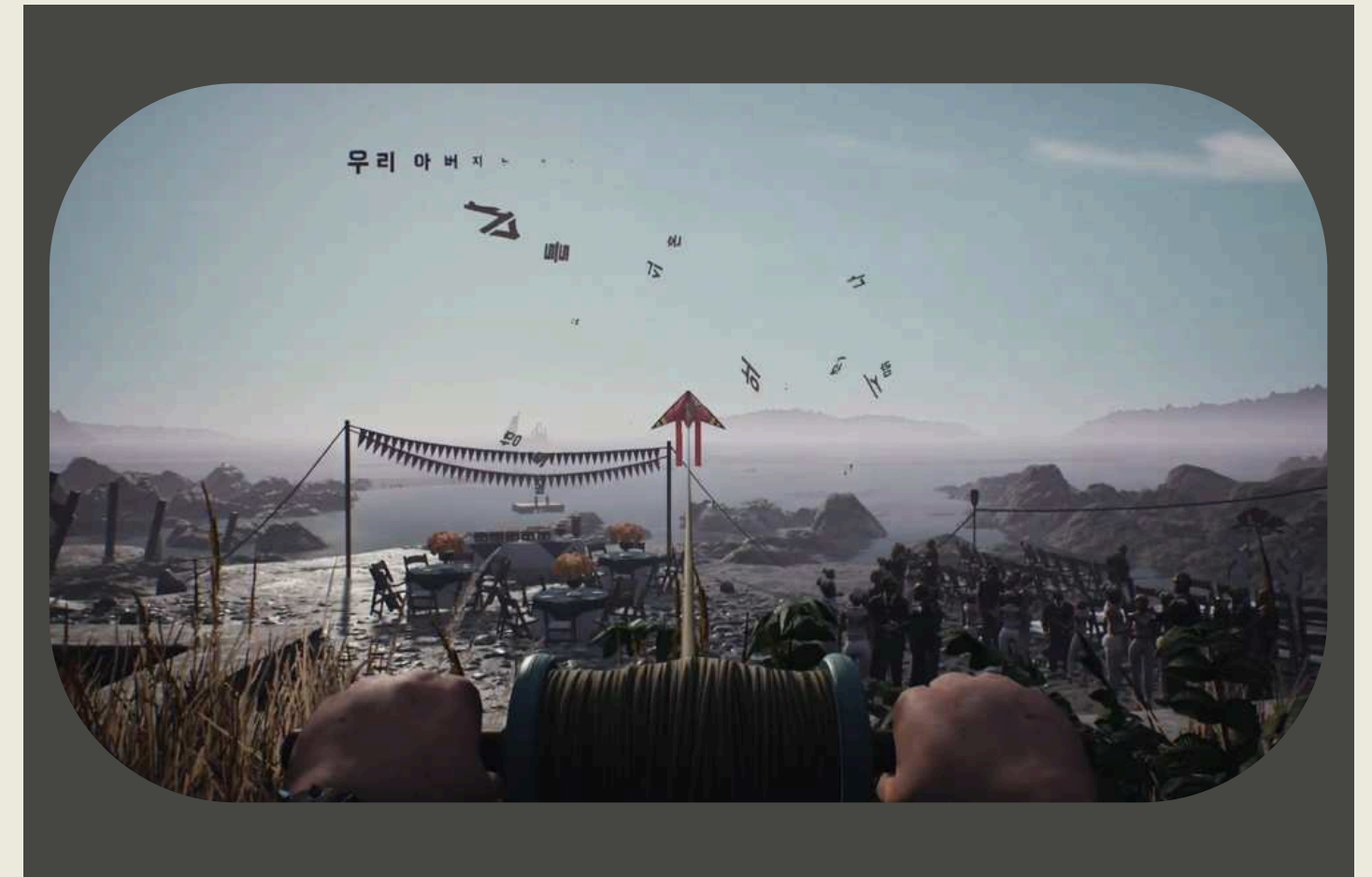
연날리는 장면



클릭시 목발 휘두름



컨트롤러를 이용해서 목발 조종 가능



방향키로 연 조종



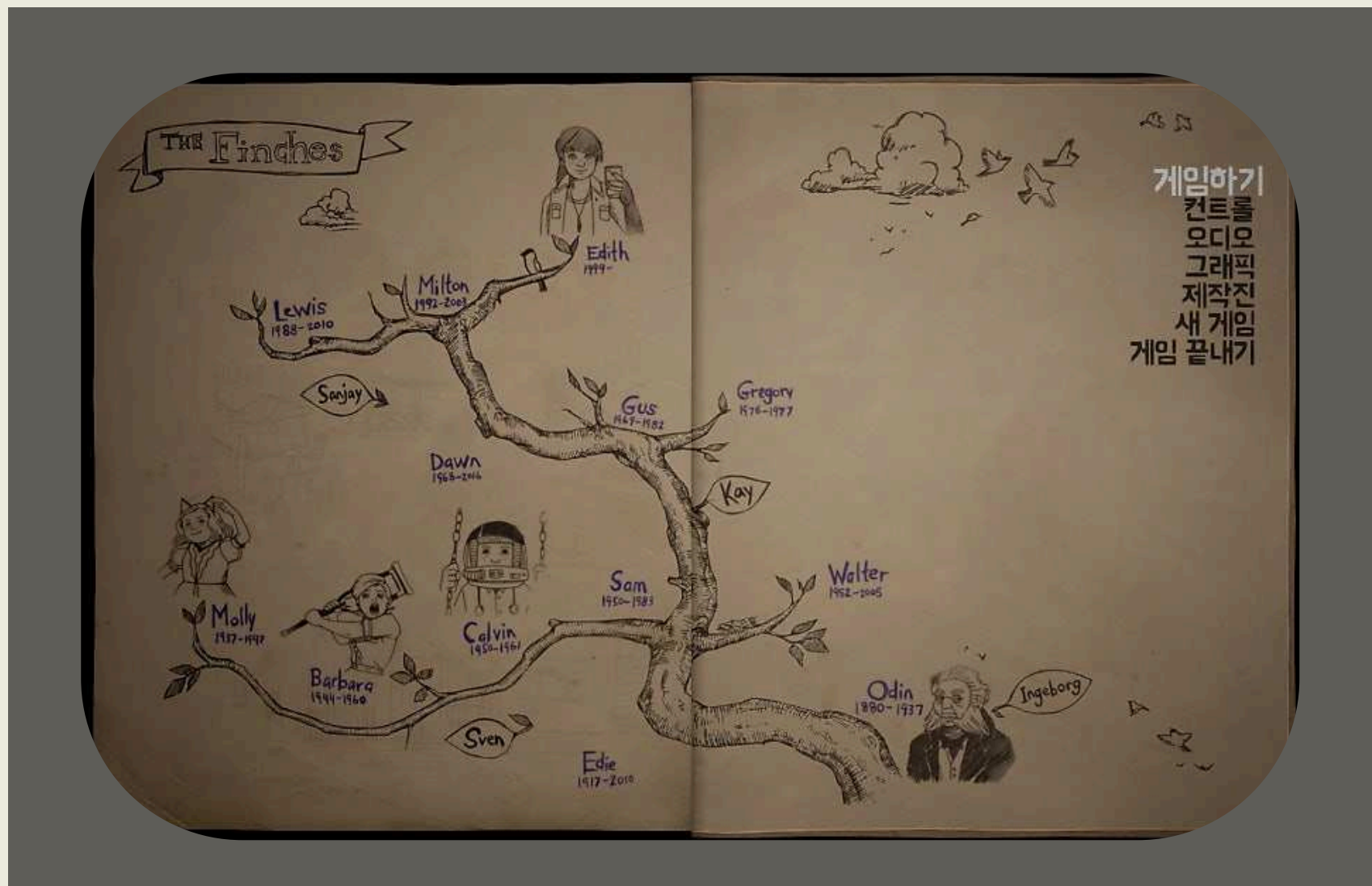
컨트롤러를 이용해서 연 조종

기존

변경

개발 방법

디자인 컨셉 - 아이템

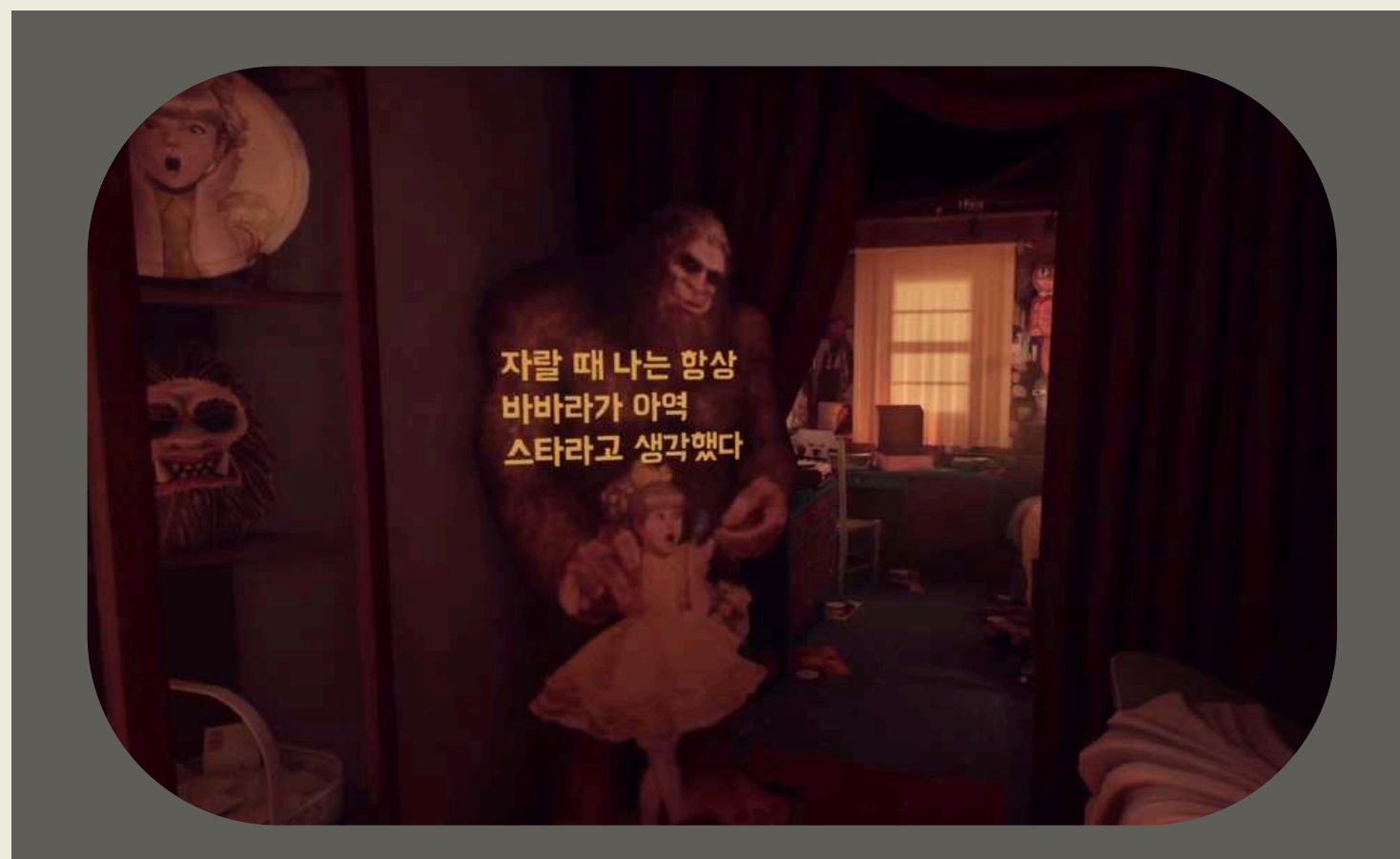


가문의 족보

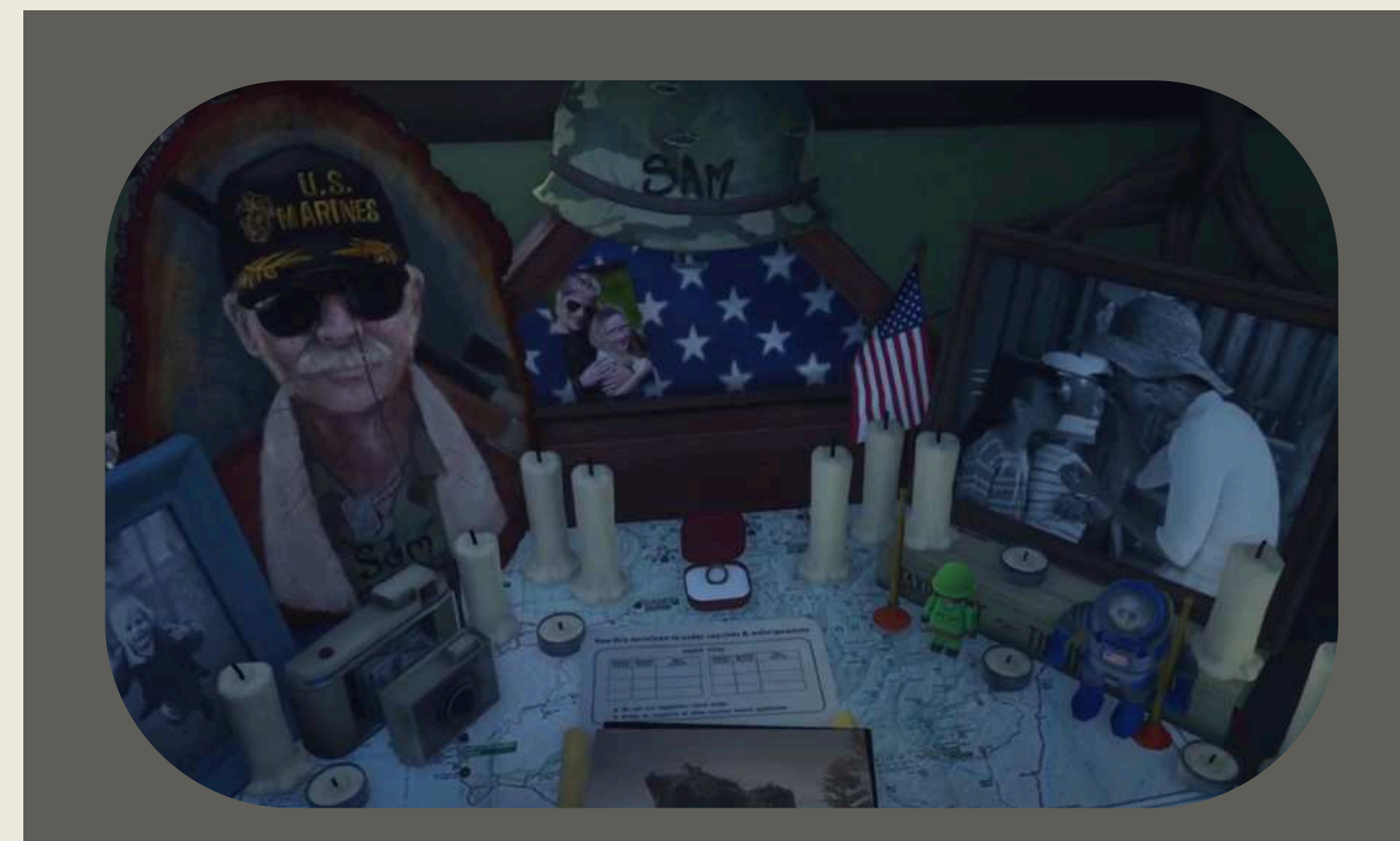
- 허리춤에서 확인할 수 있는 가문의 족보
- 가문의 인물들이 기록되어 있음
- 비밀을 파헤친 인물들은 기록되어 있고 비어있는 공간은 죽음의 진실을 밝혀내지 못한 인물들
- 게임 그래픽/오디오 설정 가능

개발 방법

디자인 컨셉 - 캐릭터



아역 스타였던 할머니의 죽음을 파헤치는 회상 장면



할아버지의 개인적인 물건들과 사진을 통해 그가 어떤 사람인지, 그리고 가문의 역사와 어떤 연관이 있는지를 이해

개발 방법

디자인 컨셉 - 배경



미로같은 저택 - 가문의 족보 위치에 맞춰서
인물들의 방 위치 구현



망상 장면과 현실 화면을 동시에 보여줌으로써
두 세계의 경계를 넘나드는 독특한 경험을 제공하
고, 스토리의 몰입감을 더욱 극대화

개발 일정

구분	내용	M1				M2				M3			
기획	프로젝트 계획 수립												
	요구사항 분석												
	기술 조사 및 도구 선정												
디자인	VR UX/UI 설계												
	인터랙션 디자인												
개발	VR 환경 설정 및 기본 기능 구현												
	게임 메커니즘 VR로 구현												
	그래픽 및 성능 최적화												
	사운드 및 추가 기능 구현												
테스트 및 출시	테스트 및 버그 수정												
	출시 준비 및 배포												

기대 효과 및 활용방안

기대효과

- 높은 몰입감** → 게임 속 주인공이 된 듯한 경험을 통해 스토리에 몰입할 수 있음
- 다양한 타겟층 확보** → 직관적인 조작법과 낮은 진입장벽 덕분에 다양한 타겟층 확보 가능

활용방안

- 문학적/예술적 체험** → 문학 작품 게임화, 스토리 중심 VR 체험 가능
- 체험 콘텐츠** → 게임 속 배경을 플레이어가 직접 탐험 가능