

OFFERINGS

오퍼링스 : 두가지 선택

개발은 개발로 한다

김 채 연 백 상 연 유 민 경 이 인 솔

I 목차

01

게임 개요

02

게임 진행

03

시스템

1. 게임 개요

| 게임 개요



액션, 스토리형 RPG



모바일



UNITY 3D

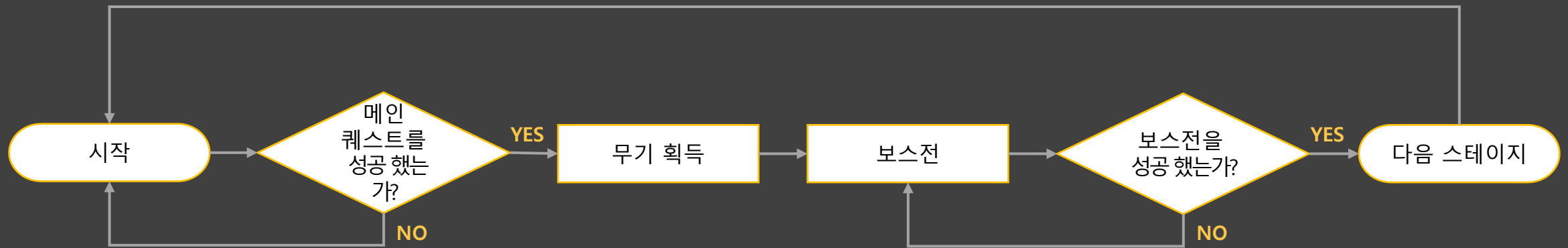
“
착시 현상 공격 패턴을 가진 보스를 물리
치는 스토리형 하드코어 게임
”

I 게임 개요 스토리 영상



2. 게임 진행

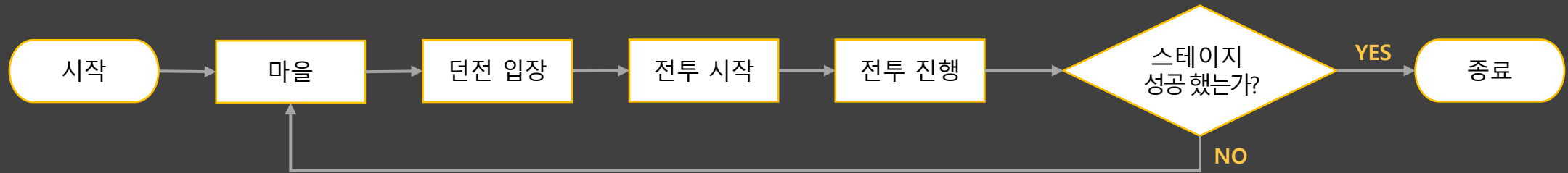
I 게임 진행 전체 흐름도



게임 진행 스테이지

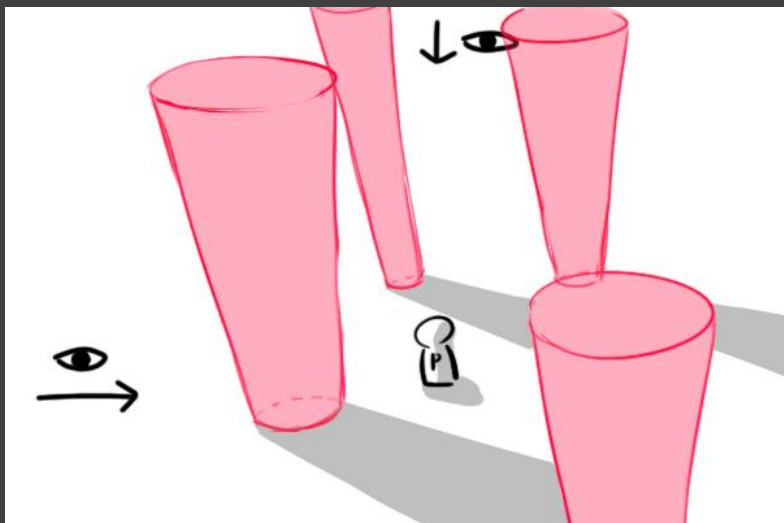


I 게임 진행 스테이지 흐름도



3. 시스템

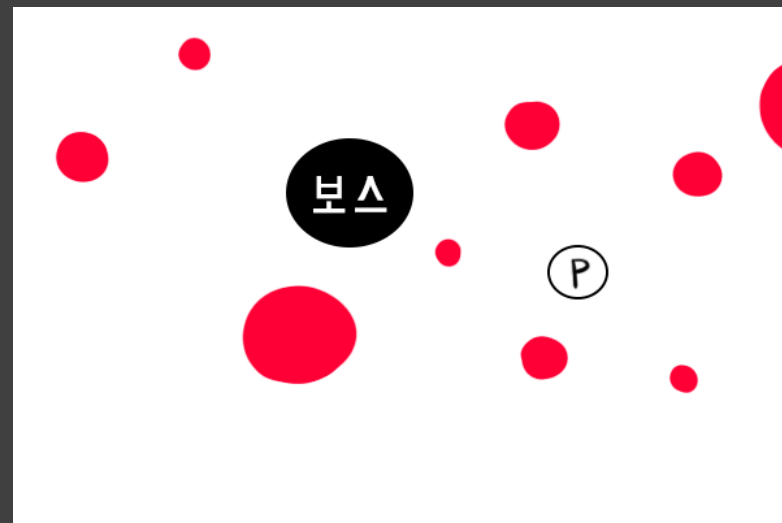
시스템 시점 변환



사이드뷰



착시현상을 이용한
공격 패턴 해결



탑뷰

시스템 시점 변환



사이드뷰



착시현상을 이용한
공격 패턴 해결



탑뷰

시스템 퀘틱 엔딩 스위칭

남자 캐릭터 '노아'



여자 캐릭터 '엘리아'

어떤 캐릭터로
보스를 처치하느냐에 따
라 **스토리 엔딩 변화**



| 시스템 멀티엔딩

노멀 엔딩



남자 캐릭터의 생존



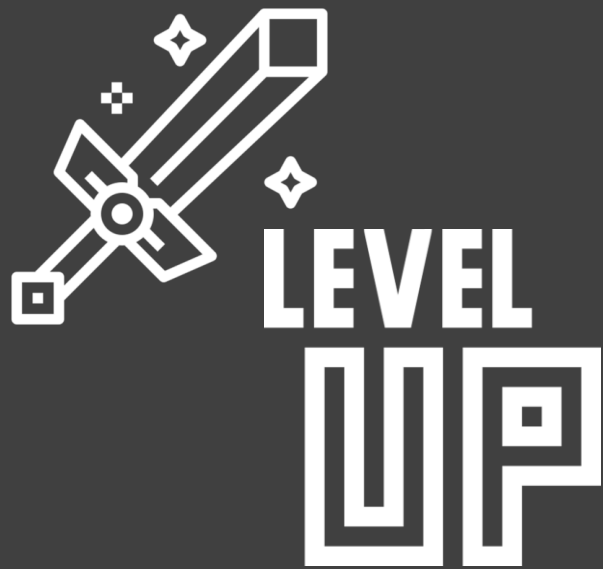
여자 캐릭터의 생존

히든 엔딩



두 캐릭터 모두 생존

시스템 단일 무기 사용 및 레벨 시스템의 부재

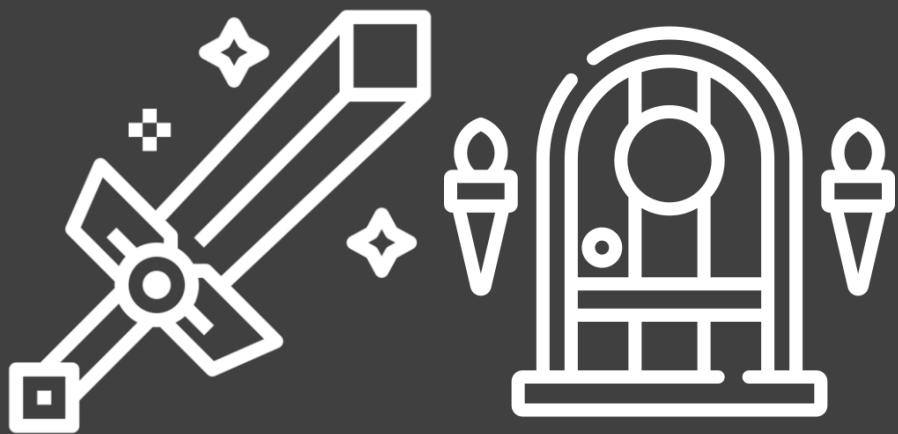


장비와 레벨의 의존
도

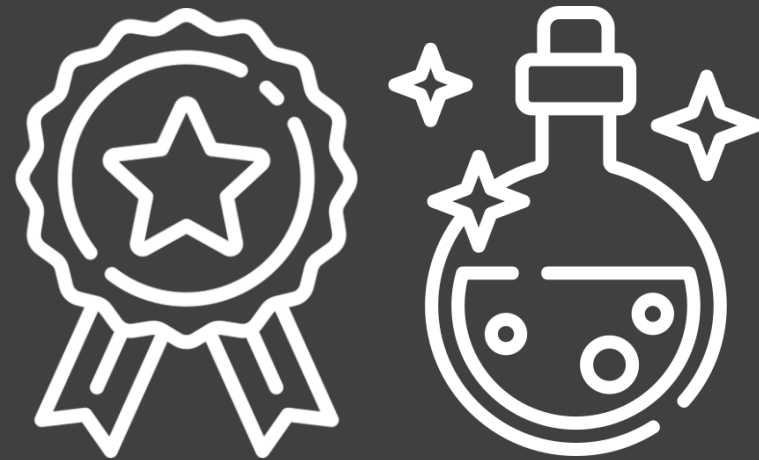


업적 수집의 즐거움





메인 퀘스트



서브 퀘스트

| 시스템 인게임 영상



감사합니다!