

학번	이름	과제	제출일	연락처
2022180024	유영빈	2주_제안서 및 학업계획서	2025.03.19	-

CUBE ATLAS

오블리비온 큐브에서 코어를 파밍하고, 탈출 및 거래로 성장하며,
진영 전쟁을 통해 더욱 강해지는 오픈 월드 생존 PVPVE 게임

목차

1. 히스토리
2. 게임 컨셉
3. 게임 목표
4. 게임 장르
5. 게임 사양
6. 타겟 유저

7. 셀링 포인트
8. 유사 게임 소개
9. 기획 컨셉
11. 후기
12. 코멘트
13. 참고 문헌

히스토리

일시	작성자	제목	비고
2025.03.14	유영빈	제안서 및 학업계획서 작성 시작	

게임 컨셉

정체 불명의 외계 물질 " 오블리비온 큐브 ".
큐브에는 다양한 코어가 존재하고,
해당 코어는 큐브에 각 방에 존재 한다.
플레이어들은 각 방을 탐색하며 자원과 무기를 확보해야 하지만,
다른 플레이어와 이상 현상이 이를 방해한다.
텔레포트 장치를 활용해 방을 넘나들며 파밍, PVP,
PVE를 통해 살아남고 탈출을 시도해야 한다.
과연 누가 더 많은 희귀 코어를 손에 넣고, 최후까지 생존할 것인가?

게임 목표

1. 희귀 **코어 파밍**
2. 큐브에서 **탈출**



진영 시스템 (Faction war)

게임 장르

- 1인칭 슈팅(FPS)
- 오픈 월드 생존
- PVPVE
- 루트 슈터

게임 소개

탐색 & 파밍

- 큐브형 방들을 탐색하며 희귀 자원과 무기를 파밍

탈출 & 보상

- 특정 조건을 만족하면 탈출 포인트가 활성화
- 실패하면 일부 또는 전부를 잃고 다시 도전

오픈 월드 전투 (PVPVE)

- 자원을 차지하기 위한 플레이어 간 충돌 발생
- 이상 현상(PVE)과 싸움

거래 & 성장

- 파밍한 코어를 이용해 무기 및 장비 업그레이드
- 폴리마켓에서 다른 플레이어들과 아이템 거래 가능

게임 사양

최소 사양

운영체제 : Windows 10 (64bit)
프로세서: Intel i5-9600K / Ryzen 5 3600
그래픽카드 : GTX 1080 Ti / RTX 2060
메모리 : 16GB RAM
저장공간 : 50GB SSD 필수
DirectX : DX 12

권장 사양

운영체제 : Windows 11 (64bit)
프로세서: Intel i7-12700K / Ryzen 7
5800X
그래픽카드 : RTX 3060 Ti / RTX 4070
메모리 : 32GB RAM
저장공간 : 100GB NVMe SSD 권장
DirectX : DX 12

타겟 유저

- ✓ FPS 및 생존 게임을 즐기는 유저
- ✓ Escape from Tarkov, Once Human같은 PVPVE를 즐기는 유저들
- ✓ 아이템 파밍과 경제 시스템(거래소, 경매 등)에 흥미 있는 플레이어
- ✓ 전략적인 이동 & 전투를 선호하는 게이머

셀링 포인트

플리마켓 경제 시스템

- 플레이어들이 파밍한 아이템을 NFT & 인게임 경제 시스템으로 거래
- 고위험 지역일수록 높은 보상, 그러나 탈출 실패 시 아이템 손실

생존 & PVPVE 시스템

- Escape from Tarkov + Once Human + Portal 느낌의 독창적 전투 시스템

텔레포트 탐색 시스템

- 기존 FPS와 달리 "텔레포트 이동"을 활용한 전략적 플레이 가능
- 맵이 큐브형 방들로 이루어져 있어, 순간 이동을 활용한 전략적 파밍 & 전투

유사 게임 소개

Escape from Tarkov (EFT)

장르 : 하드코어 FPS + 생존 + 파밍 + PVPVE

특징 : 하드코어 PVPVE, 파밍 & 생존, 경제 시스템



유사 게임 소개

Portal 2

장르 : 퍼즐 FPS + 텔레포트 이동

특징 : 텔레포트 이동 퍼즐, 전략적 공간 활용



유사 게임 소개

Once Human

장르 : 오픈 월드 생존 게임

특징 : 포스트 아포칼립스 세계관, 진영 시스템



기획 컨셉

FPS 기반 생존 게임에서 PVPVE 전투와 플리마켓 거래를 통해 지속적으로 성장하며, 졸업작품으로 발전할 가능성을 고려한다.

기획 컨셉

발표 차수	작성자	주요 내용	추가 / 수정 내용	비고
1차 발표	유영빈	기본 기획 컨셉 정리 - 게임의 핵심 목표 (생존 + 파밍 + PVPVE + 탈출) - 세계관 & 기본 설정 (큐브, 텔레포트 이동, 희귀 코어)	초반 개념 구체화 - 핵심 시스템(탐색, 전투, 탈출) 설명 보완	
2차 발표	유영빈	게임 시스템 세부 기획 - 맵 구조(큐브형 방 탐색 방식) - 텔레포트 & 이동 메커니즘 - PVPVE 전투 시스템	피드백 반영 및 개선 - 방의 다양성 추가 - 텔레포트 제한 조건 논의	
3차 발표	유영빈	경제 & 성장 시스템 기획 - 희귀 코어 & 아이템 파밍 구조 - 플리마켓 거래 시스템 - 위험도 & 보상 균형	플레이 루프 개선 - PVE 요소 추가 검토 - 탈출 방식 다양화 아이템 NFT화	
4차 발표	유영빈	최종 정리 및 피드백 반영 - 전체 게임 흐름 정리 - UI/UX 및 게임 경험 개선	최종 수정 및 마무리 - 테스트 및 추가 조정 필요 요소 정리	

후기

평소에 좋아하던 게임에 전략적인 요소가 들어가면 어떻게 될까 싶어서 작성해 봤다. 밸런스가 상당히 중요하고 아이템이 많아야 될 것 같긴 한데.. 일단 생각 나는 방향으로 바로 적어보자 해서 적었는데 재밌을지도..?

코멘트

게임이 단순한 루프 구조로 되어 있는 것 같다, 라는
느낌을 받았다.

지속적으로 플레이어에게 동기를 부여할 수 있도록 하
는 시스템이 필요해 보이고, 경제 시스템에 많은 연구
가 필요해 보인다.

참고 문헌

기획서의 큰 틀을 도움 받은.. : [링크1](#), [링크2](#), [링크3](#), [링크4](#)

이미지 도움을 받은 곳 : ARTSTATION

그냥 도움이 되는 곳 : chat gpt

블록체인 NFT : [링크1](#)