

학번	이름	과제	제출일	연락처
2022180024	유영빈	1차 발표	2025.04.09	-

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 소개

6. 게임 사양

7. 타겟 유저

8. 파밍

9. PVPPVE

11. 탈출 방법

12. 텔레포트 이동

13. 셀링 포인트

14. 유사 게임 소개

15. 기획 컨셉

16. 후기

17. 코멘트

18. 참고문헌

히스토리

일시	작성자	제목	비고
2025.03.14	유영빈	제안서 및 학업계획서 작성 시작	
2025.04.07	유영빈	1차 발표 작성 시작, 기획 컨셉 수정	
2025.04.07	유영빈	게임 흐름, 파밍, PVPVE, 탈출 방법, 텔레포트 이동 목차 추가	
2025.04.08	유영빈	게임 목표 수정	

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

부가 목표



큐브에서 탈출

최종 목표



동일 진영 플레이어들과
협력하여 보스 몬스터 토벌

엔딩 목표



각 진영의 플레이어들이
영토를 확장하여 전략적으로
세력을 다툼

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

게임 흐름

1. 플레이어는 오픈 월드
세계에서 게임을 시작한다.



게임 흐름

2. 플레이어는 원할 때 큐브에 진입이 가능하다.

1 ~ 3인 가능

게임 흐름



3. 적대적인 플레이어 또는 AI를 피하거나 제거하고, 아이템을 파밍한다.

게임 흐름



5. 진입이 불가능한 방이 생긴다.

배틀로얄 기반

게임 흐름



6. 각 방에 아이템을 파밍 한다.

특정 방에는 코어가 존재 한다.

게임 흐름

7. 탈출 방안을 찾아 탈출한다.

탈출에는 특정 조건을 달성해야 한다. (미지정)



파밍



플레이어가 큐브 내부에서
즉시 사용할 수 있는 아이템



파밍 즉시 플레이어에게 귀속됨,
죽어도 잃지 않음

PVPPVE



큐브 내부에 존재하는 적대적인 AI와 플레이어를 제거하거나 회피 가능

탈출 방법



큐브 내부에 기믹을 통해서 탈출이 가능

텔레포트 이동



포탈건을 사용하여 다른 방으로 이동 가능

텔레포트 이동



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 (파밍 + PVPVE + 탈출 + 진영) - 세계관 & 기본 설정 (텔레포트 이동)	초반 개념 구체화 - 핵심 시스템(탐색, 전투, 탈출) 설명 보완	
2차 발표	유영빈	게임 시스템 세부 기획 - 맵 구조(큐브형 방 탐색 방식) - 보스 전투 시스템 - PVPVE 전투 시스템	피드백 반영 및 개선 - 방의 다양성 추가 - 텔레포트 제한 조건	
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

AI가 엄청난 발전을 이룬 것 같다. 예전에 쓸 때는 분명 멍청한 것 같았는데, 이미지를 너무 잘 뽑아줘서 당황스러웠다. 게임의 스케일이 생각보다 커져서 감이 잡히지 않으려고 한다.

코멘트

머릿속에 있는 게임을 끄집어내서 작성하려고 하니
매우 어려웠다. 분명 상상은 되는데, 이것을 정리하는
게 생각보다 어려운 일인 것 같다.

참고 문헌

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

이미지 도움을 받은 곳 : ARTSTATION, chat gpt

그냥 도움이 되는 곳 : chat gpt

블록체인 NFT : [링크1](#)