

3D 게임 기획안(DUSTOPIA)

- B 2025000923 손민서

게임 타이틀 - DUSTOPIA

DUST 와 UTOPIA 가 합성된 제목으로 깨끗하고
이상적인 세상을 만들기 위한 게임이다.



로고 디자인 시안

게임 스토리/ 세계관

청소 게임- 3D

- 1. 폐허가 된 마을 청소
 - 필드의 쓰레기를 주워 쓰레기통에 넣기
- 2. 방 청소 아르바이트
 - 방의 물건들을 제자리에 놓기
 - 방 안의 벌레 잡기

주인공 캐릭터의 집 앞으로 오는 우편을 통해 의뢰를 받고 작업한다.

정해진 맵 안에서 활동하며, 의뢰를 받은 수만큼 스테이지 진행도가 올라간다.
집 청소에서 마을 청소까지 청소 의뢰는 다양하고, 보수를 받아 내 집 마련의
꿈을 펼친다.

게임 아이템 구성

- 벌레 스프레이 (랜덤하게 움직이도록 설정된 벌레에게 뿌리면 동작을 멈춤)



모델링 시안

필요한 모델링

- 캐릭터
- 아이템

- 쓰레기
- 필드 구성
 - 1. 맵 틀 안의 여러 건물과 오브제
 - 2. 건물 안 디자인

참고 게임

- 비세라 (특정 장소의 시체들을 청소하는 게임)



<https://namu.wiki/w/Viscera%20Cleanup%20Detail>

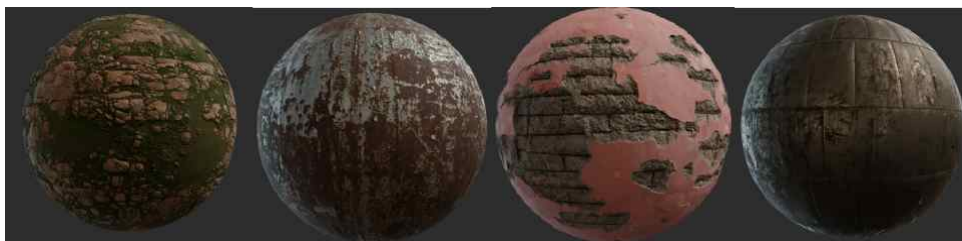
- 언패킹 (이사짐을 풀어 정리하는 게임)



<https://namu.wiki/w/%EC%96%B8%ED%8C%A8%ED%82%B9>

텍스처 구성

- 필드 / 건물 / 오브제



낡고 해진 느낌의 텍스처를 주로 사용

맵/필드



GTA IV / GTA 참고