

# 졸업 작품 기획서

+ 제안서

장르

1인 콘솔형 어드벤처 / 판타지

플랫폼

VR

엔진

Unity



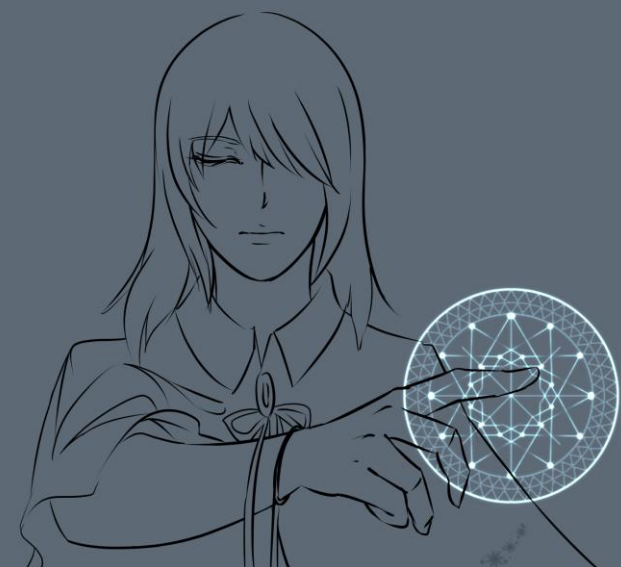
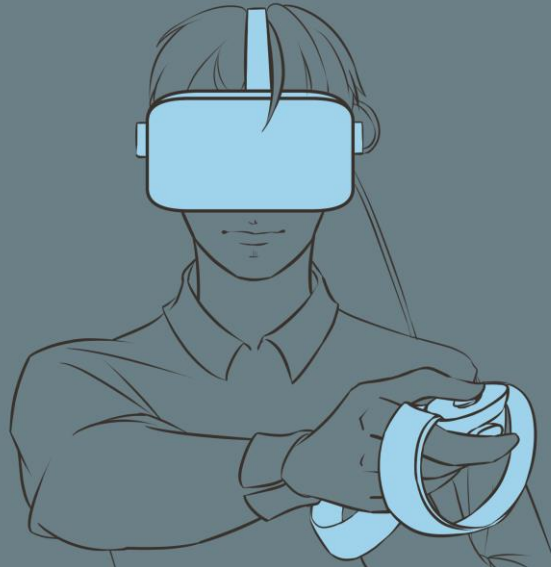
게임 컨셉

마법진을 그려 전투

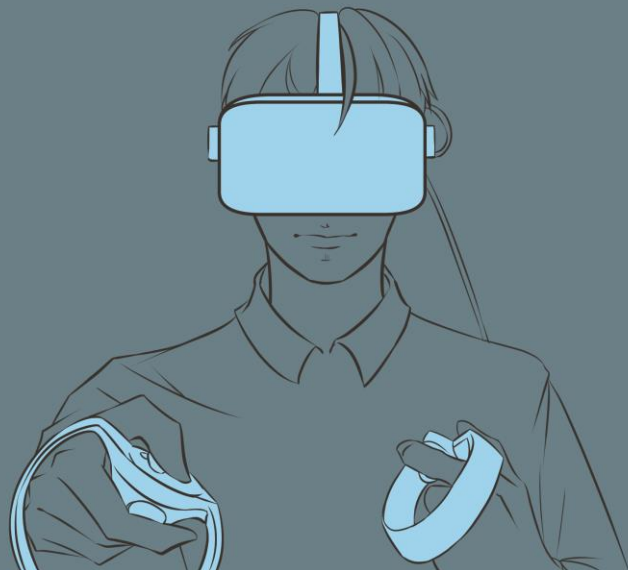
기획 컨셉

일정 패턴으로 공격 발동

손의 위치와 각도에 따라 그려지는  
패턴의 인식 후 그 기준에 맞춰 게임  
내에서 그 패턴에 정해진 문양을  
그려 스킬을 발동해 적을 공격한다



손 끝에서 그려진 마법이 실현되는 순간



# 엔진 사용 Unity



부드러운 움직임으로 VR 체험에 집중

- 다이렉트 보다 유연한 구동으로 가상체험을 하는 것에 있어 플레이어가 느끼는 이질감을 덜어준다

새로운 기획에 있어 빠른 제작으로 더 많은 개선 가능

- 적절한 시간 분배로 더 많은 시도가 가능하다
- 시행착오에 빠른 대처로 완성도를 높일 수 있다



높은 퀄리티로 화려한 그래픽에 최적화

- 화려한 전투 스킬을 띄우는 것에 있어 효과나 이미지를 최적화 시켜 게임에 집중이 가능하다

시간 단축으로 빠른 공모전 참가 준비 가능

- 날짜에 맞춰 공모전 준비가 가능하다