

학과	게임공학과	지도교수	조미경
팀명	가메게임	과제유형	국내
작품명	멀티엔딩 어드벤처 플랫폼 게임 "For Rest"	데모가능여부	X
참여학생	김진홍, 김현성, 정성원, 이정림		

과제 목적 및 배경

- 플레이어의 행동패턴에 따라 결말이 달라지는 멀티엔딩을 지원하면서 두 종류의 단말기기 (PC/모바일) 에서 실행 가능한 2D어드벤처 플랫폼 게임 개발
- 기존의 플랫폼 어드벤처 게임 장르만의 특징을 살리면서 게임에 퍼즐 요소를 넣어 게임의 몰입감을 더하고 도트 그래픽으로 레트로 감성까지 잡아내는 게임을 기획하고 개발
- '횡스크롤 액션 게임' 혹은 '사이드뷰 런앤건 게임'으로 적이나 우호적인 NPC (Non-Player Character)들의 동작도 세밀하게 구현하여 완성도 높은 게임 개발

과제 내용 · 작품 설명

작품 내용과 특징

- "자신을 거두어 준 노인을 되살리기 위해 기계 숲의 호숫가로 향한다."
- 점프 컨트롤이 중요한 플랫폼 게임과 탐험과 퍼즐 스토리가 중점인 어드벤처 게임의 장점을 합친 플랫폼 어드벤처 게임이면서 이동속도 가속화와 시간 멈춤 등의 기술 추가로 조작 감 향상
- 플레이어의 행동패턴에 따라 4가지 다른 결과를 보여주는 엔딩 구조를 가지게 함으로 작품의 중간 흐름을 바꿀 수 있게 제작

개발팀과 개발 환경

- 상황에 맞는 BGM과 효과음을 사용하여 게임진행에 몰입감을 더함
- 기획자 2명, 프로그래머 1명, 그래픽 디자이너 1명
- 개발/그래픽 환경 - 유니티(Unity)와 유니티 콜라보레이트/포토샵, 일러스트터, Aseprite, 3ds Max

활용 방안 및 기대효과

- 추후 구글 플레이 게임 서비스 등록(PC/모바일 버전)
- 게임 플레이에 대한 통계 수집 기능을 추가함으로 유저들의 게임 성향을 분석하는데 활용

작품사진

