

학과	게임공학과	지도교수	배재환
팀명	TU GAME	과제유형	졸업작품
작품명	Unity 3D 게임 엔진을 이용한 SNG 게임 설계 및 개발		데모가능여부
참여학생	정영호, 김동섭, 안정호, 정희욱, 조태산		0

과제 목적 및 배경

SNG 시장이 커지고 발전가능성이 커져가는 가운데 기존에 많이 나와 있는 시뮬레이션 기반의 SNG와는 다른 SNG가 필요하다. 보통 SNG 게임은 커뮤니케이션을 중요시하기 때문에 게임이 단순한 편이다. 하지만 우리는 게임 내에 선택지가 있어 전략이 필요한 게임을 제작하였다.

과제 내용 · 작품 설명

과제 내용

소셜네트워크게임(SNG) 활성화를 중심으로 게임 설계 및 개발

작품 설명

- 플레이어가 직접 덱 빌딩을 하여 적을 물리치며 진행하는 게임
- 적을 물리치고 획득한 점수로 소셜 네트워크상의 친구와 랭킹 경쟁하는 소셜네트워크 게임(SNG)
- 죽으면 처음부터 시작하는 로그라이크 형식의 게임

활용 방안 및 기대효과

기존에 있던 시뮬레이션 위주의 SNG와 다른 전략 장르를 채택하여 흥미를 유발할 수 있다.

작품사진

