

마지막 달

게임공학과

지도교수 : 이용희 교수님

조영환, 김태현, 양영현

개발배경

- Unity를 이용한 서바이벌 게임 개발
- 벡터 아트 스타일의 독특한 그래픽 구현
- 시간에 따른 파도의 밀물, 썰물 구현

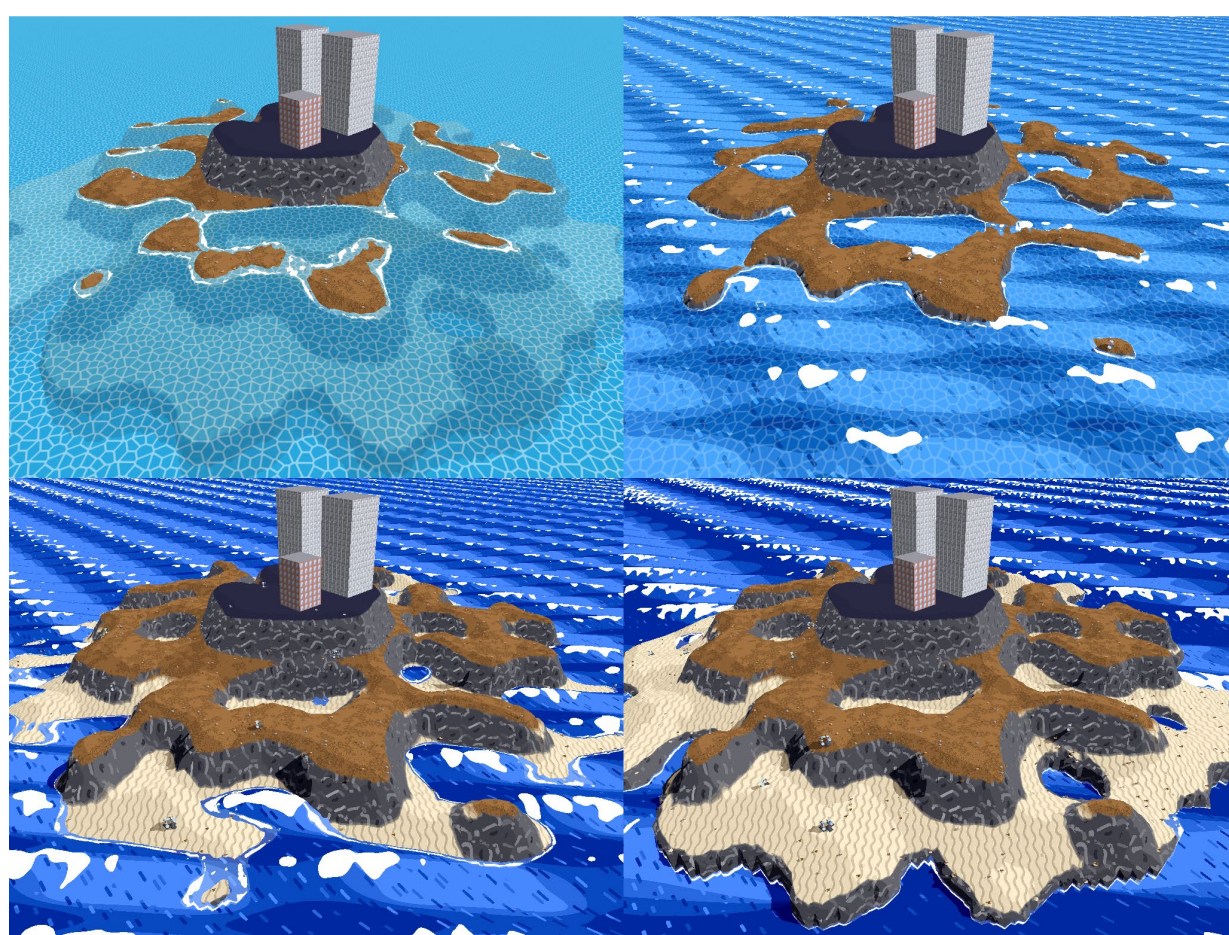
개발목표 및 내용

- Cel 셰이딩과 Look-Up 텍스처로 그림자 색을 지정 하는 셰이더로 벡터 아트 스타일 색감 구현
- 색상 마스크 맵을 제작해 여러 색상의 텍스처에서의 Look-up 텍스처 구현
- 벡터 아트 스타일에 적합한 형태의 모델, 텍스처 에셋 제작

개발결과



▶ 제한시간에 연동되어 변화하는 해수면과 파도



▶ 진행에 따라 개방되는 저지대 환경



인 게임 자원 파밍

기대효과 및 시장성

- 벡터 아트 특유의 독특한 그래픽과 그 분위기로 흥미를 끌 수 있음
- 진행에 따라 개방되는 단계적 스테이지로 완만한 난이도 곡선으로 플레이 가능

“ 다가오는 달의 밀물 아래
마지막 달 까지 살아남아라 ”