1. **게임 소개**

게임 제목  
 은가비

장르  
 어드벤쳐 게임

게임 목표

여러 곳을 탐험하며 빛을 모아 폐허가 되어 어두워진 성을 **밝히고** 폐허가 된 이유를 찾아내어 예전 왕국의 모습으로 **되돌리는 것**

1. **활용한 기능**

UI Toolkit

Animation & State 컨트롤

Shader Graph

1. **재미 요소**

스킬을 사용하지 않고 캐주얼한 전투를 반복하여 하드코어한 플레이를 유도하고 점차 발전해가는 “성”이라는 요소를 통해 재미를 주었다.

게임의 루즈한 면을 보완하고자 비주얼적인 요소로 시각적인 재미를 챙겼다.

1. **차후 컨텐츠**

맵 곳곳에 숨어져 있는 기믹  
 쿼터뷰에서만 가능한 사각지대에 숨겨진 통로 등등

빛을 활용한 퍼즐들

현재엔 빛을 수집하는 컨텐츠만 존재하지만, 수집한 빛을 활용한 퍼즐들을 추가할 예정

마을  
 망가진 마을의 중심이 되는 성을 복구하는 컨셉이지만, 성이 있는 마을도 하나하나 복구 해 나가며 추가적인 컨텐츠로 추가할 예정

1. **피와 땀과 눈물과 노력 그리고 부족한 점**

노력

화창한 여름 태양 아래 한 잔의 레드 와인 빛깔로 빛나는 저의 피,  
 마치 1857년 장프랑수아 밀레가 본 그 때 그 시절, 한낮의 찰나의 휴가를 바라던 이삭 줍는 여인들과 같은 땀,  
 공모전에 떨어지고 희미한 불똥과 같이 식어버린 저의 노력을 마치 꺼져가는 아궁이 부채질하듯 겨우겨우 살려내어 게임을 포기하지 않고 끝까지 개발하였습니다.

부족한 점

사소한 디테일을 챙기려 하다 보니 기능 하나하나 구현하는 데에 너무 많은 시간을 할애하여 개발의 속도가 너무 지체되었습니다.

1. **게임 플레이 설명서**

이동

W, A, S, D

빛 수집

좌클릭 : 잠자리채를 휘둘러 빛을 수집합니다.

펀치

우클릭 : 펀치 총을 발사하여 적을 기절시킨다. 기절시킨 적은 머리 위에 빛이 나오게 되고 빛을 낚아채 데미지를 입힐 수 있다.

1. **죄송합니다.**

아니 선생님 그러니까 이게 잘할려고했는데.. 스택에 모든 시간을 갖다 바쳤는데.. 이도윤한테 짖밟히고.. 제 수준을 깨닫고.. 현타가 와서 자살을 한번 고민해 보다가… 어지럽고.. 막 눈물나고... 슬프고.. 인생이 어렵고.... 인생이 무너지고….

방학 때 완벽한 게임으로 돌아오겠습니다.