
	SW융합작품 경진대회 및 전시회 참가신청서 및 패널 제작, 작품집 제작 내용 (재학생부)	
---	--	---

학 과	게임공학과	지도교수	이승욱
팀 명	투더문	데모가능여부(O,X)	O
작 품 명	루인 슬레이어		
참여학생	게임공학과 / 문진호, 김동근, 임승완		

과제 목적 및 배경

목적

- 게임의 본질에 극대화 하는 기술 개발 - 게임 몰입도 증대 요소 연구

배경

- 게임은 그 산업의 규모만큼 콘텐츠 간의 경쟁이 격화되고 있음
- 이러한 경쟁에서 우위를 차지하기 위한 게임의 본질적 기술에 대한 고찰과 연구 필요

기획

- 게임의 서사를 제거하고 반복적 플레이가 사용자에게 미치는 영향에 대한 고찰과 기술 개발
- 게임 사용자가 게임에 몰입하는 것은 게임의 흥행에 중요한 요소
- 몰입도를 높이기 위해 몰입에 관한 이론적 연구를 게임 개발에 접목
- 반복적 플레이가 몰입도에 미치는 영향에 대한 기존 연구 활용하여 이를 구현하고 효과 실증

과제 내용 / 작품 설명

프로젝트 구현 환경

- 게임 엔진: Unity3D / 대상 플랫폼: PC

게임 콘텐츠 분류

- 게임 장르: 3인칭 액션
- 기획 의도: 게이머의 반복 플레이의 효과 검증

게임 개발 기획

- 강력한 적을 공격하는 게임 요소만 추출하여 구현
- 게임 레벨은 적의 강력함만으로 변경하고 캐릭터가 능력을 증강시키고 반복적 타격을 가함

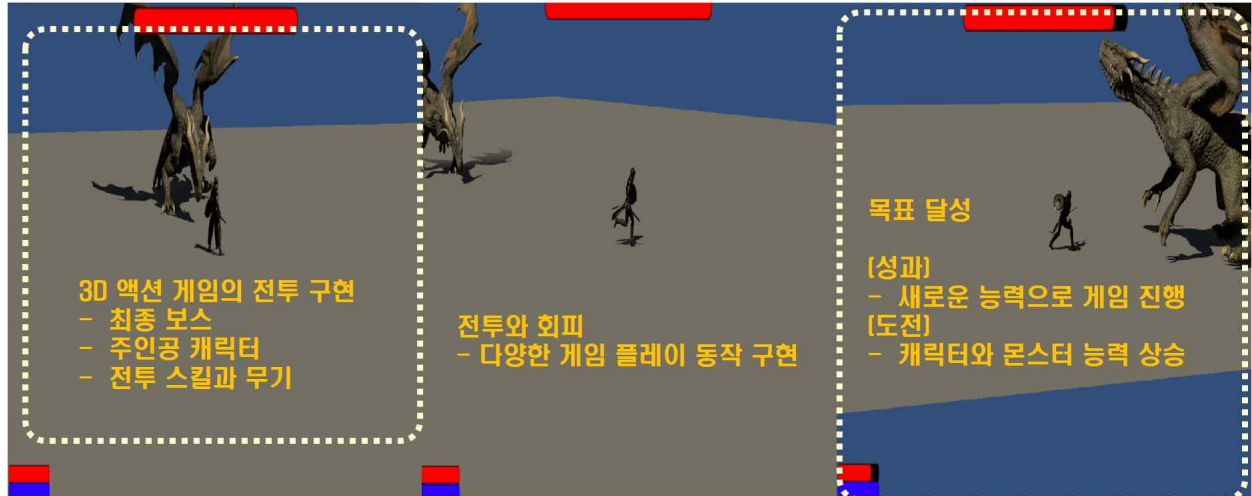
기획 의도

- 3인칭 액션 게임을 설계하고 이 액션 게임의 핵심인 전투를 구현함
- 매우 강력한 적을 공격해 입힌 피해량에 비례한 경험치를 획득하고 능력을 강화함
- 게임 플레이를 통해 획득한 능력을 바탕으로 지속적으로 강해지는 적을 상대함
- 액션 게임의 핵심 요소는 강화와 반복적 플레이, 그리고 목표 달성의 단순 구조로 구현
- 이러한 단순한 구조의 게임에 사용자가 보이는 몰입도를 분석하여 게임성 강화에 활용

게임의 배경과 시놉시스

- 게임 ‘루인 슬레이어’는 지하 유적에 갇혀버린 전사가 지상으로 빠져나가기 위해서 유적을 지키는 강력한 적을 무찌르는 게임이다.

작품 사진



활용 방안 및 기대효과

산업적 측면의 가치

- 게임 개발 과정에서 사용자의 몰입도를 높일 수 있는 요소를 발견하기 위한 과제
- 제한된 자원의 게임 개발 환경에서 사용자에게 선택될 수 있는 게임 개발 방법론 모색 가능

향후 기대 효과

- 이 프로젝트가 성공적으로 완료되면 개발에 드는 비용을 최소화하고 우수한 게임 콘텐츠 개발 가능
- 사용자의 몰입을 끌어내는 콘텐츠 제작이 필요한 다양한 영역에서 활용 가능
- 인디 개발사 등에서 사용해 게임 개발의 토대를 강화하는 데에 기여할 수 있음

■ 팀 소개

- 게임공학과 4학년 팀
-

■ 개인정보 수집·이용 동의서

< 개인정보 수집·이용 동의서 >

◇ 경진대회 참가를 위해 지도교수 및 팀원의 개인정보를 수집·이용하는 것에 동의합니다.

- 수집·이용 항목 : 성명, 학번, 생년월일, 휴대전화, E-mail 등
- 보유·이용 기간 : 공공기록물 관리에 관한 법률 시행령 제26조(기준기간) 준용

◇ 본 개인정보는 데이터 활용기업 및 개인 지원을 위한 기타 사업 등에 사용될 수 있습니다.

- 동의하지 않을 경우 본 프로그램에 참가신청 불가합니다.

■ 동의함 □ 동의 안함

상기 내용은 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

2023년 10월 31일

대표자: 문진호

팀 명	투더문			지도교수	이승욱
성명(팀장)	문진호			연락처 (팀장)	010-8248-8235
참여학생(모두)					
번 호	성 명	학 번	학 과	역 활	담당업무
1	이승욱		게임공학과	지도교수	-
2	문진호	18110167	게임공학과	팀장	- 기획 총괄
3	김동근	18110154	게임공학과	팀원	- 프로그래밍
4	임승완	18110183	게임공학과	팀원	- 프로그래밍 총괄
5				팀원	-
6				팀원	-
7				팀원	-
8				팀원	-
9				팀원	-
10				팀원	-

* 이미지 사용을 위해 한글파일로 제출 부탁드립니다.