

정보문화기술입문 Assignment 4.  
Simulation Game 개발

---

2016-12754  
자유전공학부 김해수

# 기획 개요

---

- 게임 제목: Rainbow Bridge
- 장르: 반려동물 기르기 시뮬레이션
- 기획 의도:
  - 반려동물을 기르는 데 있어서 주인이 어떤 일들을 해야 하는지, 가져야 할 책임감의 정도가 얼마나 되는지를 상기시키기
  - 반려동물의 행동 방식 및 훈련 여부는 주인의 책임이며, 반려견에게 책임을 물을 수 없다는 점을 알리기
  - 반려동물을 키워 본/반려동물과 이별한 경험이 있는 사람들에게 추억을 상기시킬 수 있는 기회와 위로를 전하기
- 디자인 및 그래픽:
  - 8비트 도트 그래픽
- 참고한 게임:
  - 샬리의 법칙 (<https://youtu.be/KAgDAUhInN4>)
  - Life is a Game (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fivebyte.lifeisagame>)
  - 닌텐독스(를 비롯한 각종 콘솔/모바일 애완동물 시뮬레이션 게임)

# 플레이 방법

---

- 크게 4개의 소단원으로 나뉜다.
  - 만남(Beginnings) : 반려견을 처음 만나서 데려오기
  - 적응(Adaptation) : 훈련기 및 적응기. 플레이를 통해 반려견의 훈련 분야/정도를 조정한다.
  - 애착(Affection) : 반려견과 함께하는 삶의 시기. 주인의 삶 속에 함께하는 반려견의 삶을 그린다.
  - 헤어짐(Goodbyes) : 반려견의 삶의 말기와 죽음을 그린다.
- ‘적응’ 단원과 ‘애착’ 단원은 각각 10턴의 플레이를 통해 진행된다
- 가능한 행동 버튼은 초록색으로 표시된다.
- 반려견과 주인 간의 관계를 나타내는 수치
  - 애착 수치:
    - ‘놀아주기’ 행동으로 증가시킬 수 있다.
    - 주인이 일을 하러 나가 반려견을 혼자 두는 시간이 길수록 감소한다
  - 건강 수치:
    - ‘사료 주기’ 행위를 통해 유지된다.
    - ‘애착’ 단원 도중에 병원 이벤트가 발생한다. 건강 수치가 낮을 경우 게임 오버로 이어지게 된다.
  - 훈련 수치: 훈련기에만 구축할 수 있는 수치
    - 배변 훈련 수치: 일정 횟수 이상 훈련시키지 않으면 ‘애착’ 단원에서 배변 실패 이벤트가 발생한다. (‘훈내기’를 통해 애착이 깎인다)

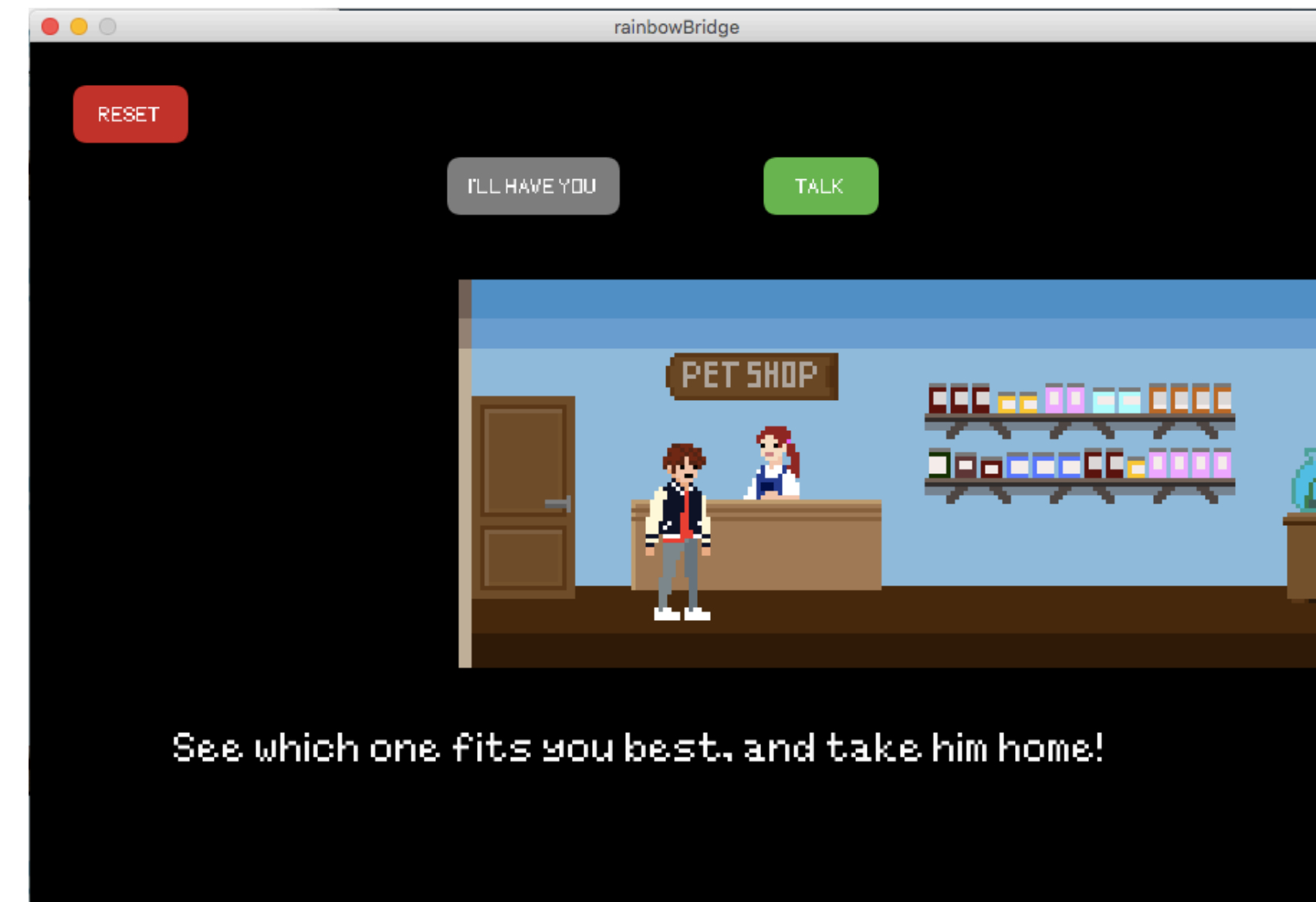
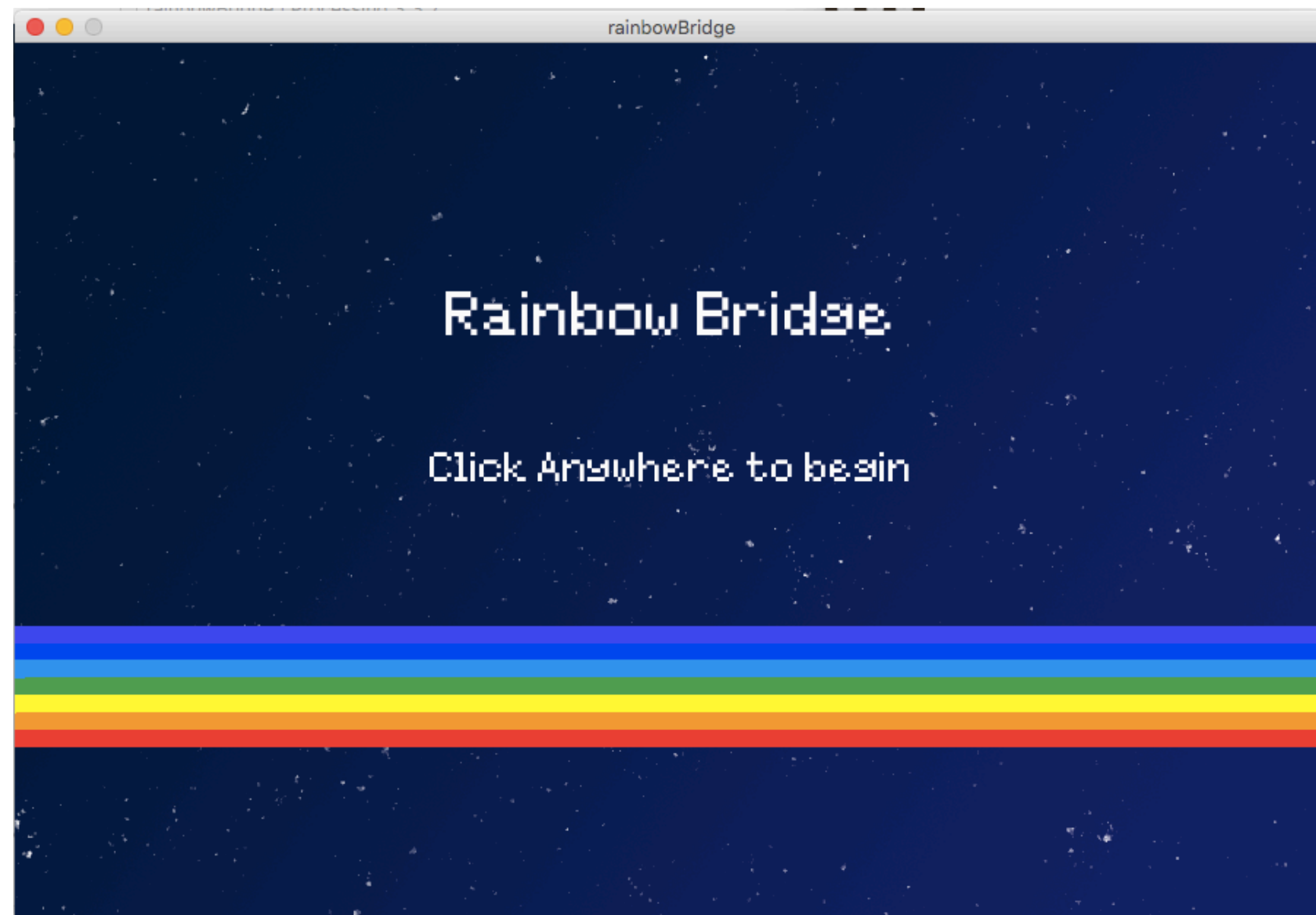
# 게임 엔딩

---

- 3개의 엔딩(굿 엔딩/배드 엔딩/노멀 엔딩)으로 나뉜다.
  - 굿 엔딩(진엔딩):
    - 반려견의 최후를 함께해주는 엔딩(엔딩 시점의 애착 수치에 따라 결정된다)
    - 반려견이 죽은 후, 무지개다리를 건너게 된다.
    - 무지개다리를 건너는 길을 주인과 대동하여 끝까지 같이 있는 엔딩.
  - 노멀 엔딩:
    - 최후를 함께하는 옵션이 제공되지 않는다.
    - 반려견이 죽은 후, 무지개다리를 건너게 된다. (굿 엔딩과 동일)
    - 무지개다리를 건너는 길을 반려견 혼자 떠난다.
  - 배드 엔딩 (게임 오버 조건)
    - 건강과 관련된 수치가 낮은 상태에서 병원 이벤트가 발생하는 경우: 반려견이 일찍 사망하며 게임 오버
    - 애착 수치가 0 밑으로 떨어질 경우: 유기 혹은 반려견의 가출이라고 상정, 게임 오버

# 스크린샷

---



# 스크린샷

