

# T.Rail

## 게임공학부

지도교수 : 송인희 교수님

정민지, 박혜원, 박대렬

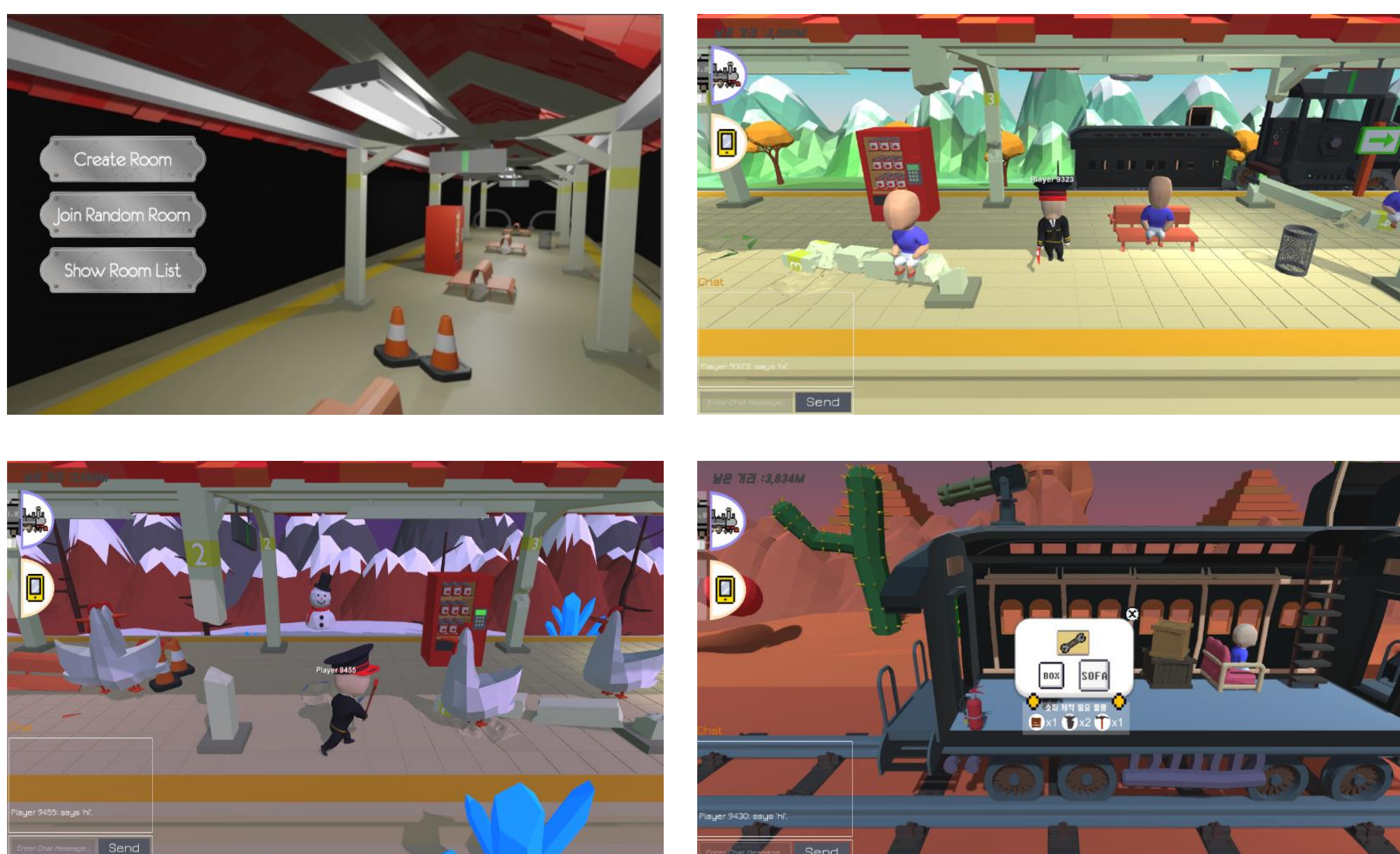
### 개발배경

- 콘텐츠 제작과 개발 속도의 향상을 위해 Unity 게임 엔진으로 게임을 제작한다.
- 게임 제작 과정을 통해 팀 개발 경험 및 노하우를 습득한다.

### 개발목표 및 내용

- Unity 3D 2018.2.2 버전을 이용한 게임 개발
- 인벤토리, 제작, 수리, 상점 콘텐츠 구현
- 세 가지 종류의 맵과 다양한 몬스터
- PUN2를 이용한 네트워크 동기화, 채팅 기능

### 개발결과



▶ 로비에서의 선택 화면과 두 종류의 역

▶ 사막맵의 모습



▶ 초원맵과 설원맵, 그리고 각 맵에 등장하는 몬스터와의 전투

### 기대효과 및 시장성

- 다양하고 아기자기한 로우폴리곤 그래픽 컨셉을 통해 유저들에게 친숙하게 다가간다.
- 스테이지별 짧은 러닝타임으로 유저들의 지루함 최소화한다.
- 플레이어간 협동을 통한 다양한 플레이 방식을 유도해 낸다.

“ 더 많은 승객을 구출하라  
캐주얼 액션 협력 게임 T.Rail ”