

장르융합을 이용한 게임개발

학과 게임공학과

지도교수 이강혁

팀명 팀 디펜스(Team Defense)

과제유형 자유과제

대모가능여부 ○

참여학생 이정빈, 이철승, 전도경

☆ 과제 목적 및 배경

새로운 장르를 창조하는 것이 아닌, 일부 장르(디펜스 장르, 슈팅 장르)의 재해석을 통해 플레이하는 유저에게 몰입도와 재미를 끌어올리는 것을 목표로 한다.

☆ 과제 내용 / 작품 설명

우리 팀에서 만든 게임은 적들의 탄막을 피하는 슈팅장르와 어떠한 객체를 지켜야 하는 디펜스 장르의 융합으로 이루어져 있다. 기존에 있던 장르융합과 차별점을 두고자 우리는 디펜스 장르의 재해석하여 단순히 적을 쓰러트려 지키는 것에 더해 플레이어가 대신 피격당하기도 하고 디펜스 객체를 플레이어가 끌고다니며 탄을 피해야 하는 시스템을 추가하였다. 이 시스템으로 인해 게임을 플레이하는 유저들은 더욱 높은 집중도와 몰입도를 경험을 할 수 있을 것이다.

☆ 작품 사진



☆☆ 활용 방안 및 기대효과

재미를 위한 게임이지만 게임을 플레이하면서 집중력과 창의성, 전략적 사고력 등을 향상시키는 효과를 기대해 볼 수 있다. 우리는 장르에 대한 부담을 덜고 다양한 방법으로 게임의 재미를 추구한다면 더욱 높은 질의 게임과 개발자들이 양성될 것이라고 생각한다.