

PC플랫폼의 공포 어드벤처 게임

김수권*, 이병철^o, 김호렬*, 진석진*, 유우종**, 안성욱*

^o*배재대학교 게임공학과

**대전보건대학교 컴퓨터정보과

e-mail: kimsk@pcu.ac.kr^{o*}

Development of Horror Adventure Game using PC

Soo Kyun Kim*, Byeongcheol Lee^{o*}, Horyeol Kim*, Seokjin Jin*, Woo-Jong Yoo**, Syungog An*

^{o*}Dept. of Game Engineering, Paichai University

** Dept. of Computer Information, Daejeon Health Institute of Technology

● 요약 ●

본 논문은 PC 플랫폼에서 공포 어드벤처 게임을 구현한 논문이다. 여름이 오면서 다양한 호러 콘텐츠들이 출시되고 있으며, 본 게임은 시간과 장소의 구애를 받지 않으면서 호러 체험을 할 수 있는 체험 기반 게임이다.

키워드: 게임 캐릭터(Game Character), 호러게임(Horror Game), 유니티(Unity 3D)

I. Introduction

여름이 오면서 계절을 노린 여러 호러 콘텐츠가 많이 나오고 있다. 과거에는 호러 영화 등의 콘텐츠가 많았지만 현재는 점점 게임 등의 체험형 콘텐츠가 늘어나고 있다. 체험형 호러 콘텐츠 중에서 한국의 경우에는 다양한 호러 게임이 많지 않은 편이다. 외국의 경우에는 다양한 호러 게임들이 출시되고 플레이되고 있지만, 한국에는 화이트데이 및 검은 방 등의 게임 말고는 제작 및 플레이 되고 있지 않은 실정이다.

시 게임화면으로 넘어가고 게임종료 버튼 시 게임이 종료된다. 게임화면에서 게임 클리어 시 점수 화면으로 넘어가며 점수 화면에선 메인 메뉴로 돌아갈 수 있다. 플레이어가 사망하면 시작화면으로 되돌아간다.

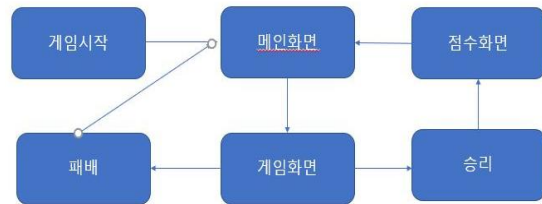


Fig. 1. System Architecture

II. The Proposed Scheme

1. 게임 설계

본 게임에서는 복도형 아파트를 주제로 한 호러 콘텐츠가 없다는 것에서 아이디어를 도출하여 게임을 개발한다. 기존 호러 게임들의 플레이 형식을 따라가면서도 맵의 특이성과 간단한 조작이라는 장점을 가진다면 경쟁력이 있을 것이라 판단되어 본 게임을 구현할 것이다. 한국 호러 게임의 대명사인 ‘화이트데이’는 학교라는 친숙한 소재를 통해 플레이어에게 접근하였고, 본 연구개발에서도 위에서 제시한 게임과 같은 아파트라는 친숙한 소재를 통해 플레이어에게 접근한다.

2. 흐름도

그림1은 게임의 흐름도이며, 메인 메뉴에서 시작 버튼을 누를

3. 맵

제안하는 맵(그림 2)은 총 3개의 층, 15개의 집으로 이루어져 있다. 아파트의 구조를 최대한 살려 모든 층의 배치도를 똑같이 구성하였고, 집마다 가구의 배치는 다르게 하였다. 썬 이동 없이 3개의 층을 한 번에 플레이 하도록 하였다.



Fig. 2. Map Images

4. 플레이어의 조작

플레이어가 어렵지 않도록 조작을 최대한 간소화 하였고, 플레이어는 키보드의 w, a, s, d 키로 움직이며 오브젝트 근처에서 마우스 좌 클릭 시 이벤트가 진행된다. 일부 이벤트의 경우 플레이어가 오브젝트 근처에 있는 것만으로도 진행이 된다.

5. 점수

점수는 플레이 시간으로 계산하도록 하였다. 1초당 1점으로 계산하며 낮을수록 고득점이다. 플레이 중에는 화면상단의 시간으로 점수 확인이 가능하며 클리어 시 화면중앙에 띄워준다.

6. 몬스터 제작

그림 3과 같이, 몬스터는 총 4종류가 있으며 다음과 같다. ① 플레이어가 특정 위치로 이동했을 시 작동을 시작하는 몬스터다. 플레이어 방향으로 이동하며 근접 공격을 한다. 플레이어가 특정 위치로 갈 경우 작동을 중지 한다. 게임 진행시 플레이어와의 상호작용이 있으며 우호적으로 변한다.

② 플레이어를 계속 추격하는 몬스터다. 플레이어가 몬스터와 일정 거리 가까워 졌을 경우 플레이어를 공격한다. 집에 들어갈 경우 플레이어를 추격을 중지하고 스폰 포인트로 돌아간다.

③ 플레이어가 복도로 진입할시 일정 확률로 출현하는 몬스터다. 랜덤 속도로 일직선으로 움직이며 맵 밖으로 나갈시 사라진다. 몬스터가 생성됐을 경우 플레이어한테 알람으로 알려준다.

④ 맵 전체를 배회하는 몬스터다. 10초 간격으로 방향을 바꾸며 플레이어의 시야 안에 들어왔을 때 플레이어한테 원거리 공격을 가한다.



Fig. 3. Monster

III. Conclusions

다양한 장르의 게임이 출시되고 있는 지금 호러라는 아주 기초적인 장르의 게임을 제안했다. 본 게임은 유니티3D[1,2,3]를 이용해 제작하였으며 여러 호러 마니아들의 욕구를 충족시킬 수 있도록 하였다.

REFERENCES

- [1] JaehYeon Lee, Absolute Class! Unity5, Wiki Books (2015).
- [2] Terry Norton, Learning C# by Developing Games with Unity 3D Beginner's Guide, Packt Publishing, September 25, (2013).
- [3] Computer Internet IT Terminology Dictionary, Article(CrossRef Link)