What Color is it?

누구나 색깔을 가지고 있습니다.
그 색깔을 통해 각자의 개성을 드러내고 뽐낼 수 있습니다.
색깔이 지속적으로 변화하여 또 다른 멋진 개성을 나타내듯이
우리들 또한 어제와 다른 오늘의 새로운 모습을 보여주며
지속적으로 성장할 것 입니다.
당신은 무슨 색을 갖고 있습니까?

서강대학교 | 게임&평생교육원

서강대학교 게임&평생교육원 제15회 졸업작품집

WHAT COLOR IS IT?

15TH

SOGANG GAME

GAME & CONTINUING EDUCATION CENTER
AT SOGANG UNIVERSITY
THE 15TH GRADUATION EXHIBITION

졸업 축하 메시지
게임그래픽&만화애니메이션과정
게임개발과정
졸업생명단

축 사

이상근

서강대학교 게임&평생교육원장

안녕하십니까?

서강대학교 게임&평생교육원 이상근 원장입니다.

서강대학교 게임&평생교육원 제15회 졸업작품전을 진심으로 축하드립니다.

대한민국 게임산업의 중추적인 역할을 담당하는 개발자를 육성해온 서강대학교 게임&평생교육원의 명성은 이미 업계에 널리 알려져 있습니다. 항상 창의적이고 도전정신이 가득한 자세로 학업에 전념하고 있는 아마추어 개발자들이 모여서 이론과 실무를 겸비하여 사회에 진출하는 그런 학교에서 올해도 여러분들의 반짝이는 아이디어와 기발한 상상력을 발휘한 작품들을 만나게 되었습니다.

여러분들이 선보이는 작품을 제작하기 위해 그동안 지새웠던 많은 밤낮의 노력과 동료들과 같이 고생하였던 시간들에 대해 경의의 마음을 표하며, 박수를 보냅니다. 제작한 작품도 훌륭하지만, 앞으로 여러분들이 졸업 후에 만들어낼 작품에는 더욱 기대가 됩니다.게임 분야에서 작품을 제작해본 여러분들이라면, 창의력과 문제 해결 역량이 중요한 4차산업혁명 시대의 환경 속에서도 변화에 유연하고, 앞선 발걸음을 내딛을 수 있는 사회인으로 큰 역할을 할 것으로 기대됩니다.

현재 게임산업은 콘텐츠를 넘어 플랫폼으로 진화를 거듭하고 있으며, 코로나 엔데믹 이후 게임 산업의 규모 및 수요가 크게 증가했습니다. 특히 메타버스의 빠른 발전 속도로 인해 향후 게임산업에서 다양한 변화가 예측되고 있습니다. 졸업은 끝이 아니라 시작입니다. 앞으로 여러분은 게임산업 현장 곳곳에서 자신의 역량을 발휘할 것이며, 산업 현장에서도 변화하는 테크놀로지와 산업의 동향과 움직임에 능동적으로 대응할 수 있는 힘을 스스로 키워가시길 바랍니다.

항상 모든 면에서 열심히 하는 게임&평생교육원 구성원 모두가 합심하여 얻어낸 2023년도 졸업작품전시회를 다시 한 번 진심으로 축하드립니다. 최선을 다한 4학년 학생들과 이들을 잘 이끌어 주신 교수님 그리고 항상 지원해 주시는 학부모님께 감사의 말씀을 드립니다.

감사합니다.

축 사

이규영

블리자드 엔터테인먼트
라이엇 게임즈

전 세계 게임계에 겨울이 왔습니다. 팀이 사라지기도 하고 프로젝트가 접히기도 하면서, 취업의 문은 점점 좁아지고 있습니다. 안타깝게도 한국도 그 한파에 자유롭지 못합니다.

하지만 데이브 더 다이버, P의 거짓 같은 싱글플레이 국산 게임이 세계적으로 좋은 평가를 받으면서, MMORPG 프로젝트 중심이었던 한국 게임회사에 변화의 바람이 불고 있습니다.

어떻게 보면 더 다양한 게임이 만들어질 수 있는 절호의 기회가, 졸업하시는 후배님들에게 찾아온 것입니다. 이 땅에서 게임이 계속 만들어지는 한 기회는 있을 거고, 마음 맞는 사람끼리 모여 인디게임 팀을 만들기에는 더 없이 좋은 기회가 왔습니다.

여러분이 같이 게임을 만들었던 그 인연은 잊지 않으셨으면 좋겠습니다. 회사는 사라질 수 있고 프로젝트는 접힐 수 있지만, 여러분이 쌓아온 인연은 사라지지 않고, 여러분과 함께할 겁니다. 같이 개발할 때는 애증 같았던 그 관계가, 졸업 후에는 든든한 서포터가 되어줄 것입니다. 게임교육원을 통해 시작한 그 인연을, 소중하게 유지되길 바랍니다.

학생이 아닌, 게임 개발자로서 시작하는 졸업을, 축하드립니다.

축 사

최인규

넥슨게임즈

안녕하세요.

현재 넥슨게임즈에 다니고 있는 게임프로그래밍과 07학번 최인규입니다.

서강대학교 게임&평생교육원의 졸업 작품전을 진심으로 축하드립니다.

2014년도에 졸업해서 졸업한 지 9년이나 지났네요.

졸업 이후에도 몇 년 동안 졸업 작품전을 할 때마다 방문해서 졸업생들의 참신한 아이디어로 만든 게임들을 보면서 저도 배우고 자극을 많이 받았던 게 생각납니다.

제 학창 시절에 만들었던 것과 비슷한 게임도 있었고, 더 잘 만들어서 어떻게 만들었지 분석하게 만드는 게임들도 있었습니다.

지금까지 기억을 돌이켜보면 학창 시절에 프로젝트로 만들었던 게임 개발이 가장 재밌었던 것 같습니다. 잠도 거의 못 자면서 프로젝트를 진행하여 몸은 피곤하지만, 재밌는 아이디어가 떠오르면 바로 적용해보다가 돌이킬 수 없는 상황에 처해 더 힘들어지는 경우도 있었습니다. 나중에 지나고 나서 문득 "아, 그 때 그 기능을 이렇게 만들었으면 더 좋았을텐데..."라며 아쉬워할 때도 종종 있었습니다. 다른 파트의 사람들과 하루 종일 옆에서 의견을 주고 받으며 다같이 재밌는 게임을 만들기 위해 열심히 했던 가장 행복했던 개발이었습니다.

프로젝트를 진행하고, 졸업작품을 완성하면서 겪었던 고생들이 언젠가는 즐거운 추억이 되고 그런 경험을 통해 좋은 개발자가 되기 위한 밑바탕이 되었으면 좋겠습니다.

졸업 전시회를 마치고 사회로 나아가 취업 걱정과 새로운 업무에 대한 부담 등 걱정이 많이 생기겠지만, 그 또한 잘 극복하고 성장해서, 멋지고 재밌는 작품으로 만날 수 있는 날이 오기를 바랍니다.

감사합니다.

축 사

황성진

카셀 게임즈 대표

안녕하세요.

2018년에 서강대학교 게임&평생교육원 게임기획 과정을 졸업한 카셀 게임즈의 황성진입니다.

선배들의 졸업작품전을 한 장 한 장 보면서 동경을 품어왔던 때가 엊그제 같은데 어느덧 5년이라는 시간이 지났네요. 대부분 졸업작품전 앞에 쓰여 있는 이 격려사는 읽지 않고 바로 넘기곤 하는데… 이 글을 읽으시는 여러분은 분명 특별한 분이실 거란 생각이 듭니다.

제가 오래 산 건 아니지만, 세상이 빠르게 변해가고 있다고 느낍니다. 평범하게 사는 것마저도 많은 운이 따라줘야 되는 시대가 온 것 같습니다. 이제는 특별해야 주목받고, 주목받아야 살아남을 수 있겠더군요. 다행인 점은 여러분이 이 학교를 다니시면서 어떻게 하면 특별해질 수 있을지에 대해 남들보다 많은 고민들을 해오셨을 거라는 겁니다.

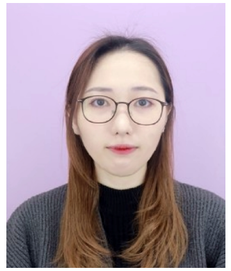
앞으로도 내가 무엇을 잘하는지, 나만의 특별함은 무엇인지 계속해서 마음속에 되새기시면서 사회로 호기롭게 나아 가시길 바랍니다. 처음에는 실패와 비웃음에 마음이 흔들릴 수 있습니다. 그러나 역경을 이겨내고 여러분의 특별함을 충분히 발전시킨 미래에는 좋은 결과가 반드시 따라올 것임을 굳게 믿으시길 바랍니다.
졸업작품을 준비하시느라 고생 많으셨고, 앞으로 멋진 창작활동을 통해 세상에 행복을 나눠 주시는 분들이 되길 기원하겠습니다.

게임그래픽&
만화애니메이션과정

지도교수

신상호, 도준석, 권세민

구태영
GU TEAYOUNG



상상을 그려내리라

- 2020년 1학기 성적장학금 수여
- 2022년도게임그래픽&애니메이션 학회장

2000gty@gmail.com

CHARACTER CONCEPT ART & UI

Meringue
딸기 머랭쿠키 마법소녀. 모두의 밝은 웃음을 지키기 위해 소녀는 달려나간다.

Latte
말차라테 아가씨. 상냥한 미소로 단단한 장애물을 부수며 나아간다.

Berry
블루베리 생크림 마법사. 싱그러운 표정의 소녀는 화려한 마법을 쓰며 날아간다.

Harunabi
스트리머 겸 우타이테 하루나비님 행사 협력

김 기 범

KIM KIBEOM

캐주얼 캐릭터 모델러를 지망하는 학생입니다.

캐주얼, 서브컬쳐 관련해 제작하는 것과 구현하는 것에 관해 즐거움을 느낍니다.

rlqjawjdgns@gmail.com

3D CHARACTER

툰쉐이딩 캐릭터_1

툰쉐이딩 캐릭터_2

툰쉐이딩 캐릭터_1

핸드페인트_SD

김 다 은

KIM DAEUN

모두 수고하셨습니다~

bambina1004@naver.com

2D CHARACTER

고스소녀

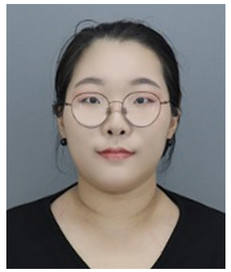
체리빛 바다의 주인

할로윈의 악동

쇼트소녀

김다은

KIM DAEUN



최선을 다하자.

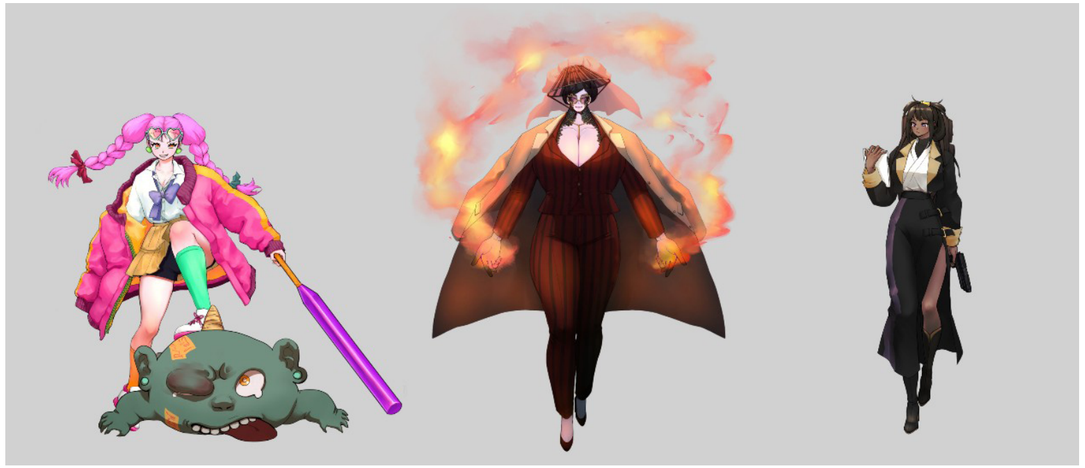
- 2021년 프로젝트 Do Not Open This Box
- 2022년 프로젝트 [오로아 해결사]

j2868961@naver.com

2D CHARACTER

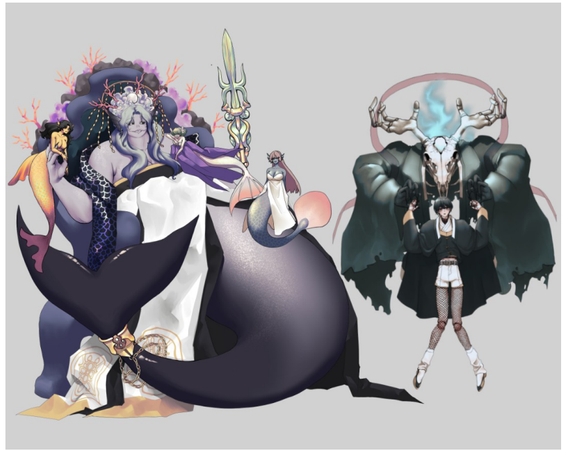
바다도깨비 / 플레이어 캐릭터

플레이어의 선배 / 영연맹 두목 / 영연맹 두목비서



연맹 소속 퇴마사 나비 / 새

인어여왕 / 인형술사



김 서 윤

KIM SEOYOON

흐르는 물처럼 살자.

- 2022 1학기 프로젝트 Deer Deer
- 2022 2학기 프로젝트 Tower
- 2023 NIA 한국형 AI 학습데이터 구축 산업 참여

asirian08@gmail.com

3D MODELLING

거실 / 욕실

카페

부엌

방

김성은

KIM SUNGEUN

그럴 수도 있지.

- 2022 1학기 프로젝트
  'Mirita'
- 2023 1학기 프로젝트
  'THE SUMMIT'
- 2023 NIA 한국형
  AI 학습 데이터 구축 산업 참여

kse00414@gmail.com

3D ENVIRONMENT

UNITY SCENES

3ds max, unity, Photoshop

PROP

김 시 은

KIM SIEUN

내일은 더 행복한 우리가 되자

- 클립스튜디오 2023 인터네셔널 코믹/만화 스쿨 콘테스트 웹툰 부문 입상

spicyfriedpork@gmail.com

2D WEBTOON

모두의 선율

언젠가 내가, 우리가 겪었을 이야기.
사랑하는 별, 그리고 그를 잃어버린 당신. 서로에게 못 다 전한 사랑을 담은 청춘 아이돌 드라마.

김영민

KIM YOUNGMIN

무기력증을 고치자.

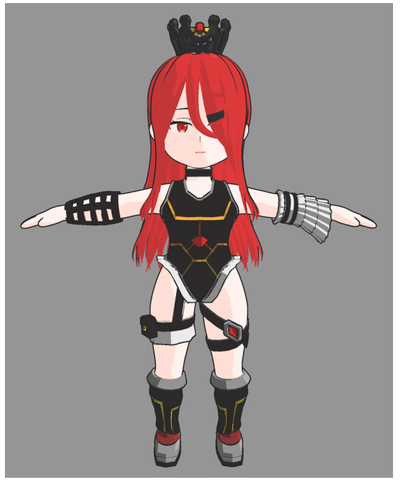
모두 졸업작품 작업하느라 고생 많으셨습니다.

znzl4739@naver.com

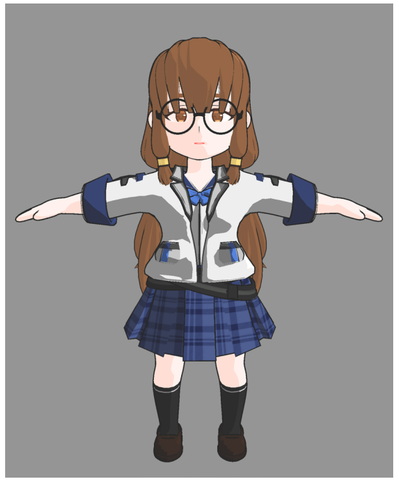
3D CHARACTER

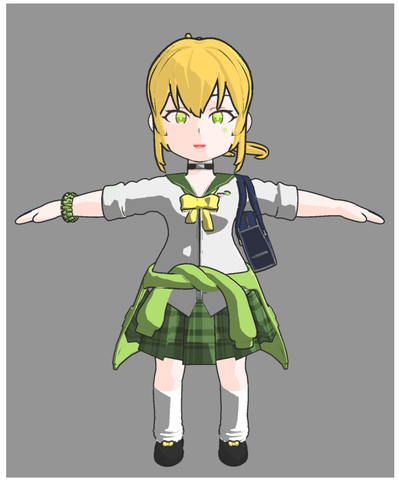
메카 컨셉의 캐릭터

판타지 컨셉의 캐릭터



학생 컨셉의 캐릭터





김영인

KIM YOUNGIN

인생은 카피바라처럼...

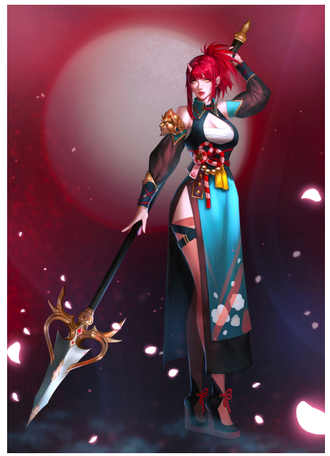
- 2022년도 2학기 우수 장학생
- 2022년도 1학기 원장특별 장학생
- 2021년도 1학기 원장특별 장학생
- 2020년도 2학기 우수 장학생

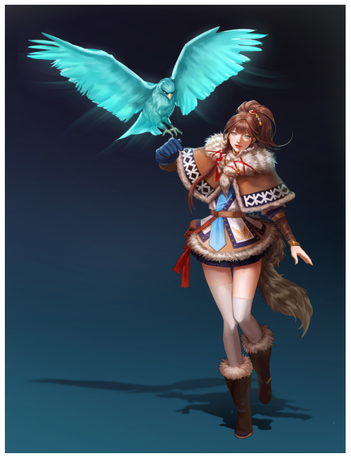
rladuddls508@naver.com

2D CHARACTER CONCEPT ART & 3D ENVIRONMENT

3D Art

2D Character Concept Art





김 유 림

KIM YURIM

화합은 하되 흔들리지 말자

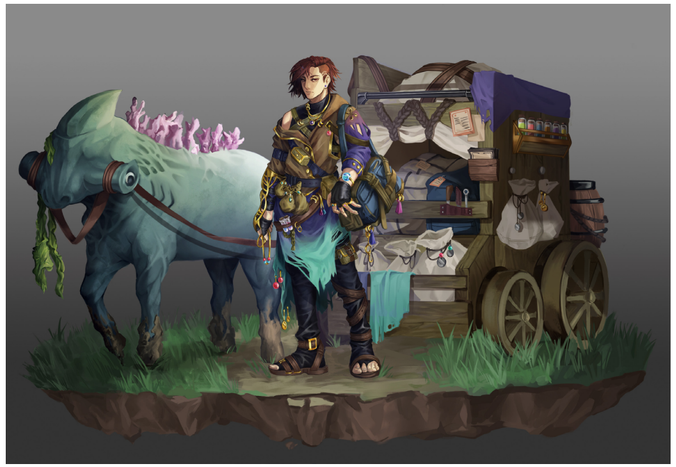
- 2022 1학기 우수 장학금
- 2021 1학기 최우수 장학금
- 2020 1학기 최우수 장학금

dbd_pyke7801@naver.com

2D CHARACTER CONCEPT ART

Cognac
심해 크리처

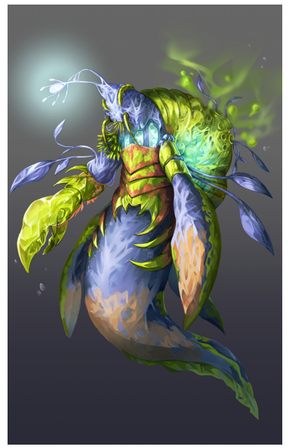
Namasi
상인 캐릭터



Ron
암살자 캐릭터

Kalens
해적 선장 캐릭터

Balor
아귀 크리처



Sephid
문어 크리처

김 준 규

KIM JUNGYU

배신 당하지 않을 만큼 열심히 하자

- 2021년 프로젝트 <던전앞 여관>
- 2022년 프로젝트 <이데아>

- 2021년 공모전 수상
  <League Of Legends 아케인>
  < League Of Legends 아리랑 팬아트 챌린지>

wnsgk0101@naver.com

2D CHARACTER CONCEPT ART

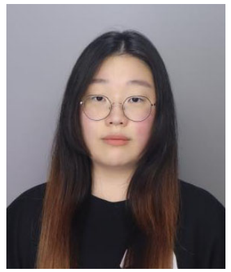
소환자 칼론
죽음의 소환자 칼론 / 헤이아스에게 속아 결혼식 때 죽은 자신의 남편을 소환했다.

다이아 여왕 벨레스토나 / 클로버 여왕 포르티네 / 스페이드 에이스 오스베타 / 하트 여왕 리베디히
부유의 상징 / 행운의 상징 / 순수의 상징 / 사랑의 상징

악어의 악마 / 흑백 조커 헤이아스 / 고양이의 악마 / 뱀의 악마 스캇
악어 전사 / 죽음의 상징 / 날조의 상징 / 교활함의 상징

김 진 휘

KIM JINHWI



하고 싶은 일을 후회 없도록 하자.

졸업작품 프로젝트가 드디어 막바지를 향해 가고 있습니다. 작업하느라 힘들었지만 뿌듯한 기분이 더 큽니다. 모쪼록 잘 봐주셨으면 좋겠습니다. 감사합니다.

- metavers_aescape UI/UX AD
- metavers_AR 3D 모델링 및 애니메이션
- metavers_VR 3D 맵 제작
- Zulu_Sidna UI/UX
- Poket Halloween UI/UX

jjjh22@naver.com

2D CHARACTER & ANIMATION

스트로베리

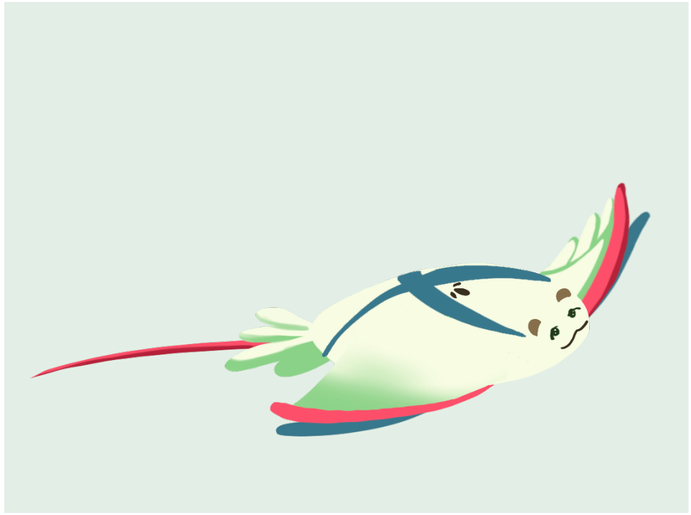
딸기와 토끼, 우파루파를 결합한 캐릭터

오렌지

오렌지와 부엉이, 늑대를 결합한 캐릭터

워터멜론

수박과 가오리, 독수리를 결합한 캐릭터

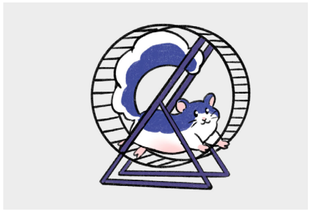


드래곤 프루츠

용과와 도마뱀, 바다 달팽이를 결합한 캐릭터

블루베리

블루베리와 다람쥐, 햄스터를 결합한 캐릭터



김 찬 유

KIM CHANYOO

드디어 끝!

졸업작품 작업을 하면서 부족한 부분이 많았고 채우면서 발전하고 싶습니다.

chanyoo14@naver.com

CHARACTER CONCEPT ART

마족 마법사 소녀

인간 여기사

마족 처형자

악어 수인 대장장이

여우 수인 보안관

인간 퍼펫마스터

김 하 진

KIM HAJIN

늦었다고 생각했을 때
너무 늦었다. 지금해라.

- 2023 2학기 성적 우수자 장학금

출업작품 QR코드

hoesaeggim14@gmail.com

CEL ANIMATION

THE LAST GLOW
단편 애니메이션

주요 스틸컷
애니메이션 스틸컷

김 한 비

KIM HANBI

LOVE YOURSELF

- 2020 입학 장학금
- 2021 1학기 원장특별 장학금
- 2022 1학기 공로장학금
- 2022 2학기 공로장학금

- 2021 교내 프로젝트 <던전 앞 여관>
- 2022 교내 프로젝트 <IDEA>

- 2021 League Of Legends
  아케인 팬아트 챌린지 '찐'금손ㅋ
- 2021 League Of Legends
  아리랑 팬아트 챌린지 금손상ㅋㅋ

h_04@naver.com

2D CHARACTER CONCEPT ART

나정빈

NA JEONGBIN

이제 시작이야 내 꿈은~

그렇게 힘들고 많은 시간을 보냈음에도 이제 스타트 라인이라는게 믿기지 않는다.

Sauri45682@gmail.com

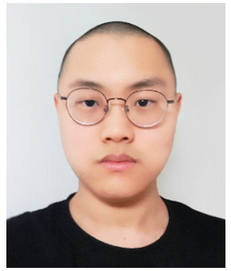
3D GAME MOTION

게임 검술 모션

게임에서 사용되는 과장된 액션은 어떤 느낌일까 라는 심정으로 제작했습니다.

박 경 민

PARK KYUNGMIN



감사할 줄 아는 사람이 되자

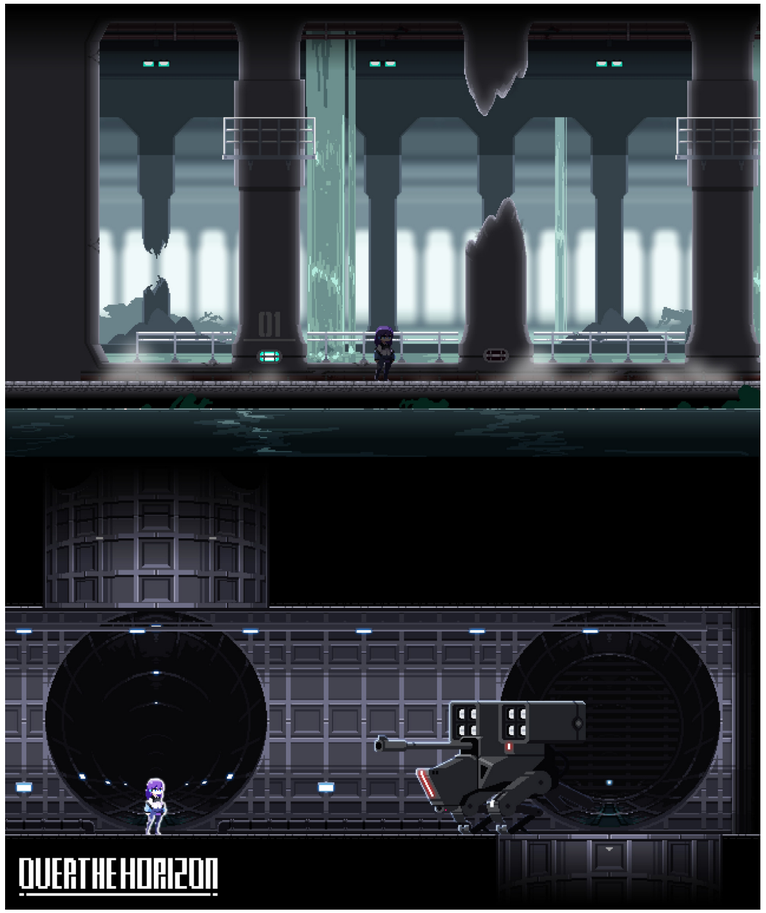
- 2022 글로벌 게임 챌린지(GGC) 완성작 부문 대상
- 2023 부산 인디 커넥트 페스티벌 (BIC) 루키 부문 라이징스타 후보

dalsu1277@naver.com

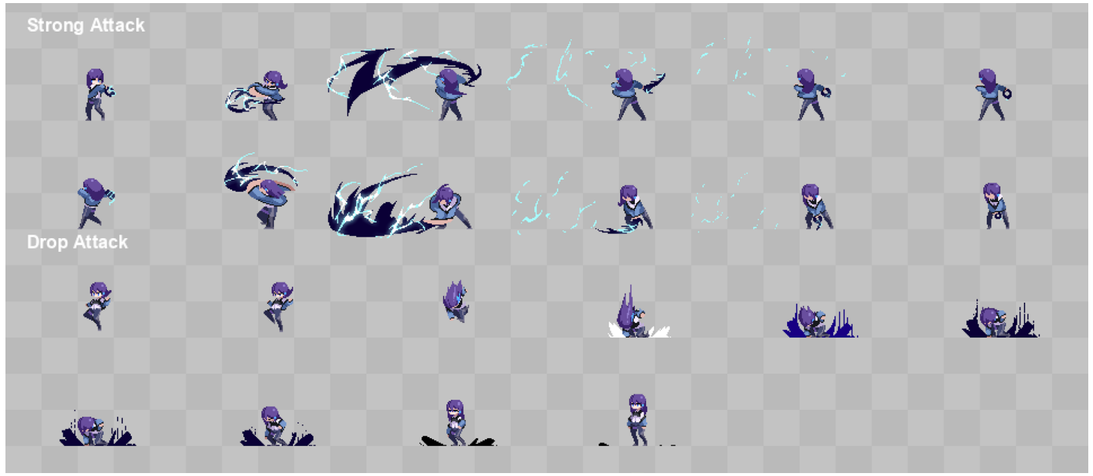
PIXEL ART

오버 더 호라이즌 Over The Horizon

<오버 더 호라이즌>은 액션 메트로매니아 게임으로, 모션 캔슬을 통한 빠른 템포의 전투가 큰 특징입니다.



애니메이션 스프라이트 작업



박 민 혜

PARK MINHYE

즐기려면 관심을 먼저 가져라.

졸업작품을 하면서 지금 해야할 일을 나중으로 미루면 나중이 너무 힘들다는걸 느꼈습니다.

bz3372@naver.com

CHARACTER CONCEPT ART

인형의 집

박 상 준

PARK SANGJUN

절대 어제를 후회하지 마라. 인생은 오늘의 나 안에 있고, 내일은 스스로 만드는 것이다.

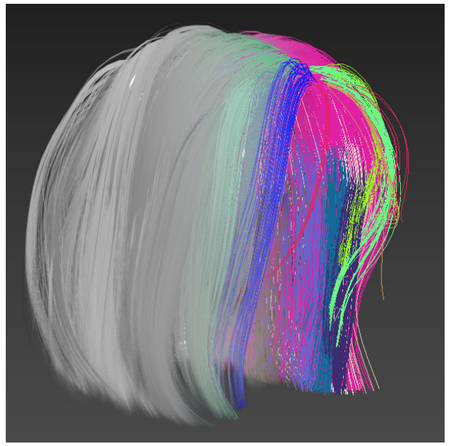
getsober@naver.com

3D CHARACTER

Original Character

Research and Development

Z brush, Mavelous Designer, Substance Painter, Ornatrix R&D 진행



박 인 해

PARK INHAE

그림으로 기록하다.

기록하며 추억을 만들자.

- 2018 1학기 성적장학금
- 2020 게임그래픽&애니메이션 학회장

inhe3@naver.com

2D CHARACTER CONCEPT ART

헤데

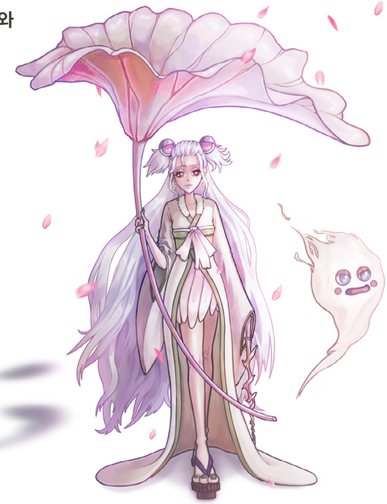
호스

주러나 팔바

젤리

안코

와



양승원

YANG SEUNGWON

행복하게 살자.

재미있게 작업 했습니다.

sw_zzang@naver.com

2D CHARACTER CONCEPT ART

Paladin

Knight

Jeanned'Arc

Reaper

Priest

Nun

Samurai

엄 승 렬

EOM SEUNGRYUL

도전을 두려워 하지말자.

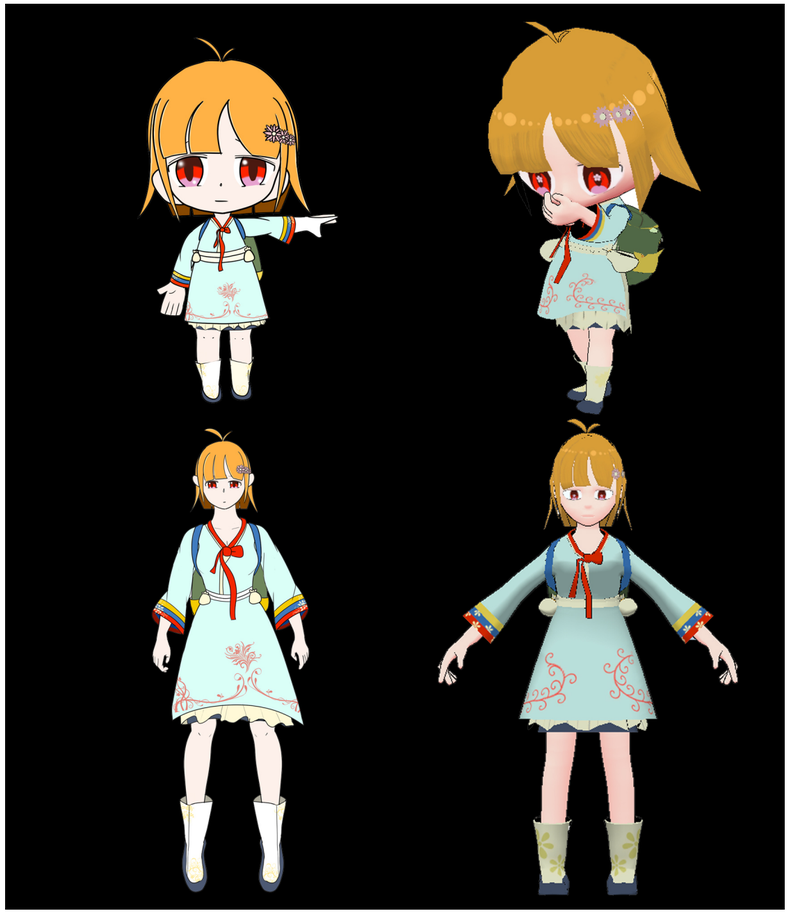
- 21년도 프로젝트 팀 '하우스트리거' 3D 캐릭터 제작
- 22년도 서강 메타버스 대학원 프로젝트 참여

uhm9998@naver.com

3D CHARACTER

캐릭터 춘향

위_원화 및 SD, 아래_원화 및 LD



캐릭터 우은하

왼쪽_원화, 오른쪽_SD

캐릭터 백설현

왼쪽_원화, 오른쪽_SD

캐릭터 우은하, 백설현

왼쪽_우은하_원화, 중간_우은하_LD, 오른쪽_백설현_LD

이 지 형

LEE JIHYEONG

뭐든지 열심히 하겠습니다.

- 2020 [35회] 디자인&일러스트레이션 국제공모전 [장려상]
- 2017 청강문화산업대학교 만화애니메이션 게임 콘텐츠 공모전 [입선]
- 2023 2학기 성적우수 장학생
- 2018년 2학기 최우수장학금 100%
- 2019년 1학기 원장특별 장학금 50%

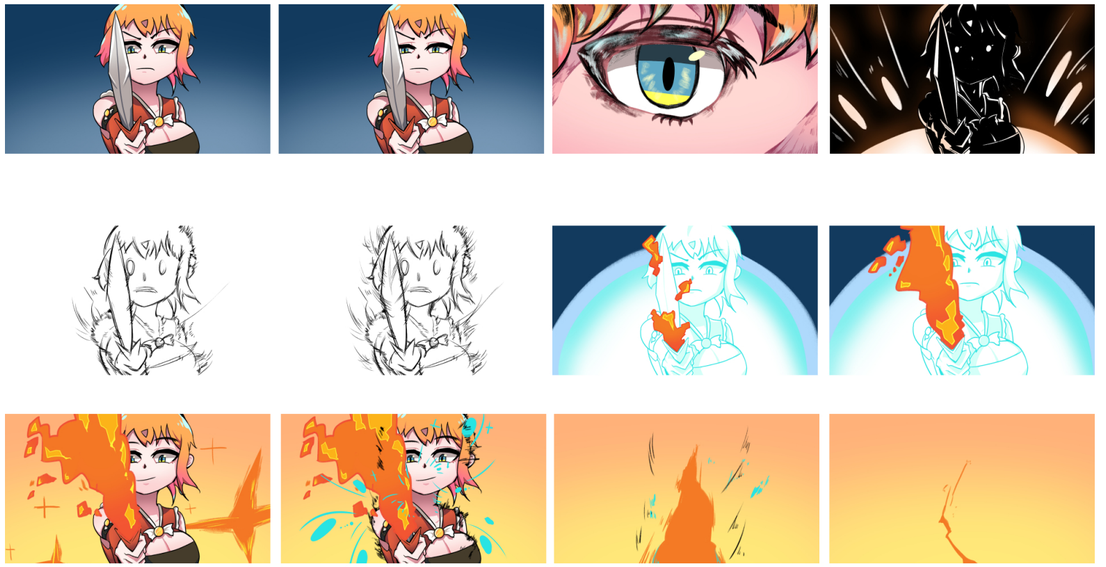
k225634208@gmail.com

2D ANIMATION

등장인물 캐릭터 일러스트

주인공 캐릭터(미래)의변신모드/빌런캐릭터의 변신모드

액션신



애니메이션 중 1프레임

얼굴 클로즈업 샷

애니메이션 중 1프레임

애니메이션 중 거리장면

이 호 범

LEE HOBEOM

나 자신을 잘 통제하자

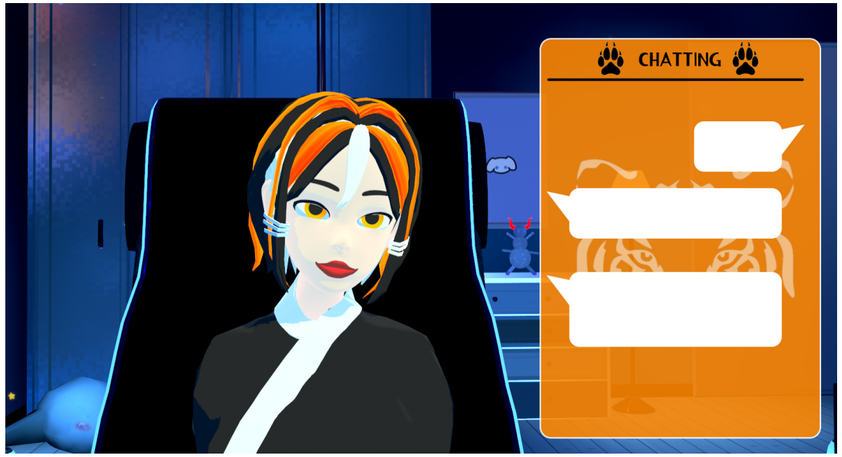
- 2022년 제1회 메타버스기획 공모전 우수상

lhb5854@naver.com

3D CHARACTER

VTUBER CHARACTER-TIGIRL

VTUBER CHARACTER-TIGIRL-ON AIR



VTUBER CHARACTER-TIGIRL-EXPRESSION 01

VTUBER CHARACTER-TIGIRL-EXPRESSION 02

제 갈 우 진

JEGAL WUJIN

시작한건 끝까지 포기 하지 말자

- 2학년 1학기 최우수 장학금
- GGC 2021 어워드 한국게임전문 미디어협회상

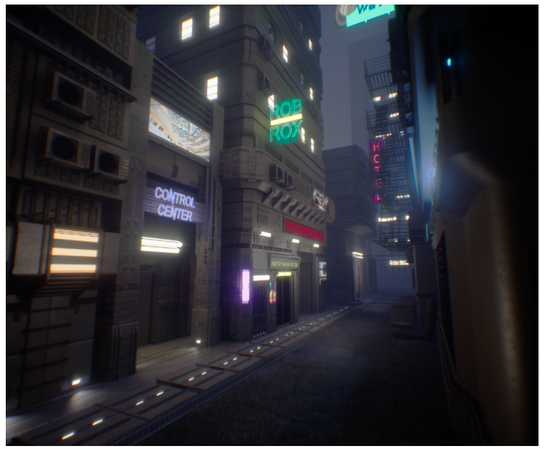
jkwj2008@naver.com

3D ENVIRONMENT

Medieval Tavern

Tavern Bar | Outskirt Area

SF City Backstreet



조상연

CHO SANGYEON

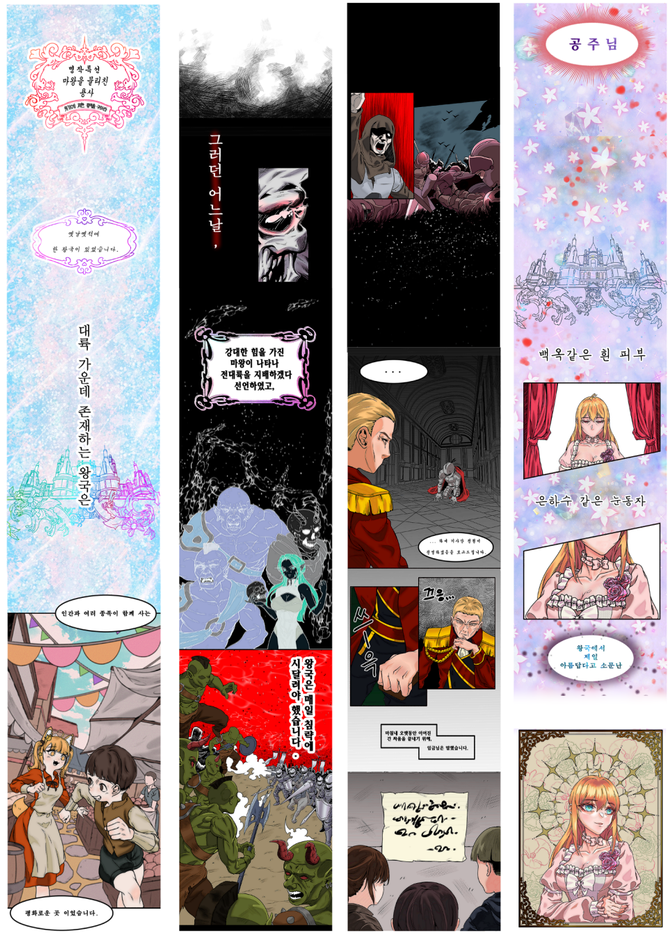
하고 싶은걸 하면서 삽니다.

다들 마감하느라 고생 많았고
내년에도 열심히 그립시다.

stout2270@gmail.com

2D ILLUSTRATION & WEBTOON

웹툰_용사가 결혼했다.



FrogMan

Bedouin

조 창 환

JO CHANGHWAN

닥치면 하게 된다.

4학년은 발전하기 좋은 시기이다.

121ckdghks@naver.com

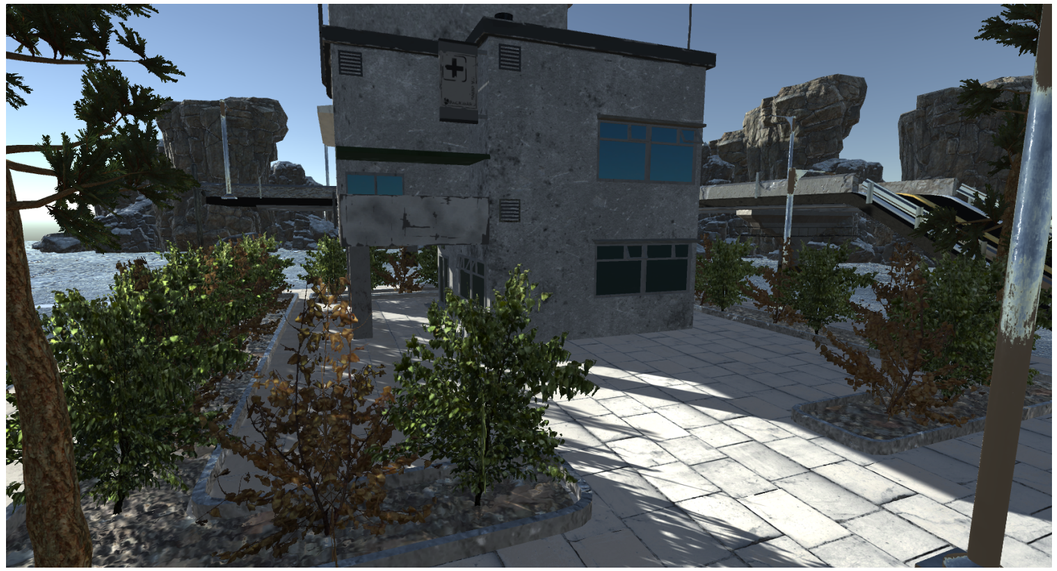
3D ENVIRONMENT

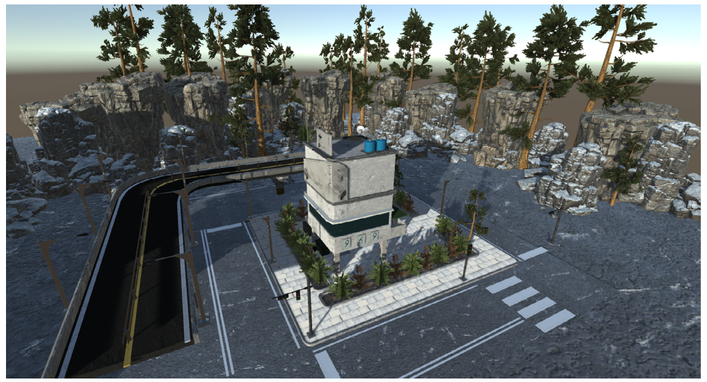
내부 화장실

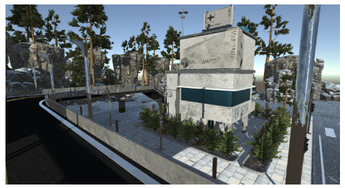
병원 내부의 화장실로 오래전에 지어졌으나 깨끗하게 관리되어 보인다.

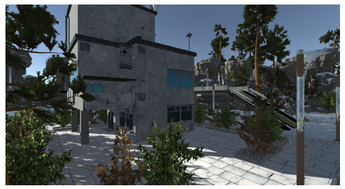
산속 병원(연구소)

특수한 목적을 가지고 지어진 병원이며 동시에 연구소이기도 하다









차 민 희

CHA MINHEE

손이 느려도 성실하게 살자

3D MAP & CLOTHES

개량한복 민소매 원피스

캐주얼 레이어드

fntldk0517@naver.com

아포칼립스 배경의 편의점

천인영

CHUN INYOUNG

정진하고 또 정진하라.
3D 레벨디자이너가 되고
싶은 천인영 입니다.

ciy970323@gmail.com

UNREAL LEVEL DESIGN

FALLEN ISLAND

SIDE STREET

최동인

CHOI DONGIN

중요한 것은 바뀌어 가는 첫걸음 속에서, 자신이 무엇을 해야 할 지 끝없이 생각하는 것

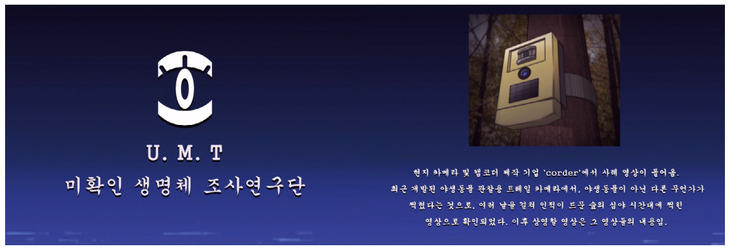
- 입학우수 장학생
- 2021 2학기 원장특별 장학생
- 2023 1학기 성적우수 장학생

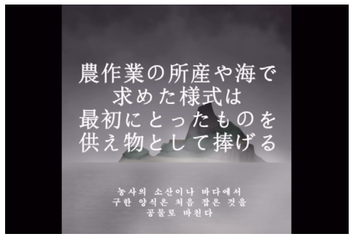
cdi2335@naver.com

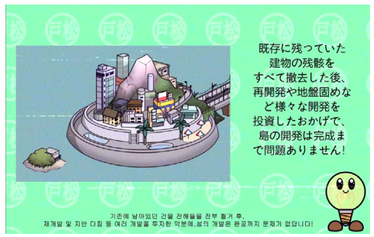
2D ANIMATION & UI

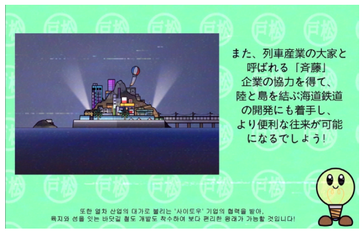
UMT - 미확인 생명체 조사연구단

스켈레톤 애니메이션 및 소스 활용을 주 기법으로 한 아날로그 호러 애니메이션, 고전적 기법을 사용하였으며 미지의 존재를 카메라 시점 및 페이크 다큐처럼 표현하였다.



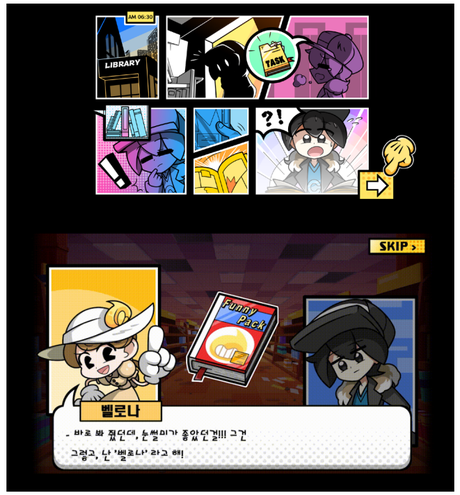






카툰 크래시 코믹스

아메리칸 코믹을 모티브로 한 스타일이 돋보이는 모바일 게임 UI 모음집, 화면에 따라 다른 구성을 적용하여 아이템 목록, 스토리 설명, 대화 장면, 타이틀 화면, 그리고 배틀 장면까지 총 5가지의 인게임 화면을 구상하였다.



최영록
CHOI YOUNGROK

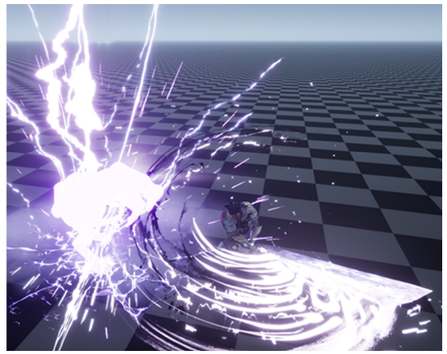
배움에는 끝이 없다.

언리얼 4를 이용해 게임 이펙트를 만드는 파티클 시스템에 매력을 느꼈습니다.
앞으로도 새로운 것을 공부하고 배우며 더욱 훌륭한 이펙트를 만들고 싶습니다.

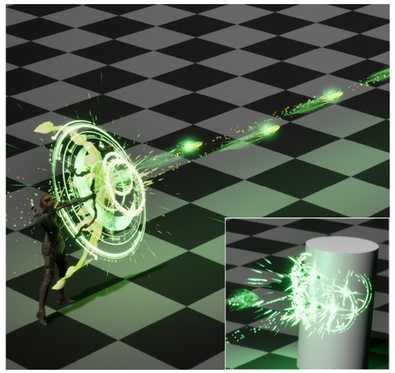
tkdlqj052@naver.com

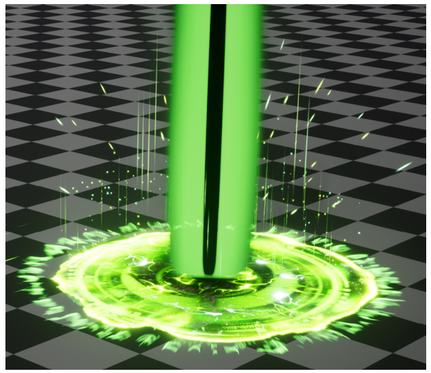
UNREAL NIAGARA GAME EFFECT

Lightning Sword Trail

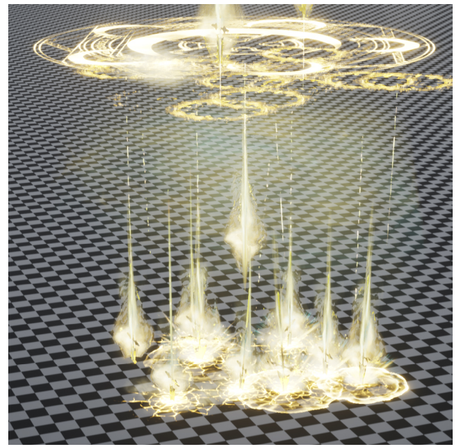


Archer arrow, Sniping





Holy Spear, Peacemaker



Bad Company

Animated by GG182074 최재현

최 재 현

CHOI JAEHYEON

각오란 암흑의 황야에서
길을 열어나가는 행위다

- 4학년 1학기 장학금
- 3학년 2학기 장학금
- 3학년 1학기 장학금

Aeroplus01@naver.com

3D ANIMATION

BAD Company

허 세 연

HEO SEYEON

2D 캐릭터 원화가가 되고 싶습니다.

하고 싶은 말이 있습니다.

hunkochon@naver.com

2D CHARACTER

묘지기 소녀

묘지를 지키는 소녀. 발랄한 느낌을 주려 신경 썼습니다.

Wild Pig

도살꾼 컨셉. 거칠고 단단한 느낌을 주려 했습니다. 전체적으로 원형의 세잎을 가져가려 했습니다.

Crow

저격수 컨셉의 까마귀 수인.

Tiger

야쿠자 컨셉의 호랑이 수인.

게임개발과정
기획 | 프로그래밍

지도교수

권순정

간주영

KAN JOOYOUNG

Despite the forecast, live like it's spring

전무후무한 전과 3범(기획→그래픽→개발)
그렇다고 다 할 줄 아느냐? 그건 또 아닙니다.
꿈이 바뀌었느냐? 그것도 아닙니다.
이펙트 아티스트 외길 인생,
하지만 졸업작품은 기획입니다.

kanjooyoung@gmail.com

ABYSS

플랫폼	PC
게임 장르	2D 플랫포머 판타지 어드벤처
엔진	UNITY
팀원	간주영, 김민기, 변도현, 서예린, 황유나, 김은비
개요	동화 <빨간 모자>를 오마주한 동화풍의 다크 판타지
스토리	소중한 동생을 살리기 위해 심연으로 향해 그림자 괴물을 만드는 '핵'을 파괴하라.

UNCLEAR

플랫폼	PC
게임 장르	1인칭 액션 FPS
엔진	UNREAL
팀원	간주영, 권오현, 송건우, 김동식, 안진섭, 이다현, 이영주
개요	끊임없는 몬스터의 향연과 총기 액션 SF풍의 FPS
스토리	반란군을 소탕하려는 애너하임의 생체병기인 레플리칸트를 섬멸하고 고향인 네오를 지켜라.

김 현 준

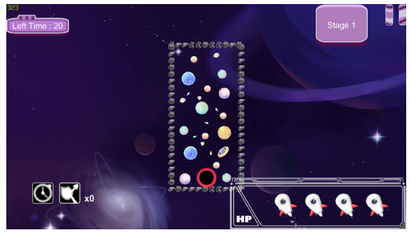
KIM HYUNJUN

나는 내가 생각한 것보다 강하다.

khjun1008@naver.com

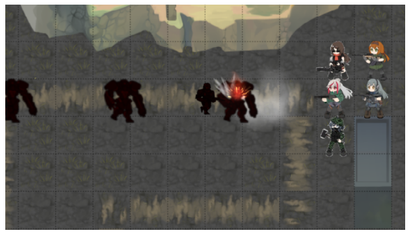
SPACE SHIP

플랫폼	PC / 모바일
게임 장르	액션 아케이드
엔진	UNITY
팀원	김현준, 우진혁, 가민혁, 오혜연
개요	간단한 조작으로 우주선을 조종해 장애물들을 피하고 스타피스를 모아 포탈을 열고 들어가야한다.
스토리	플레이어는 우주선을 조종하면서 포탈을 열어주는 스타피스를 모아 지구로 귀환시켜야한다.



DIMENSION DEFENSE

플랫폼	PC
게임 장르	2D 디펜스
엔진	UNITY
팀원	김현준, 장근영, 가민혁, 김예진, 오혜연, 최원열
개요	시간과 자원을 잘 사용하고 대원들을 잘 배치해 도시를 공격하려는 적들을 방어해야한다.
스토리	어느날 열린 포탈에서 적들이 나와서 도시를 침공하려한다. 대원들과 함께 적들의 침공을 막아내야한다.



이 재 원

LEE JAEWON

기술자가 아닌 엔지니어가 되자.

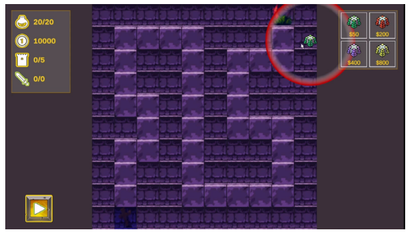
NONAME

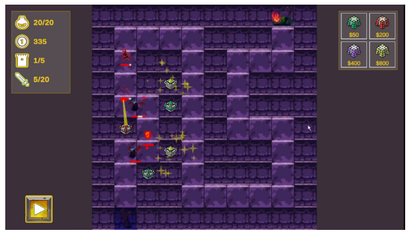
플랫폼	PC
게임 장르	캐쥬얼, 아케이드
엔진	UNITY
팀원	이재원
개요	자동차에 대쉬, 점프기능을 추가해 목표를 향해 계속 달려가는 게임
스토리	하늘을 나는 자동차를 타고 끝없이 위로 올라간다.

ffaf1113@naver.com

HELLDEFENCE

플랫폼	PC
게임 장르	타워 디펜스
엔진	UNITY
팀원	이재원
개요	몰려오는 적 웨이브를 막아내는 게임
스토리	지옥에서 몰려오는 적들을 막아내는 디펜스 게임





임 관 혁

LIM GWANHYEOK

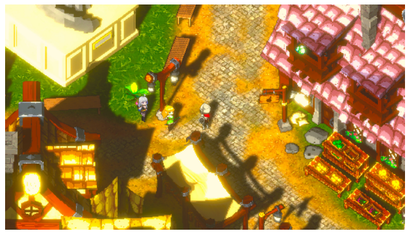
모두와 함께 모두의 꿈이 이루어지도록 노력하자

- 글로벌 게임 챌린지(GGC) 2022 완성작 부문 대상

rkhsgur4800@naver.com

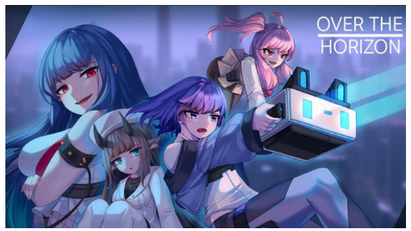
PROJECT EMPTY

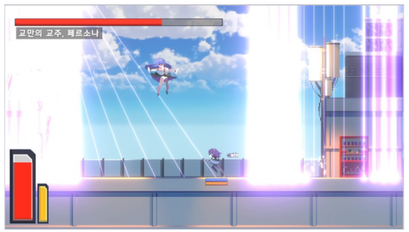
플랫폼	PC
게임 장르	액션 어드벤처
엔진	UNITY
팀원	임관혁, 최재훈, 이용준, 탁동욱, 최현우, 이순재, 이주현, 유시환, 박경민, 김영민, 김하진
개요	동료 캐릭터와 함께 파티를 맺고 여러 세계를 돌아다니며 스토리와 전투를 즐기는 액션 RPG 게임
스토리	원인 불명의 질병을 치료할 방법을 찾으면서 이 세계에 감춰진 진실을 찾기 위해 미지의 물질인 '메소드'를 찾아 여러 지역을 돌아다니는 주인공과 동료들의 이야기



OVER THE HORIZON

플랫폼	PC
게임 장르	메트로베니아
엔진	UNITY
팀원	최찬욱, 임관혁, 이용준, 조소연, 최현우, 박경민, 박영호, 이준민
개요	미지의 세계를 탐험하며 스토리와 전투를 즐기는 메트로베니아 게임
스토리	특수조직 '햇살 여관'의 요원인 주인공이 테러 조직을 쫓으면서 잃어버린 가족을 찾기 위해 여러 지역을 돌아다니는 이야기





조성우

JO SUNGWOO

이야기로 들으면 잊어버릴 것이고 가르침을 받으면 기억할 것이며 비로소 경험하면 배울 것이다.

- 2022 육군 창업경진대회 수상
- 2020 GGC 글로벌 게임 챌린지 대학부 특별상
- 2020 장려 장학금
- 2019 성적 최우수 장학금
- 2018 성적 우수 장학금
- 2017 서강 게임 아이디어 공모전 최우수상

ppol99@naver.com

LAST MAFIA

플랫폼 PC

게임 장르 TPS 배틀로얄

엔진 UNREAL

팀원 조성우, 김한일, 강원경, 길이은, 엄수영

개요 1900년 초, 뉴욕의 거리에서 다른 유저들과 실력을 겨누며 최후의 1인으로 살아남는 게임.

스토리 “어둡고 음산한 미국 도시에서 다른 플레이어들을 물리치고 폭파되는 건물들과 독가스를 피해 마지막까지 살아남기”
1900년대 초 미국, 시칠리아에서 넘어온 마피아들이 미국에 자리를 잡으며 온갖 범죄들이 난무한다. 한 때, 세계에서 가장 위험한 도시였던 미국을 배경으로 미국을 점령하기 위한 마피아들의 전쟁이 시작된다.

GRAFFITI BROTHERS

플랫폼 모바일

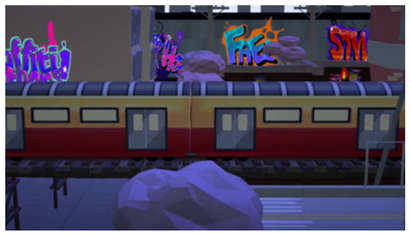
게임 장르 잠입/러닝 액션

엔진 UNREAL

팀원 조성우, 변도현, 엄수영, 송유진, 서예린

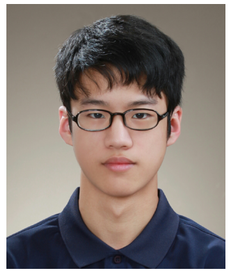
개요 유저가 직접 거리에 그래피티 그림을 그리며 경찰 몹과 장애물들을 피해 스테이지를 클리어하는 게임.

스토리 “경찰들과 장애물들을 피해 골목길에 그래피티 그림을 남기고 도망쳐라”
1970년대 브롱크스 빈민가에 사는 흑인들의 빈곤한 삶, 인종차별과 억압에 대한 메시지를 많은 사람들에게 전달하기 위해 도시 전역에 위험을 무릅쓰고 그래피티 그림을 그리고 도망친다.



최 재 훈

CHOI JAEHOON

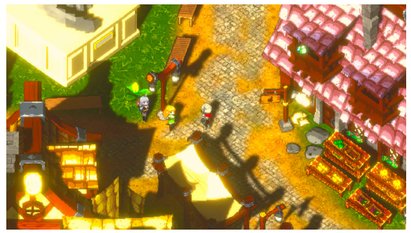


창의적인 아이디어를 위하여!

- GEEKS 2023
  Game, E-sports Evolution
  Korea Showcase 게임 출품

PROJECT EMPTY

플랫폼	PC
게임 장르	액션 어드벤처
엔진	UNITY
팀원	임관혁, 최재훈, 이용준, 탁동욱, 최현우, 이순재, 이주현, 유시환, 박경민, 김영민, 김하진
개요	동료 캐릭터와 함께 파티를 맺고 여러 세계를 돌아다니며 스토리와 전투를 즐기는 액션 RPG 게임
스토리	원인 불명의 질병을 치료할 방법을 찾으면서 이 세계에 감춰진 진실을 찾기 위해 미지의 물질인 '메소드'를 찾아 여러 지역을 돌아다니는 주인공과 동료들의 이야기



enoad0308@gmail.com

PROJECT TASTE SENSE Of HITTING(PTSoH)

플랫폼	PC
게임 장르	3D 액션
엔진	UNREAL
팀원	최재훈, 탁동욱, 최영록, 김영민, 최재현, 천인영
개요	학교에서 주로 배우지 않았던 언리얼 엔진의 R&D를 주 목적으로써 실시한 프로젝트입니다. 게임으로써의 기능은 최소한으로 유지한후, 언리얼 엔진 자체의 기능을 스스로 익혀가며 학생 자신들이 가진 능력을 십분 발휘하여 하나의 기능을 하는 프로그램을 완성하는 것을 목표로써 제작하였습니다. 언리얼 엔진의 가장 큰 장점중 하나인 자체 소프트웨어 내장 쉐이딩 기능을 최대로 활용하기 위해 광원이 가장 잘 드러나는 홀로그램형 오브젝트 / 이펙트 및 텍스쳐를 사용하였고, 이펙트의 제작 또한 언리얼 엔진 자체에 내장된 VFX 제작 툴인 나이아가라를 이용하여 만들었습니다. 이를 통해 처음 접해보는 엔진일지라도 학생들의 각자 가진 능력을 활용하여 충분히 하나의 완성된 작품을 내보일수 있음을 보여주고자 하였습니다.

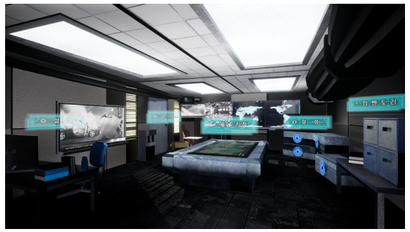
김 한 일

KIM HANIL

**파고 들고, 이해하자,
그리고 내것으로 하자.**

REBELLION - ASSAULT INTO THE DUSK(RAID)

게임 장르	3인칭 액션 슈팅 게임
개발 언어 및 도구	UNREAL, C++
개발 인원	김한일, 유현규, 서유리, 박찬홍, 조인석, 김희중, 배수현
게임 설명	총과 칼을 이용해 보스를 격파한다
구현 특징	상태 시스템을 이용한 캐릭터 동작 구현
스토리	20XX년, 지구를 침공한 외계 세력에 의해 세계가 파괴된다. 이들의 2차 침공에 맞서 UN군 능력자 팀인 "레지스탕스"가 출동한다.



khlj752@naver.com

LAST MAFIA

게임 장르	TPS, 배틀로얄
개발 언어 및 도구	UNREAL, C++
개발 인원	김한일, 조성우, 길이은, 강원경, 엄수영
게임 설명	주기적으로 발생하는 가스를 피하고, 적을 죽여 유일하게 살아남는다.
구현 특징	스팀 연동 멀티플레이, 부위별 타격시스템
스토리	1900년대 초 미국, 시칠리아에서 넘어온 마피아들이 미국에 자리를 잡으며 온갖 범죄들이 난무한다. 한 때, 세계에서 가장 위험한 도시였던 미국을 배경으로 미국을 점령하기 위한 마피아들의 전쟁이 시작된다.

박 준 형

PARK JUNHYEONG

열심히 살자

- 2022년 1학기 성적우수장학금
- 기획과정에서 프로그래밍과정으로 전과했는데 남들보다 늦게 시작한 만큼 더 열심히 배워가는 개발자가 되고 싶습니다.

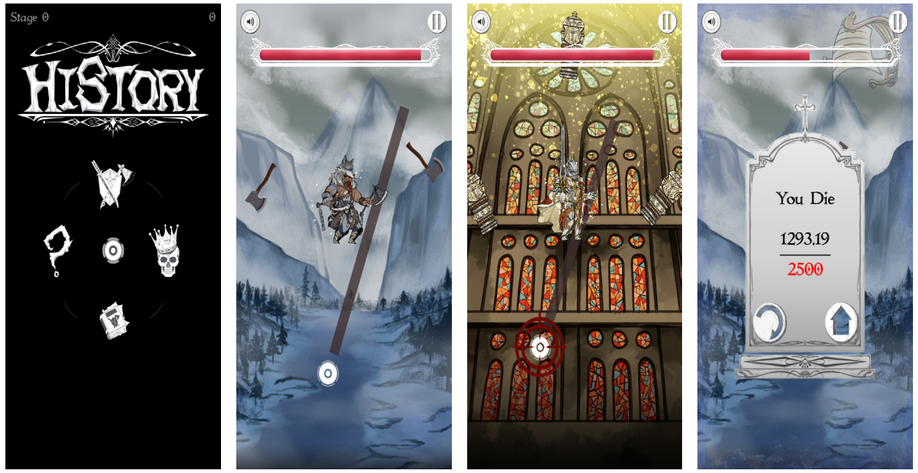
parkjunhyeong@gmail.com

SQUARE

게임 장르	2D PUZZLE
개발 기간	4개월
개발 언어 및 도구	UNITY, C#
개발 인원	윤성용, 이상원, 박준형, 오유경, 임혜인
구현 특징	각각의 고유 특성을 가진 블럭들을 이용해 퍼즐 해결을 하는 게임
스토리	갑작스럽게 색들이 솟아나버린 마을을 원래대로 해결하기 위하여 주어진 문제를 해결하고 '붓' 아이템을 획득하는 게임

HISTORY

게임 장르	터치 액션
개발 기간	4개월
개발 언어 및 도구	UNITY, C#
개발 인원	박준형, 이건형, 박준수, 강민서, 김태욱, 김준호, 김건호, 유시환, 한경연, 호한나
구현 특징	멀티터치와 라인렌더러를 이용한 공격, 이동을 자유자재로 가능한 게임
스토리	플레이어가 과거의 역사속에 존재하는 무인들을 찾아 해치우는 스토리



선 정 안

SUN JEONGAN

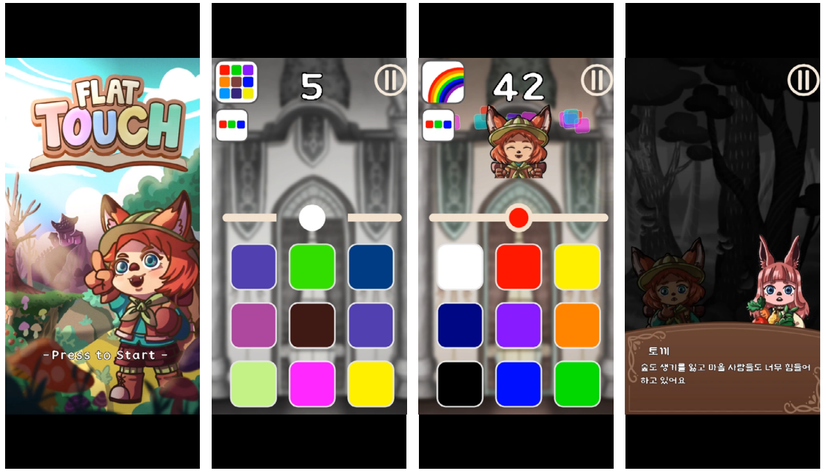
준비하지 않는 자는
기회가 와도 소용없다

- 2017 2학기 원장특별장학금
- 2018 1학기 원장특별장학금
- 2020 2학기 우수장학금
- 2021 2학기 우수장학금
- 2022 1학기 우수장학금

woorija@naver.com

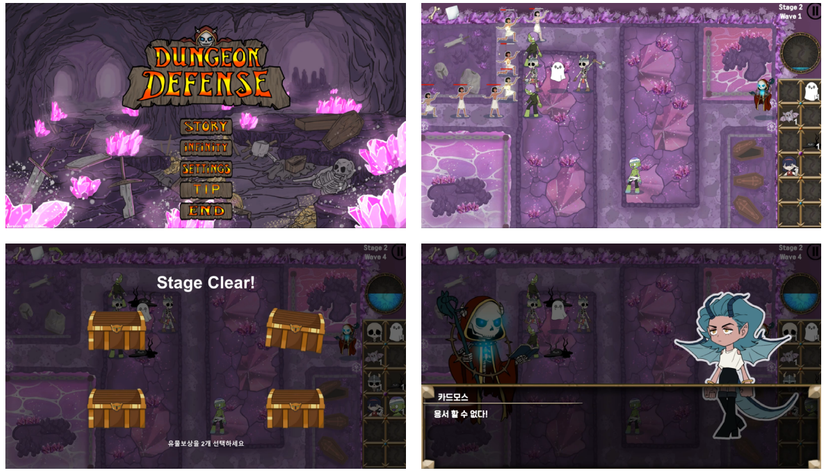
FLAT TOUCH

게임 장르	2D 리듬&퍼즐 게임
게임 기간	2020.09.08 ~ 2020.12.08
개발 언어 및 도구	UNITY, C#
개발 인원	프로그래밍 1명, 기획 1명, 그래픽 3명
게임 설명	BGM의 박자에 맞춰 9개의 플랫 중 정답인 플랫을 터치하는 것을 반복하는 게임으로, 획득한 점수에 따라 스테이지, 스토리가 개방된다.
구현 특징	Sprite Atlas를 이용한 드로우콜 감소, CSV를 활용한 게임 데이터 관리, FSM을 이용한 게임 패턴관리, 타임라인 기능을 이용한 인트로 씬 구현
스토리	마녀로 인해 색이 사라진 왕국에 주인공이 나타나 사라진 색들을 되찾아 가며 마녀를 찾아나서게 된다.



DUNGEON DEFENSE

게임 장르	2D 랜덤디펜스
게임 기간	2021.09.02 ~ 2021.12.08
개발 언어 및 도구	UNITY, C#
개발 인원	프로그래밍 1명, 기획 2명, 그래픽 4명
게임 설명	타일에 몬스터를 배치하여 경로를 따라 아크리치에게 접근하는 갈수록 강해지는 영웅을 전부 격파해야 한다.
구현 특징	CSV와 스크립터블 오브젝트를 이용한 게임 데이터 관리, 오브젝트 풀을 이용한 메모리 관리, 애니메이션 이벤트를 이용한 공격 싱크 조절, 옵저버 패턴을 사용한 스탯갱신
스토리	던전의 봉인이 풀리며 아크리치가 깨어났다. 던전을 다시 봉인하기 위해 영웅들이 몰려오고 있고 아크리치는 살아남기위해 발버둥친다.



이 건 형

LEE GEONHYEONG

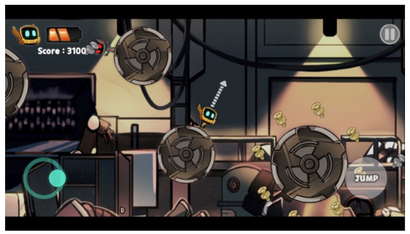
신뢰를 잃지말자

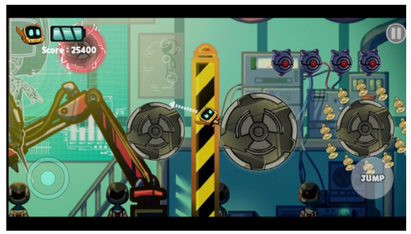
- 2019 G-STAR 게임 전시

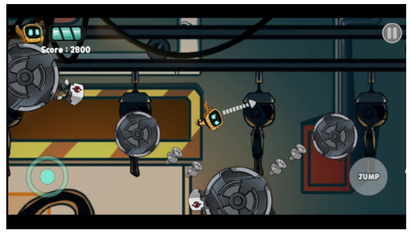
khyeong1002@gmail.com

STUNT BBY

게임 장르	캐쥬얼
게임 기간	2019. 09 ~ 2019. 12
개발 언어 및 도구	UNITY, C#
개발 인원	이건형, 이현행, 이원석, 박현제, 박가영, 김경은
게임 설명	일정한 속도로 회전하는 발판들이 있고, 플레이어는 발판들을 점프해서 넘어다니며 앞으로 나아갑니다.
구현 특징	플레이어는 다른 원판으로 점프를 해서 착지를 하면 착지해서 충돌한 원판의 각도에 맞추어 플레이어가 회전하여 그 원판에 상속되어 원판과 같은 속도로 함께 회전합니다.
스토리	서기 2087년 과학의 발전으로 인류는 로봇의 시대를 맞이하고 있었다. 서커스 공연장에서 활동하던 AI 로봇 "로비", 무리한 공연을 이어 나가다 결국 고장이 나 폐기 처분에 이르게 되고 적들에게 잡히지 않고 로봇 공장을 탈출하는 여정을 떠난다.







천하제일 무술대회

게임 장르	2D 횡스크롤 액션
게임 기간	2022. 09 ~ 2022. 12
개발 언어 및 도구	UNITY, C#
개발 인원	이건형, 박준형, 김수, 김한결, 김건호, 김다은, 이성원, 이승록, 김찬유, 김영인
게임 설명	스테이지에 있는 몬스터를 처치하고 퍼즐요소를 해결하며 앞으로 나아갑니다.
구현 특징	보스의 필살기를 패링하여 보스의 필살기를 플레이어가 반격하여 사용하는 시스템을 가지고 있습니다.
스토리	천하제일 무술대회가 열린다. 무너진 자신의 무관을 일으키기 위해 무술대회에서 우승하는 방법 밖에 없기에 천하제일 무술대회로 향하는 주인공의 여정이 시작된다.

이 대 진

LEE DAEJIN

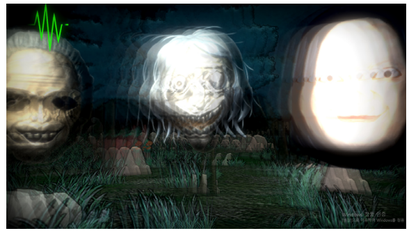
결과로써 과정을 증명한다.

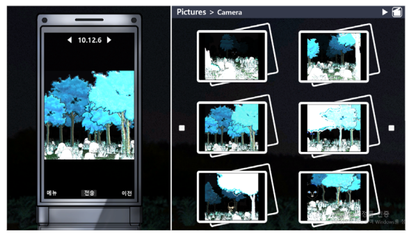
- 2023 학생회장

eowls5602@naver.com

FACE FOREST

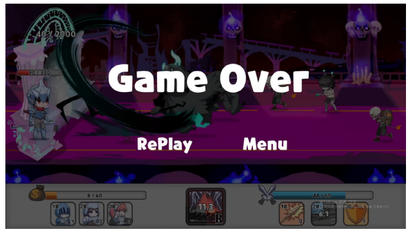
게임 장르	공포 런 게임
게임 기간	3개월
개발 언어 및 도구	UNITY
개발 인원	프로그래밍 1명, 기획 1명, 그래픽 3명
게임 설명	1인칭 시점게임으로, 장애물을 피해 GPS를 통해 목적지까지 도착하는 게임
구현 특징	GPS 및 스테미나 구현, 공포사운드 및 light 기능 구현
스토리	주인공은 산에서 일행을 만나기 위해 출발한다. 산속에는 어두운 기운이 느껴지는데...





FLARE

게임 장르	디펜스
게임 기간	3개월
개발 언어 및 도구	UNITY
개발 인원	내용
게임 설명	상대 본진을 파괴하는 디펜스 게임
구현 특징	스킬 활용 전투 시스템 구현,재화 시스템 구현
스토리	중세시대 전쟁으로 많은 사람들이 죽게 되며, 왕국들도 망해가며 마지막 남은 미라클왕국 만이 남게 되는데...



이 용 준

LEE YONGJUN

이거 만들 시간에 개발이나 더 하는 게 좋겠어

- 부산인디커넥트페스티벌 2023 루키 부문 어워드라이징스타 파이널리스트 선정
- 글로벌 게임 챌린지(GGC) 2022 완성작 부문 대상

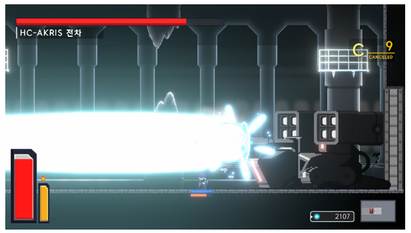
lg250712@gmail.com

PROJECT EMPTY

게임 장르	쿼터뷰 액션 어드벤처
게임 기간	2021년 상반기 ~ 2022년 상반기
개발 언어 및 도구	UNITY, C#
개발 인원	이용준, 임관혁, 탁동욱, 최재훈, 박경민, 최현우, 김영민, 김하진, 이순재, 이주현, 유시환
게임 설명	동료들과 함께 모험하며 스토리와 전투를 진행하는 방식의 어드벤처 인카운터 방식, 동료들과 함께 싸우는 전투가 특징
구현 특징	자체 제작 행동 트리 기반 적 및 아군 AI 시스템, 직접 조작 및 자동 전투가 가능하도록 구성한 동료3D 요소에 2D 요소를 접목하고, 그림자 등 광원 연출을 사용할 수 있도록 구현한 그래픽
스토리	의문의 불치병에 걸린 기사 '반'은 병을 치유할 방법을 찾아 동료들과 모험하며 '메소드'라고 불리는 이상현상과 세계의 비밀을 마주합니다.

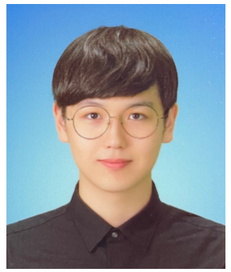
OVER THE HORIZON

게임 장르	액션 플랫포밍 메트로베니아
게임 기간	2022년 하반기 ~ 2023년 하반기
개발 언어 및 도구	UNITY, C#
개발 인원	이용준, 최찬욱, 탁동욱, 박경민, 최현우
게임 설명	자유로운 모션 캔슬을 핵심 메커니즘으로 한 극한의 스피드 액션 메트로베니아
구현 특징	인풋 버퍼, 코요태 타임 등 부드럽고 시원시원한 액션 플랫포밍 경험을 위한 디테일한 조작 구현 URP2D 기능을 적극 활용, 자체 제작 쉐이더가 다수 적용된 그래픽 스타일
스토리	자체 개발한 전투 보조장비 '이카루스'를 이용해 초인적인 스피드를 낼 수 있게 된 소녀 '라비'는 사라진 부모님을 찾고 호라이즌 행성을 위협하는 거대한 음모와 맞서 싸웁니다.



임 창 범

IM CHANGBEOM



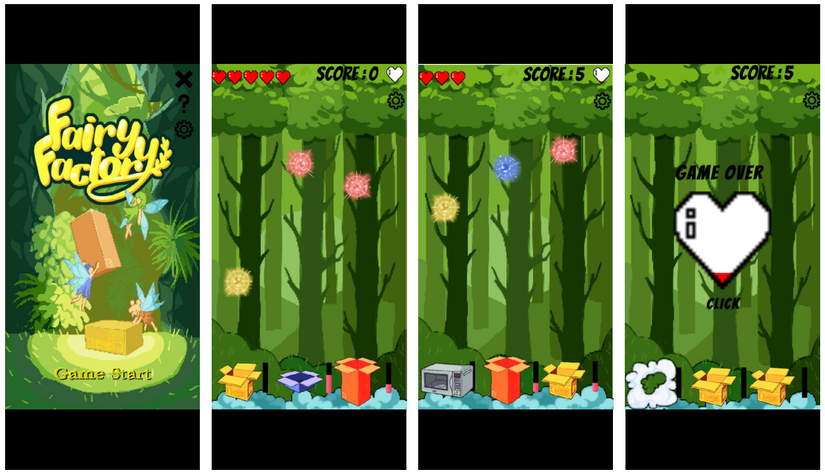
노력해서 안되면 더 노력하자

- GEEKS 2023
  Game, E-sports Evolution
  Korea Showcase 게임 출품

ckdqja581592@gmail.com

FAIRY FACTORY

게임 장르	2D 하이퍼캐쥬얼 퍼즐 게임
게임 기간	2개월
개발 언어 및 도구	UNITY, C#
개발 인원	임창범, 이준호, 양영식, 강민서
게임 설명	랜덤으로 떨어지는 물건을 알맞은 상자로 받아내면서 리듬감을 짧은 시간안에 느낄 수 있다. 점수가 올라갈수록 떨어지는 속도와 리스폰 주기가 빨라지며 Best Score 갱신에 도전해보자.
구현 특징	오브젝트 랜덤 생성이 잘 되는가, 키보드를 연타했을 때 조종 박스가 잘 변하는가, 오브젝트 낙하속도가 점점 늘어나는지, 리스폰 주기가 빨라지는지
스토리	숲 속 요정 마을에서 어떤 일이 일어나고 있을까요? 요즘 요정들은 인간의 삶과 비슷해졌답니다. 게임도 하고, 영화도 보고, 택배도 시킨답니다. 요정 마을의 택배 허브는 어떤 모습일까요? 인간들의 택배 허브와 어떤 점이 다른 지 알아봅시다.



STELLA FOREST

게임 장르	2D 횡스크롤 로그라이크
게임 기간	5개월
개발 언어 및 도구	UNITY, C#
개발 인원	임창범, 이병찬, 최재훈, 이영서, 안서연, 지윤서
게임 설명	2D 픽셀아트 플랫포머 형태의 게임입니다. 필드 내 임의로 배치된 아이템과 지형을 이용해 빠르게 통과하는 것을 목표로 하는 게임입니다. 움직임에 대한 요소와, 몬스터를 처치하며 달려가는 쾌감을 재미요소로 기획했습니다.
구현 특징	대쉬와 대쉬어택, 벽점프 등을 사용해 스타일리쉬한 플레이를 추구했습니다.
스토리	최초의 기적으로부터 500년, 기적을 발아하는 별빛의 노래가 어둠의 시대에 잠긴다. 최초의 별빛을 내려 받은 용사는 울창한 숲을 별빛으로 물들여, 최후의 기적을 행사한다. 숲의 외면은 빛났지만 그 속은 깊은 어둠을 가두는 그림자의 본질을 가지고 있었다. 본질을 파헤치기 위한 최후의 결사대가 빛나는 별의 숲, Stella Forest로 떠난다.

조 래 현

JO RAEHYUN

지금 편하면 나중에 힘들다

- 서강대학교 게임교육원 졸업
- 현) 서강대학교 메타버스 대학원 메타버스 테크놀로지 석사 과정

narh0302@sogang.ac.kr

FLARE(WAR ON SKELETON)

게임 장르 디펜스, 2D, 캐주얼

게임 기간 2개월

개발 언어 및 도구 UNITY, C#

개발 인원 조래현, 이대진, 최현우, 박경민, 이다현

게임 설명 2D 캐주얼 디펜스 게임으로 플레이어블 캐릭터와 자동 전투를 하는 몹으로 구성되어 있습니다. 게임의 승리하기 위해서는 상대방의 코어를 파괴하거나 제한시간 동안 살아남아야 합니다. 살아남기 위해서 시간마다 벌리는 재화와 에너지를 소모하여 아군을 소환하거나 스킬을 사용하여 전투할 수 있습니다.

구현 특징 몹마다 공격 범위, 공격 방식을 각각 다르게 구현하였으며 모든 생성 요소는 풀링으로 제어하였고 최대한 기능을 세분화하여 재사용성, 최적화를 신경써서 구현하였습니다.

스토리 중세 시대 시절.. 수많은 전쟁이 일어나고 많은 사람이 죽어왔다....
기회를 노리고 있던 강령술사들은 죽은 사람들을 되살려 움직이게 만들었다.
불사의 군대를 만들어 침략을 시도하여 왕국들은 하나하나 멸망하였고
마지막 남은 미라클 왕국에서 살아남기 위한 디펜스가 시작된다.

달의 파편

게임 장르 카드형 선택 턴제 시뮬레이션, 미소녀 수집형 RPG

게임 기간 3개월

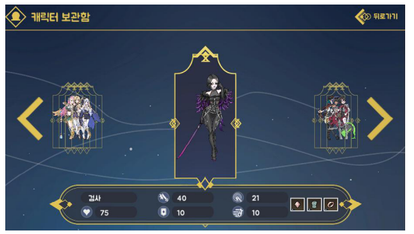
개발 언어 및 도구 UNITY, C#

개발 인원 조래현, 이병찬, 양진형, 김기범, 호한나, 이소원, 신예림, 조창환

게임 설명 해당 게임은 2D 카드형 선택 턴제 시뮬레이션으로 캐릭터, 장작 아이템을 지정하며 전투시 모든 행동은 카드로 지정하며 모든 몬스터를 제거하는게 목표이다.캐릭터는 선택한 조합별 시너지가 존재하며 이에 따른 버프를 받을 수 있다.

구현 특징 현재 플레이어가 소유하고 있는 아이템, 캐릭터와 같은 데이터를 json 형태로 로컬 폴더내에 저장하여 불러오기 기능을 제작/ 캐릭터의 선택을 위한 가시성 시스템/ 카드의 자연스러운 이동 및 형태(원형, 직선)/ 캐릭터의 조합별 시너지 및 버프 시스템/ 캐릭터별 다른 스킬 및 사용법/ 캐릭터별 개별 스탯 조절

스토리 태초의 기적이 발아한 뒤, 500년이 지난 중세시대. 다양한 기적을 펼쳐내던 월광석의 빛이 흐려진 이유를 찾기 위해 최초의 기적이 일어난 숲으로 떠나는 여정



조 소 연

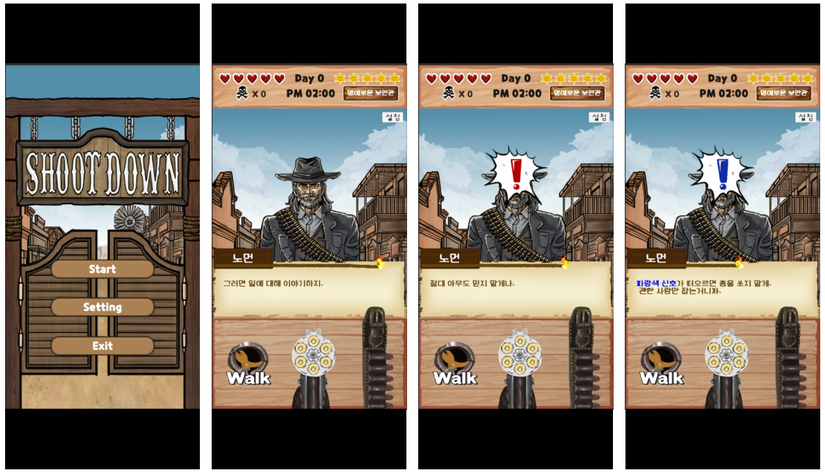
CHO SOYEON

해야 한다면 확실히 하자.

- 글로벌 게임 챌린지(GGC) 2022 완성작 부문 대상

SHOOT DOWN

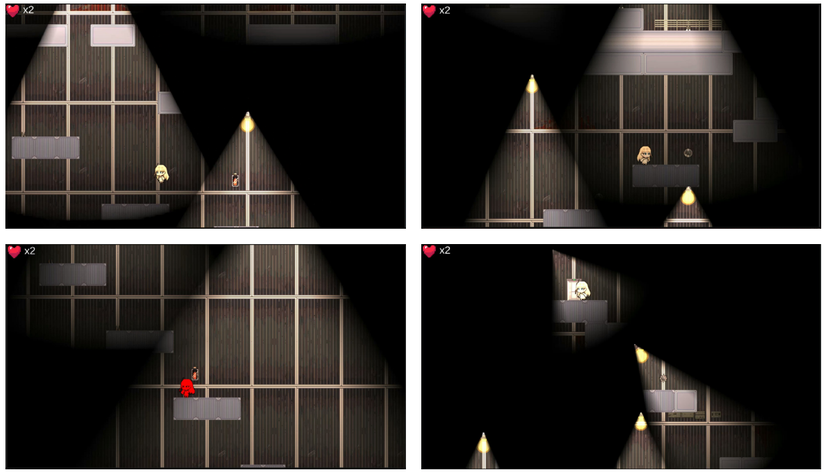
게임 장르	텍스트 기반 순간 타이밍 모바일 게임
게임 기간	2022. 03. 08 ~ 2022. 06. 14
개발 언어 및 도구	UNITY, C#
개발 인원	조래현, 김건휘, 양승원, 조소연
게임 설명	플레이어가 순찰을 하는 중 신호에 따라 총을 쏠지 안 쏠지 순간적으로 결정하는 게임
구현 특징	1. 플레이어는 항상 위험에 노출되어 있다. 2. 플레이어의 선택은 총을 “쏜다” 혹은 “쏘지 않는다” 밖에 없다. 3. 플레이에 따라 영웅이 될 수 있고 악당이 될 수 있다.
스토리	서부 시대, 황야의 무법지대인 마을에 보안관으로 부임하게 된 플레이어. 플레이어는 마을을 순찰하며 마을 주민을 만나 조사하거나, 범죄자들과 만나 싸우게 된다. 무법지대인 마을의 범죄자들은 언제든지 플레이어를 죽이려고 노리고 있다. 플레이어는 최대한 많은 곳을 순찰&조사를 하며 명예를 지키고 오랫동안 살아 남아야 된다.



sonya0110@naver.com

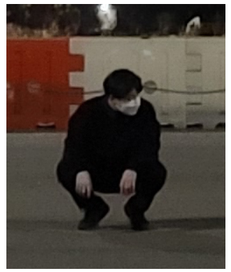
THE SUMMIT

게임 장르	2D 플랫포머, 캐주얼, 인디 / 사이드뷰
게임 기간	2023. 03. 02 ~ 2023. 06. 08
개발 언어 및 도구	UNITY, C#
개발 인원	조소연, 이강민, 한세웅, 정민영, 정다운, 김성은
게임 설명	장애물을 피해 점프해서 타워 꼭대기로 올라가기
구현 특징	점프 게임
스토리	특별한 능력이 있는 소녀가 자기가 실험 당하는 곳에서 탈출하기 위해 타워 정상까지 오르는 게임



최찬욱

CHOI CHANUK



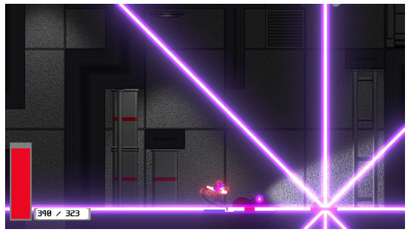
Remember.
Go Ahead,
brand new me.

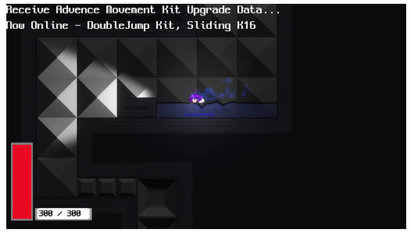
- BIC 2023 라이징스타 노미네이트
- 글로벌 게임 챌린지(GGC) 2022 완성작 부문 대상
- NDM 상금 수상 2회

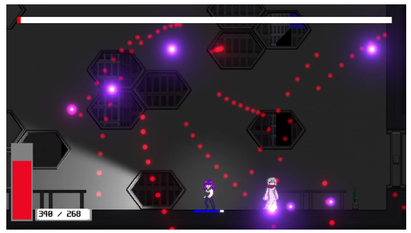
dragon123764@gmail.com

OVER THE HOEIZON 2021

게임 장르	2D Pixel Art 사이드 뷰 탄막 액션 플랫포머
게임 기간	3개월
개발 언어 및 도구	UNITY, C#, VISUAL STUDIO, ASEPRITE, CLIP STUDIO
개발 인원	최찬욱
게임 설명	혼자 무거운 전투와 암울한 분위기의 세계를 탐험하며 주어진 임무를 달성해 나가는 게임
구현 특징	Orthographic과 Perspective 카메라를 동시에 이용하여 랜더링 20만개의 탄이 사출되어도 안정적인 탄막 시스템, 파동이 구현된 물
스토리	특수요원 Rabi는 어떤 미지의 괴생명체들이 나오는 장소에 특정 인물을 확보하기 위해 투입되게 되는데 이곳에서 성공적으로 임무를 완수할 수 있을까?



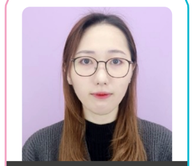




OVER THE HORIZON

게임 장르	액션 플랫포밍 메트로베니아
게임 기간	2022년 하반기 ~ 2023년 하반기
개발 언어 및 도구	UNITY, C#, ASEPRITE, CLIP STUDIO
개발 인원	이용준, 최찬욱, 탁동욱, 박경민, 최현우
게임 설명	자유로운 모션 캔슬을 핵심 메커니즘으로 한 극한의 스피드 액션 메트로베니아
구현 특징	20만개의 탄이 살포되어도 문제없는 탄막 시스템, 흥미로운 장소들에서 예상하지 못한 적과의 전투
스토리	자체 개발한 전투 보조장비 '이카루스'를 이용해 초인적인 스피드를 낼 수 있게 된 소녀 '라비'는 사라진 부모님을 찾고 호라이즌 행성을 위협하는 거대한 음모와 맞서 싸웁니다.

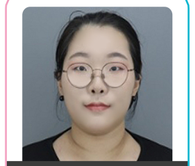
졸업생 명단



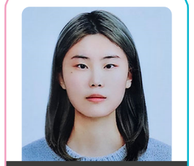
구태영
2000gty@gmail.com

김기범
rlqjawjdgns@gmail.com

김다은
bambina1004@naver.com



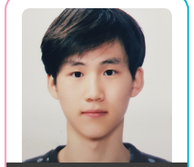
김다은
j2868961@naver.com



김서윤
asirian08@gmail.com

김성은
kse00414@gmail.com

김시은
spicyfriedpork@gmail.com

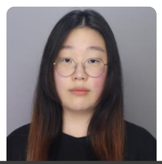


김영민
znzl4739@naver.com

김영인
rladuddls508@naver.com

김유림
dbd_pyke7801@naver.com

김준규
wnsgk0109@naver.com



김진휘
jjjh22@naver.com

김찬유
chanyoo14@naver.com

김하진
hoesaeggim14@gmail.com

김한비
h_04@naver.com

나정빈
Sauri45682@gmail.com

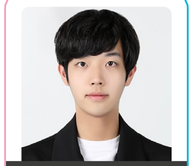
박경민
dalsu1277@naver.com

박민혜
bz3372@naver.com

박상준
getsober@naver.com

박인해
inhe3@naver.com

양승원
sw_zzang@naver.com



엄승렬
uhm9998@naver.com

이지형
k225634208@gmail.com

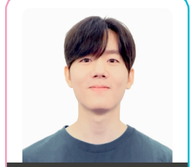
이호범
lhb5854@naver.com

제갈우진
jkwj2008@naver.com

조상연
stout2270@gmail.com

조창환
121ckdghks@naver.com

차민희
fntldk0517@naver.com

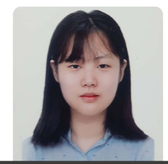


천인영
ciy970323@gmail.com

최동인
cdi2335@naver.com

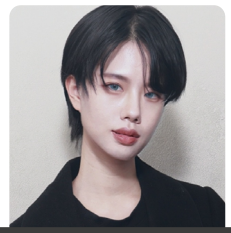
최영록
tkdlqj052@naver.com

최재현
Aeroplus01@naver.com



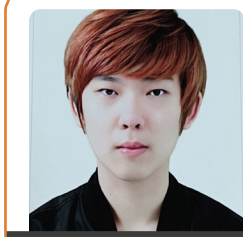
허세연
hunkochon@naver.com

게임개발과정

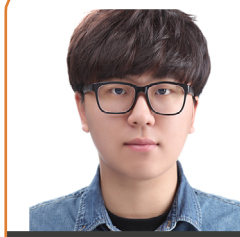


간주영
kanjooyoung@gmail.com

김현준
khjun1008@naver.com

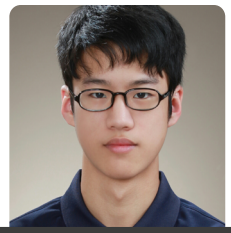


이재원
ffaf1113@naver.com

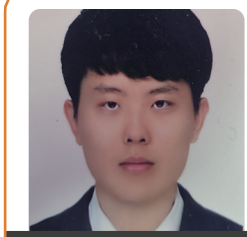


임관혁
rkhsgur4800@naver.com

조성우
ppol99@naver.com



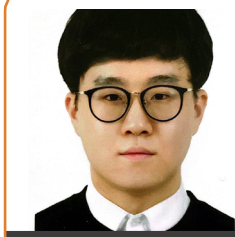
최재훈
enoad0308@gmail.com



김한일
khlj752@naver.com

박준형
parkjunhyeong@gmail.com

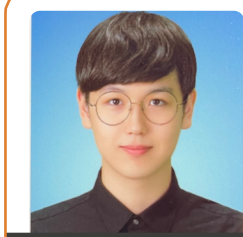
선정안
woorija@naver.com



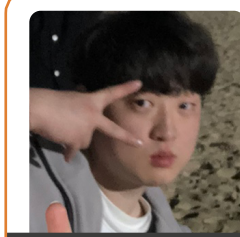
이건형
khyeong1002@gmail.com

이대진
eowls5602@naver.com

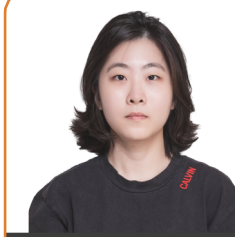
이용준
lg250712@gmail.com



임창범
ckdqja581592@gmail.com



조래현
narh0302@sogang.ac.kr



조소연
sonya0110@naver.com

최찬욱
dragon123764@gmail.com