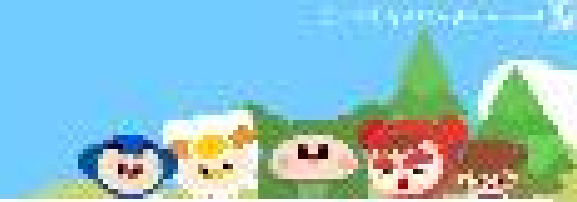


# Gravity 게임 기획서

송형준

# 게임개요



<b>이름</b>	<b>Gravity</b>
게임소개	중력을 거스르는 힘을 얻게된 주인공이 여러 장애물들을 피해서 위험에 처한 자신의 동료들을 구하는 스토리이다. 단순한 조작으로 여러 스테이지를 깨가는 퍼즐 게임입니다.
장르	퍼즐
이용 환경	PC
개발 엔진	UNITY Play Maker

# 게임 설명



## • 조작법

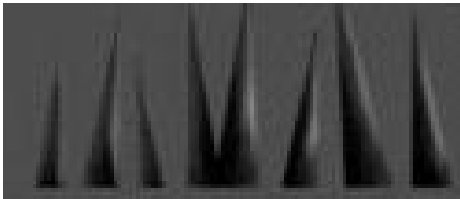
-(A,D), (←,→), 스페이스바키를 사용한다.

-(A,D), (←,→)는 눌렀을시 주인공이 각각 왼쪽 오른쪽으로 이동한다.

-스페이스바키를 눌렀을 시에는 주인공에게 영향을 미치는 중력의 힘이 반대로 바뀌게 된다.

## • 클리어 조건

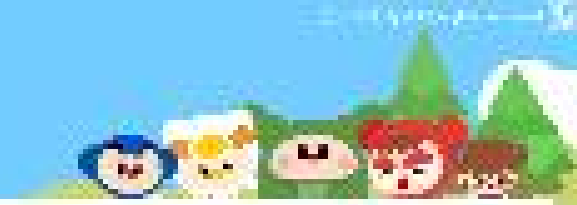
-아래에 보이는 장애물들을 모두 회피하면서 도움을 요청하는 자신의 동료들에게 도착할 시에 클리어가 된다.



-또한 어떤 스테이지에는 사다리같은 문이 통로를 막고 있는데 이를 열기 위해서는 레버를 당겨야만 문이 열려 클리어를 할 수 있다.

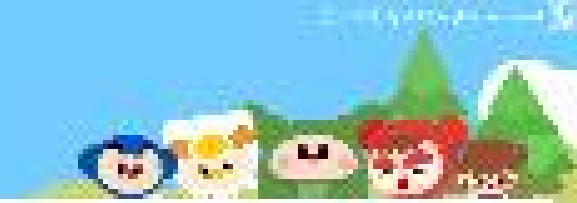


# 게임의 특징



- 지금까지는 없던 주제의 퍼즐
  - 중력의 방향을 바꾼다는 색다른 아이디어
- 수준높은 게임의 완성도
  - 체계화된 여러 스테이지로 구성
- 게임 배경과 게임 내용의 경합성
  - 게임의 사용된 여러 오브젝트들과 배경 요소가 Gravity라는 퍼즐 게임의 수준을 높이는데 사용되었다.
- 독특한 게임 제작 방법
  - Unity내에서 Visual Script를 활용하지 않고 Play Maker를 사용하여 개발하였다.

# 향후 업데이트 내용



- 현재는 총 4단계의 스테이지만을 구성하고 있습니다. 이는 베타 버전이기에 아직 많은 스테이지를 구성 하고 있지는 못합니다. 그렇기에 좀 더 다양한 스테이지를 추가할 계획입니다.
- 퍼즐 게임의 묘미는 단계마다의 여러 창의적인 단계이기 때문에 전 세계의 플레이어가 자신만의 단계를 창작하여 모두와 공유하는 시스템을 추가할 것입니다.