

UP!UP! 컨셉 기획서

1. 게임 개요

1-1 게임 소개

1-2 게임 컨셉

1-3 조작 방법

2. 기획 의도

3. 게임 진행 방식

4. 게임 시스템

4-1 기믹들

5. 맵

1. 게임 개요

1-1 게임 소개

게임 명	UP!UP!
장르	플랫폼, 액션, 어드벤처
그래픽	2D
플랫폼	PC
개발 엔진	유니티
타겟 유저	퍼즐 요소의 기믹이 있는 어드벤처 게임을 선호하고 정밀한 컨트롤을 필요로 하는 높은 난이도의 게임을 통해 성취감을 느끼는 10대, 20대 플랫폼 유저

1-2 게임 컨셉

- 장애물을 피해 점프하며, 정상으로 올라가기 위를 향해 끊임없이 도전하는 주인공의 여정

1-3 조작 방법

A	왼쪽 이동
D	오른쪽 이동
S	앞기

스페이스	점프
ESC	일시정지, 설정창

2. 기획 의도

- 복잡한 전투보다는 **간단한 조작 방법**을 가져 **패턴을 이해**하고 **정밀한 조작**을 통해 해쳐 나아감으로써 **성취감**을 느낄 수 있도록 설계된 플랫폼어 게임이다.
- 플레이어는 단순한 조작만으로 다양한 기믹을 공략하며, 진행 과정에서 더해지는 **새로운 장애물과 퍼즐적 요소**를 통해 **관찰력, 판단력, 조작 능력**을 꾸준히 자극한다.
- 플레이어가 손쉽게 클리어하기 보다는 **여러 번의 시도** 끝에 맵의 기믹을 파헤치고 앞으로 전진하며 위로 올라갈 때 **성취감**을 느낄 수 있게 만든다.
- 이 게임을 통해 플레이어는 자신의 **피지컬 능력**을 시험하고 **인내심**을 시험하는 경험을 갖게 될 것이다.

3. 게임 진행 방식

- 플레이어는 **좌우 이동**과 **점프 조작**을 활용하여 위로 올라가는 방식으로 진행한다.
- 스테이지는 아래에서 위로 올라가는 구조로, 플레이어는 **각종 장애물을 피하고 기믹을 활용**하여 **정상에 도달**해야 한다.

4. 게임 시스템

4-1 기믹들

1. 기본 발판



길이 다양



2. 좌우 이동 발판



화살표로 범위 표시

3. 사라지는 발판



일정 시간이 지나면 사라졌다가,
다시 등장한다

3. 가시 장애물



활성화 상태



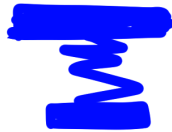
비활성화 상태

4. 부서지는 발판



발판에 오른 뒤 일정 시간이
지나면 파괴된다. 시간이
지나면 다시 복구된다.

5. 스프링



발판에 닿으면 스프링이
위치한 방향으로 날아간다.

6. 투명벽



보이지 않는 장애물.
발판처럼 밟을 수는 없다.

7. 발사대



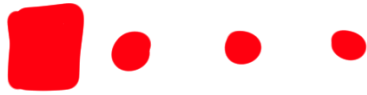
일정 시간 마다 벽에서 튀어
나오는 장애물. 파란색 부분
에 피격 판정이 있다.

8. 순서 발판



색깔 순서대로 밟아야 다음
발판이 생겨나는 기믹 발판.

9. 발사체



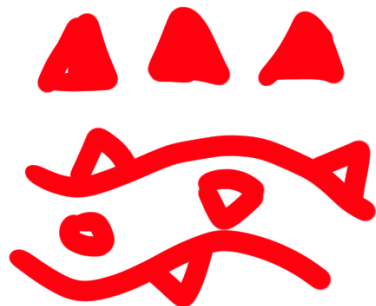
설치 방향에 따라 일정
간격으로 투사체를 발사
한다.

10. 레이저



설치 방향에 따라 일정 간격
으로 사라졌다 나타났다 하
는 레이저 빔.

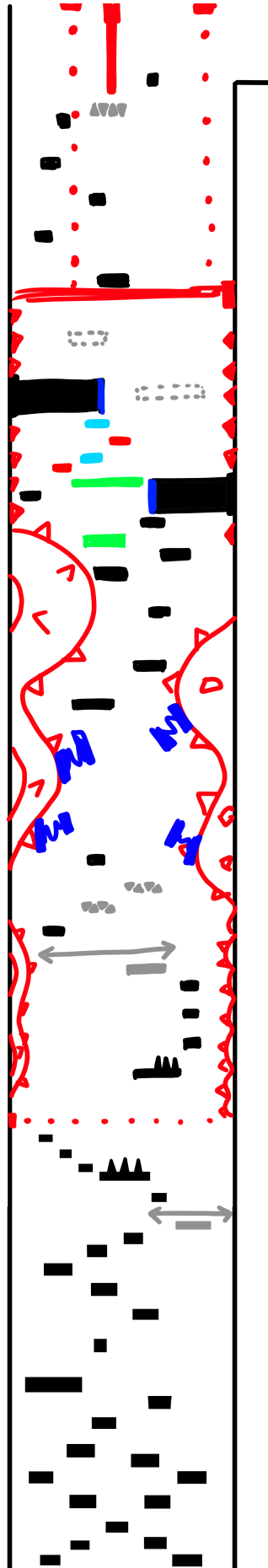
10. 가시



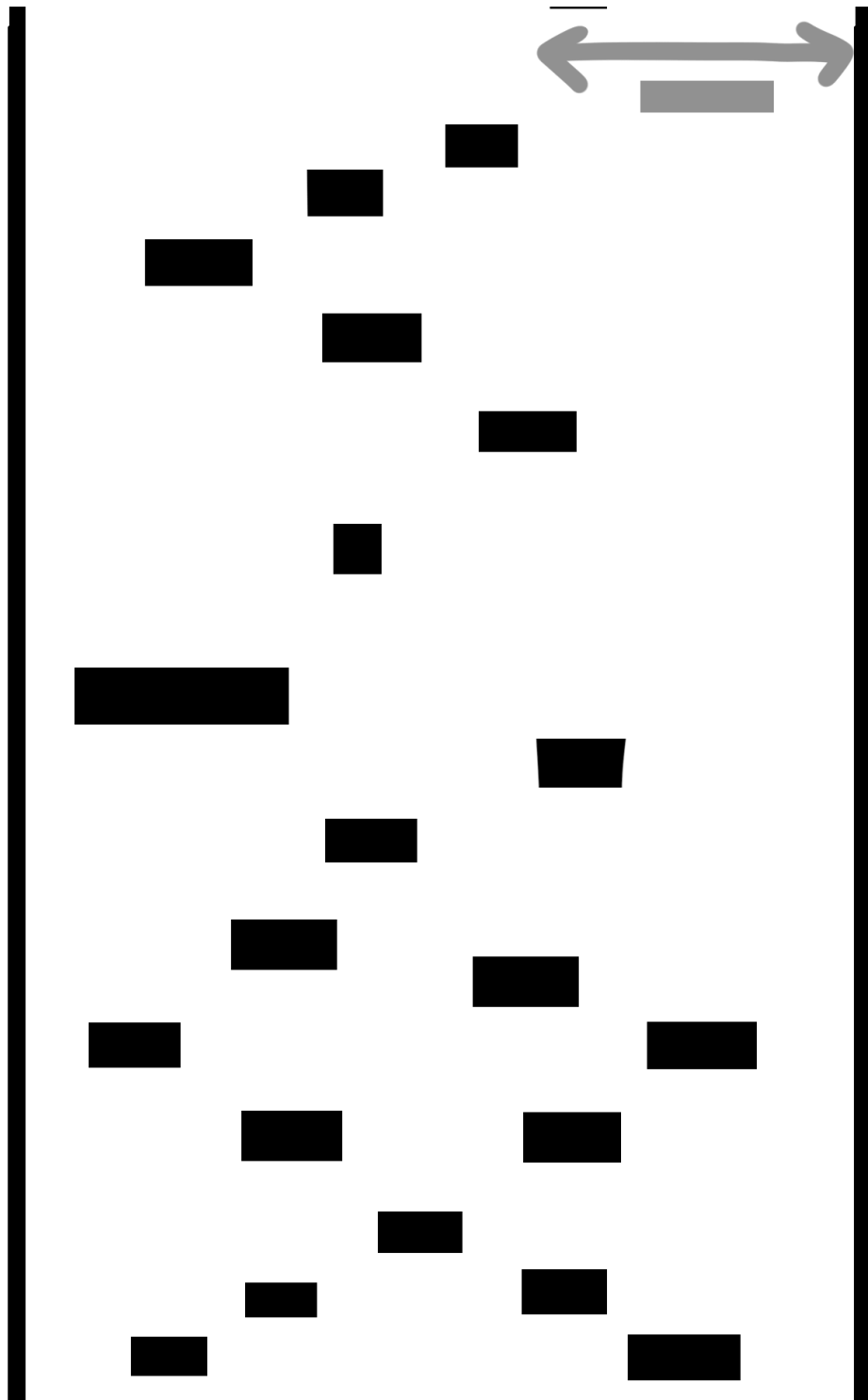
벽에 설치된 장애물.

5. 맵

맵 전경

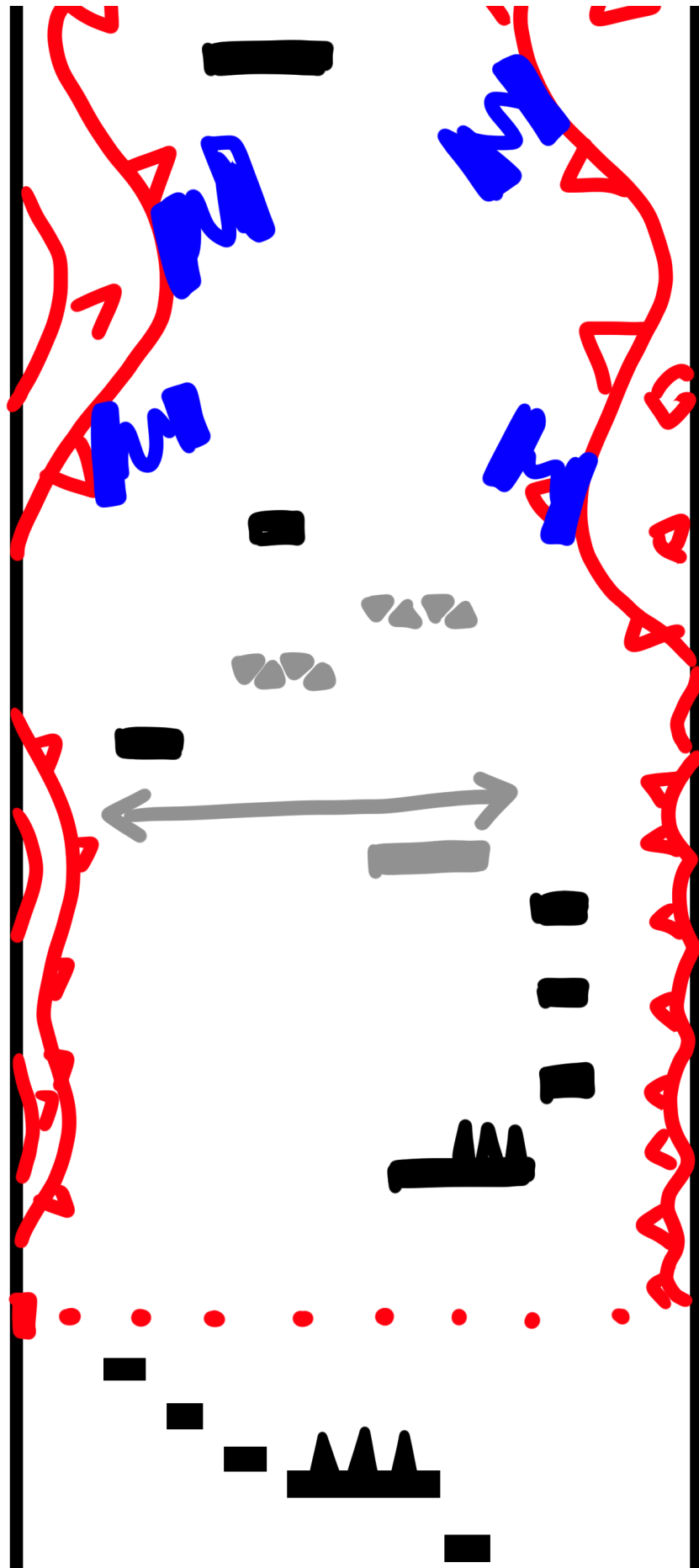


1 구역



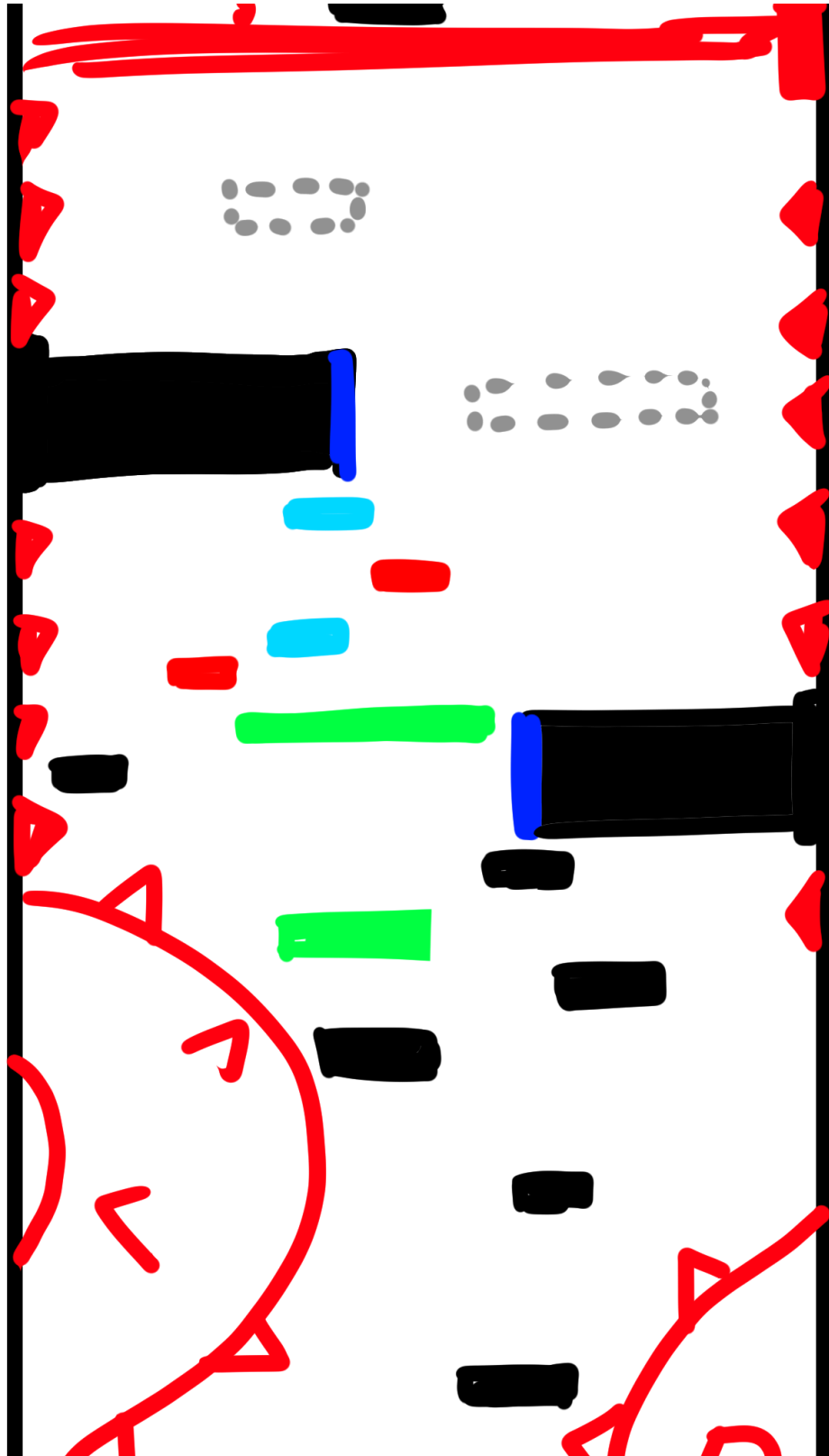
기본적인 조작을 익히면서 게임의 구조를 이해하는 일종의 튜토리얼 구간.

2 구역



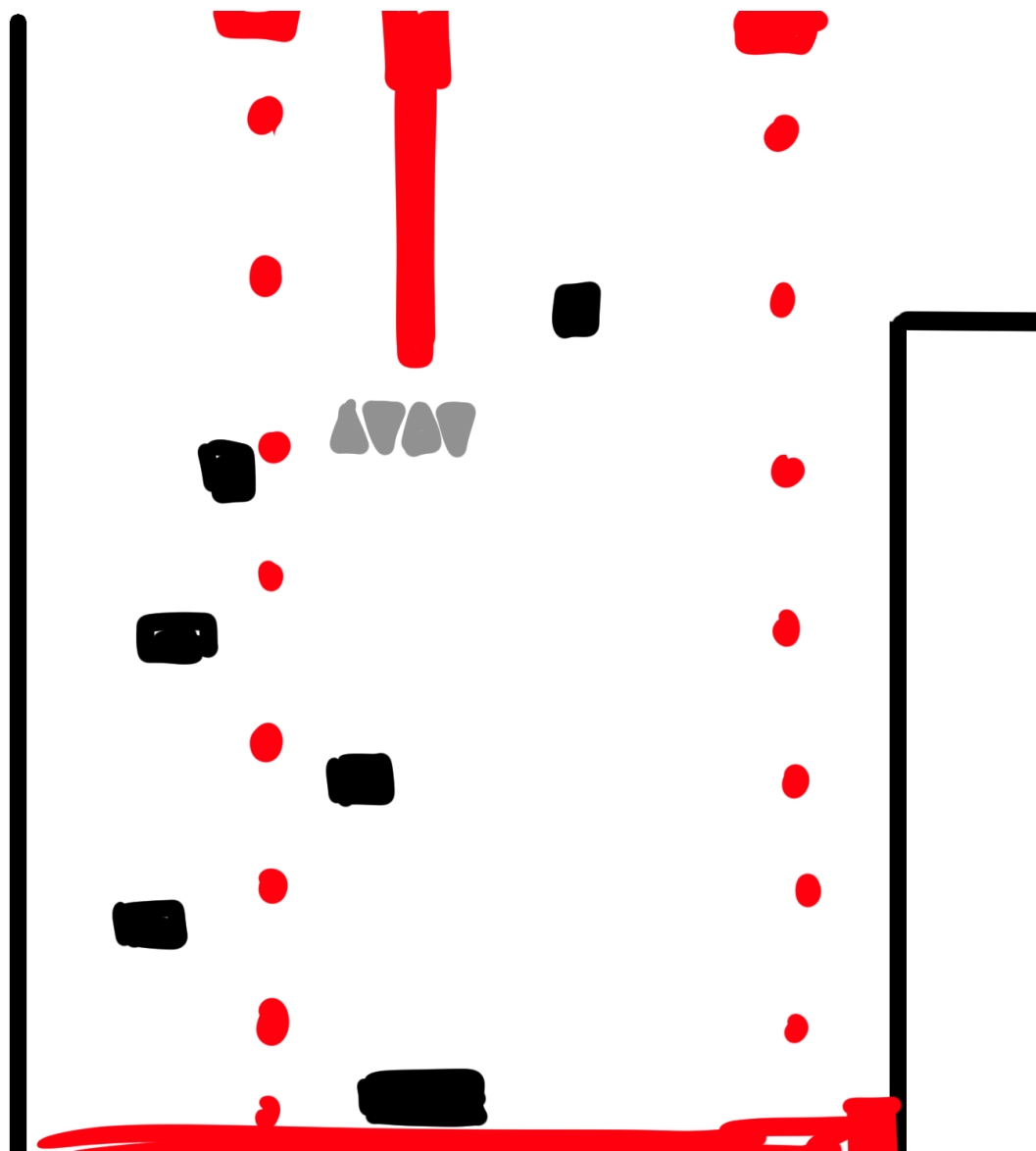
본격적으로 장애물이 등장하고, 플레이어의 반복적인 도전을 요구하는 구간.

3 구역



추가적인 기믹이 등장하고, 난이도가 상승하는 구간. 플레이어의 이동을 방해하는 기믹 위주로 배치하여 클리어에 대한 욕구를 자극한다.

4 구역



간단하지만 타이밍을 잘 맞추는 것이 필요한 기믹이 등장하는 최종 구간.
우측 뚫린 구간이 골인 지점이다.