

# Break Fast

게임잼 프로젝트 발표

Breakfast의 언어유희를 활용한 초고속 박치기 레이싱 액션 게임



# 한 줄 기획의 핵심



## 좌우 대쉬로 적을 박살내는 뽕맛 액션

좌우에서 달려오는 적 차량을 향해 번개같이 대쉬해 박치기하며 콤보를 쌓는 직관적인 게임플레이

- 조작법: 좌/우 두 키만 사용 (←/→ 또는 A/D)
- 플레이: 중앙 시작 → 적이 오는 방향으로 대쉬 → 박치기로 파괴
- 목표: 점점 빨라지는 난이도 속에서 최대 점수와 콤보 달성

Unity 6000.0.60f1 기반 제작

# 뽕맛 포인트 총정리

게임잼 심사 기준에 완벽히 대응하는 5가지 핵심 요소



## 주제 충실도

한 번의 입력에 화면 흔들림, 폭발, 사운드, 콤보가 동시 폭발하는 극강의 뽕맛 연출



## 게임 이해도

"왼쪽에서 적 오면 ←, 오른쪽에서 오면 →"  
3초면 이해 완료되는 직관적 규칙



## 조작감과 재미

대쉬 속도, 박치기 판정, 충돌 튕김을 세밀하게 튜닝한 리듬게임 같은 손맛



## 완성도와 구성

무한모드 생존, 점수 시스템, 난이도 곡선, 게임오버 화면 등 완결된 구조



## 그래픽 & UI

차량 스프라이트 23장, 폭발 이펙트, HP·콤보·점수·피버 게이지가 어우러진 세련된 UI

# 코어 게임플레이 루프

**게임 시작**  
플레이어가 중앙 위치에서 대기 상태로 준비

**중앙 복귀**  
자동으로 중앙으로 돌아가 다음 적을 대기

**파괴 & 콤보**  
적 파괴 시 콤보 증가, 점수 추가, 화려한 이펙트 폭발



**적 차량 스폰**

좌우에서 적이 등장해 플레이어를 향해 직선 이동

**대쉬 입력**

플레이어가 적 방향으로 번개같이 대쉬 발동

**박치기 판정**

범위 내 적이 있으면 성공, 없으면 허공 대쉬로 페널티

시간이 지날수록 적의 스폰 속도와 이동 속도가 증가하며, HP가 0이 되면 게임 오버로 전환됩니다.

# 시스템 설계 구조

## 플레이어 시스템

### PlayerState

- Idle: 대기
- Moving: 대쉬 중
- HitStun: 피격

대쉬 발동, 박치기 충돌 판정, HP 관리 등 플레이어 액션을 총괄

## 적 시스템

좌우 스폰 포인트에서 등장해 플레이어를 향해 직선 이동

- 기본 적: 일정 속도 전진
- Fast Car: 속도만 빠른 변종
- Tank Car: 두 번 박아야 파괴

충돌 시 플레이어 HP 감소

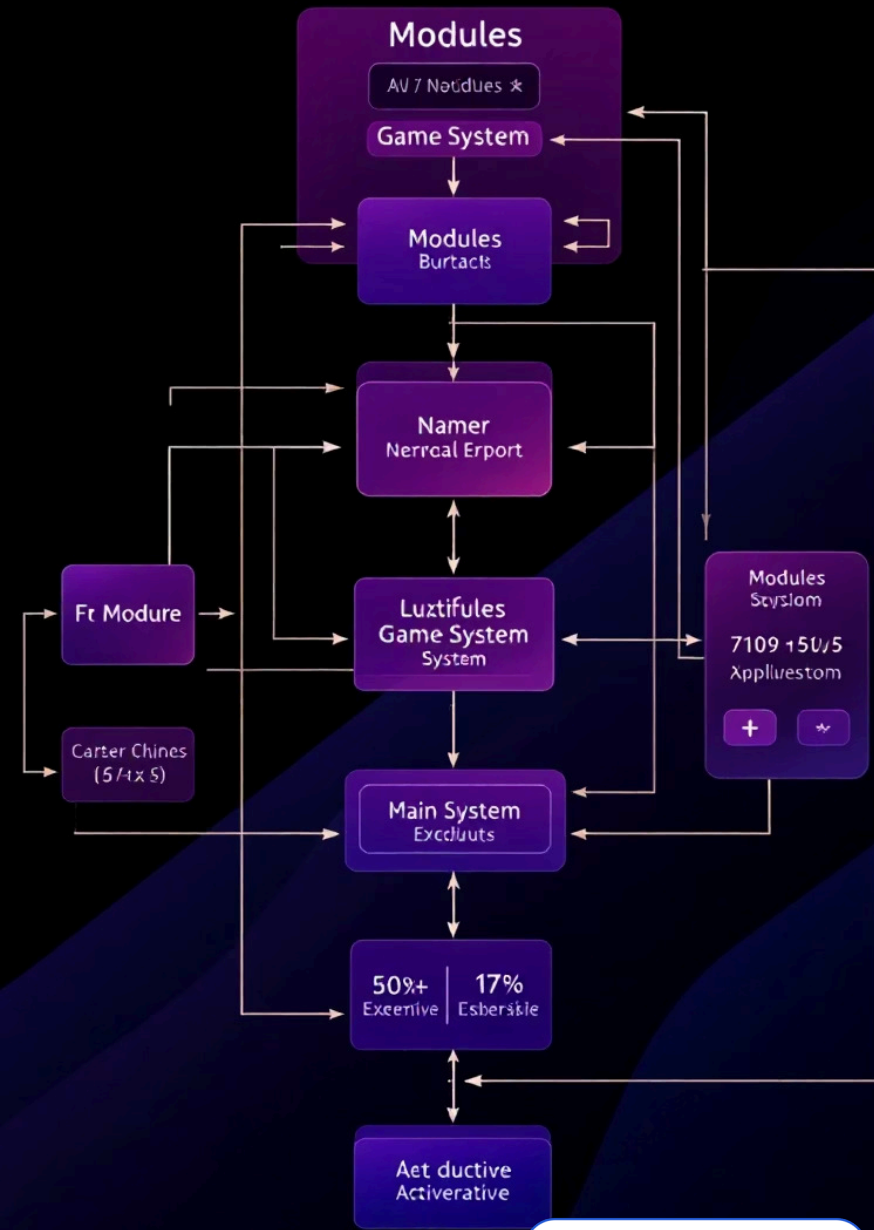
## 스폰 & 콤보

### 스폰 시스템

시작 시 1.5~2초 간격, 시간 경과에 따라 점점 빨라지며 난이도 상승

### 콤보 & 피버

박치기 성공 시 콤보 증가, 일정 수치 달성 시 피버 모드 발동으로 대쉬 속도 상승 및 점수 배율 2배 적용







## 뽕맛 연출의 모든 것



### 박치기 성공

- 카메라 셰이크
- Hit Stop (0.05~0.08초)
- 폭발 & 스파크 파티클
- "과광!" 사운드
- +Score 텍스트 튀어나오기



### 콤보 상승

- ComboText 스케일 펄스
- 특정 콤보(10, 20) 달성 시 전용 SFX
- 적 차량 회전하며 날아가기



### 피버 모드

- 화면 노란색 필터
- 차 주변 불꽃 파티클
- BGM 음량/피치 변경
- 점수 배율 2배 적용

한 번의 입력에 모든 감각을 자극하는 화면 흔들림, 폭발, 사운드, 콤보가 연쇄적으로 폭발하며 플레이어에게 극강의 쾌감을 선사합니다.

# UI 구성과 마무리

## 상단 UI

- 왼쪽: HP 바
- 중앙: 현재 점수
- 오른쪽: 콤보 수 & 피버 게이지

## 게임 중

- 중앙 하단: 튜토리얼 텍스트
- "← / → 로 적에게 박치기!"
- 일정 시간 후 자동 페이드아웃

## 게임오버

- 이번 점수 표시
- 최고 점수 기록
- 재시작 버튼

**Break Fast**는 직관적인 조작, 폭발적인 연출, 중독성 있는 콤보 시스템으로 3초 만에 배우고 평생 즐기는 뽕맛 레이싱 액션 게임입니다.

