

# 2인 경쟁 아케이드 게임 Pearl Rush

2024 넥슨 대학생 게임잼 최우수상 수상작

박민지 포트폴리오

parmji2111@gmail.com



The background of the entire image is a vibrant blue sky filled with soft, white, puffy clouds. In the upper center, a large, full moon is visible. Below the moon, a small, dark, rocky island floats in the air, with green vines hanging from its edges. The title "Pearl Rush" is prominently displayed in the center. The word "Pearl" is in a stylized, rounded font with a light blue-to-white gradient and a thick white outline. The word "Rush" is in a similar font but with a more dynamic, slightly slanted appearance, also featuring a light blue-to-white gradient and a thick white outline. To the right of the word "Rush", there is a small, colorful explosion or fireball, rendered in shades of orange, yellow, and red, with a small flame at its base. The overall aesthetic is whimsical and cartoonish.

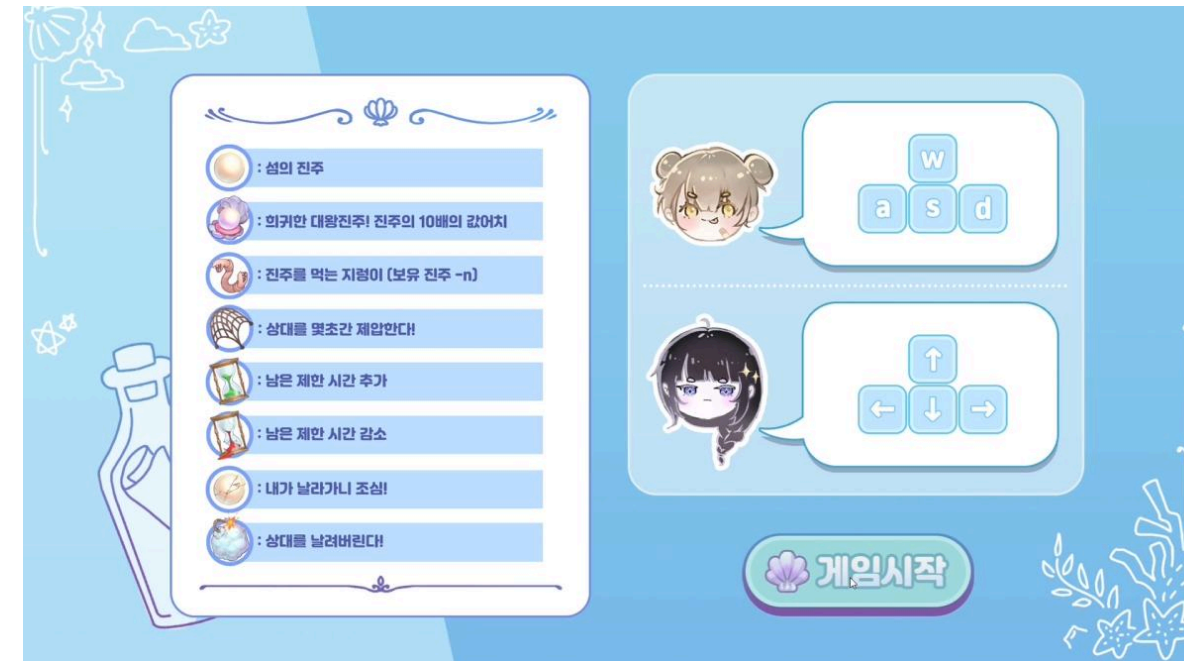
# Pearl Rush



# 게임 개발 경험 2

# 펄 러쉬 : 2024 넥슨 게임잼 최우수상 수상작

✴ [게임 소개 PDF](#)



## 게임 소개

- ▶ PC 캐주얼 2P 경쟁 게임
- ▶ 제한 시간 1분 내에, 상대 플레이어보다 더 많은 진주를 모으자!
- ▶ 엔진 : Unity | 협업 툴 : Notion



## 담당 파트

참여 포지션 : PM & 기획 | 팀원 수 5명

- ▶ 기획안을 발표하여 팀을 꾸리고, 프로젝트 제작 전반을 이끌었습니다.
- ▶ 게임 내 시스템, 콘텐츠, UI 등 모든 기획을 담당했습니다.
- ▶ 2024 넥슨 게임잼에서 2박 3일 동안 제작된 게임입니다.

# 게임 개발 경험 2

---

## # 펄 러쉬 : 업무 우선순위 파악 및 순차적 분배와 진행

이전에 진행해온 프로젝트를 회고해봤을 때, 게임이 퀄리티있게 완성되기 위해선 아래 사항이 필수적이라고 판단했습니다.

- 개발 도중 **가시적인 성과물**로 중간 결과를 확인하고, 앞으로의 게임 제작에 필요한 부분을 미리 체크할 수 있을 것

저는 이 부분을 이번 게임잼에서 적용해보고 싶었습니다.

PM으로서 짧은 기간의 게임잼에서 가장 신경 쓴 것은, **'제한 시간' 내에 '완성된 빌드 파일'을 제출해야 한다는** 점이었습니다.

게임이 아무리 퀄리티가 높아도, 제대로 완성되지 않으면 아무런 의미가 없었기 때문입니다.

이에 게임 플레이에 있어 **필수적인 요소와 부가적인 퀄리티업 요소를 분리하여, 가장 최우선적인 요소의 구현부터 먼저 마무리해** 빠르게 1차 빌드본을 제작하여 가시적인 성과물로 중간 결과를 확인하고 앞으로 필요한 수정사항을 미리 체크하고자 했습니다.

이후 다른 부가적인 요소들을 추가해가며 보완하는 방식으로 작업을 진행했습니다.

이에 게임잼 진행 이틀차에는 **필수적인 요소에 필요한 구현을 모두 마무리한 뒤 1차 빌드 파일을 제작할 수 있었고,** 마지막 사흘차에는 게임의 퀄리티와 재미를 높이기 위한 추가 작업 및 밸런싱에 집중할 수 있었습니다.



# 게임 개발 경험 2


## # 펄 러쉬 : 업무 우선순위 파악 및 순차적 분배와 진행

▶ UI	
▼ 화면 UI 연출	
게임 첫 시작 전	- 화면 중앙에 3/2/1 카운팅 텍스트 출력 - 각각 텍스트 출력될때 페이드인/아웃 필요 - 숫자 크기 점진적으로 커지는 연출
제한시간 n초 남았을 때	- [제한시간] 보여주는 유아이 크기 점진적으로 커지는 연출 - [제한시간] 보여주는 유아이의 숫자 폰트 색상 변경 - 카메라 살짝 흔들림
제한시간 5초 남았을 때	- 화면 중앙에 5 4 3 2 1 카운팅 텍스트 출력 - 각각 텍스트 출력될때 페이드인/아웃 필요 - 숫자 크기 점진적으로 커지는 연출
제한시간 0초 남았을 때	- 게임 종료! 텍스트 등.. 암튼 뭔가 이미지 출력 - 이것도 작았다가 커지는 연출 필요
플레이어 획득 진주 개수	- 현재 획득 재화가 많은 플레이어 / 적은 플레이어의 진주개수 유아이 배경 디자인이 다름 (등수 바뀔 때마다 전환 필요) - 전환시 유아이 살짝 커지면서 흔들리는 연출

게임 실행에 필수적인 UI 요소와,  
퀄리티업 요소인 UI 연출 요소를 분리하여  
우선순위를 구별한 뒤 작업을 진행했습니다.

[기획 추가 아이디어]	
캐릭터들끼리 부딪혔을 때 넉백	○ 마주보고 부딪히면 상호 넉백 ○ 한 명이 다가가서 부딪히면 부딪혀진 사람만 넉백
특정 위치에서 2-3초 게이지 채우면 광물 캐기 가능	○ 광물 캐 시 진주 +30 ○ 해당 위치의 광물 사라진 지 n초후 리젠
공격형 몬스터	○ 섬 고트머리의 바위에서 n초마다 튀어나오는 문어 ○ 거품 씹서 플레이어를 물풍선에 가둠

이외에도, 작업이 예정보다 빠르게 마무리될 경우  
간단히 추가 가능한 요소들을 리스트업하여  
작업에 비는 시간이 없도록 유의했습니다.

퀄리티업 요소	
아트	
다현 님	예진 님
<ul style="list-style-type: none"><li>-캐릭터 외곽선 추가</li><li>- 배경 플랫폼 췌업 (스파인 등 애니)</li><li>- 구름 배경 (흘러가는 구름 애니)</li><li>- 아아템 뒤에 아펙트</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 메인화면 디자인 디테일</li><li>- 승리화면 디자인</li><li>- 걸을때 구름 대시 이펙트?</li><li>- 게임 시작 시 컷신</li></ul>
사운드	
모래시계 - 짹짹 짹 시계바늘 소리	
플밍	
<ul style="list-style-type: none"><li>- 각자 사용할 수 있는 쿨타임 스킬 추가</li><li>- 아래 적은 수치는 모두 인게임에서 확인 후 변동 가능</li><li>- 게임 종료 10초 전까지만 스킬 사용 가능, 이후에는 불가 (검은 반투명한 이미지 처리)</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- 쿨타임</li></ul>	
	
<ul style="list-style-type: none"><li>○ 이런식으로 스킬 아이콘 위에 검은 반투명한 이미지 + 남은 숫자 카운팅</li><li>○ 모든 스킬에는 쿨타임이 있음</li></ul>	

아트/사운드/플밍 부서의 퀄리티업 요소를 따로 정리했으며,  
해당 작업은 기초 작업이 모두 마무리된 3일차 이후에 진행하였습니다.  
실제로는 플밍 퀄리티업 요소를 제외하면 모두 추가로 작업 완료하여  
최종 제출 파일에 담아낼 수 있었습니다.



# 게임 개발 경험 2

## # 펄 러쉬 : 업무 우선순위 파악 및 순차적 분배와 진행

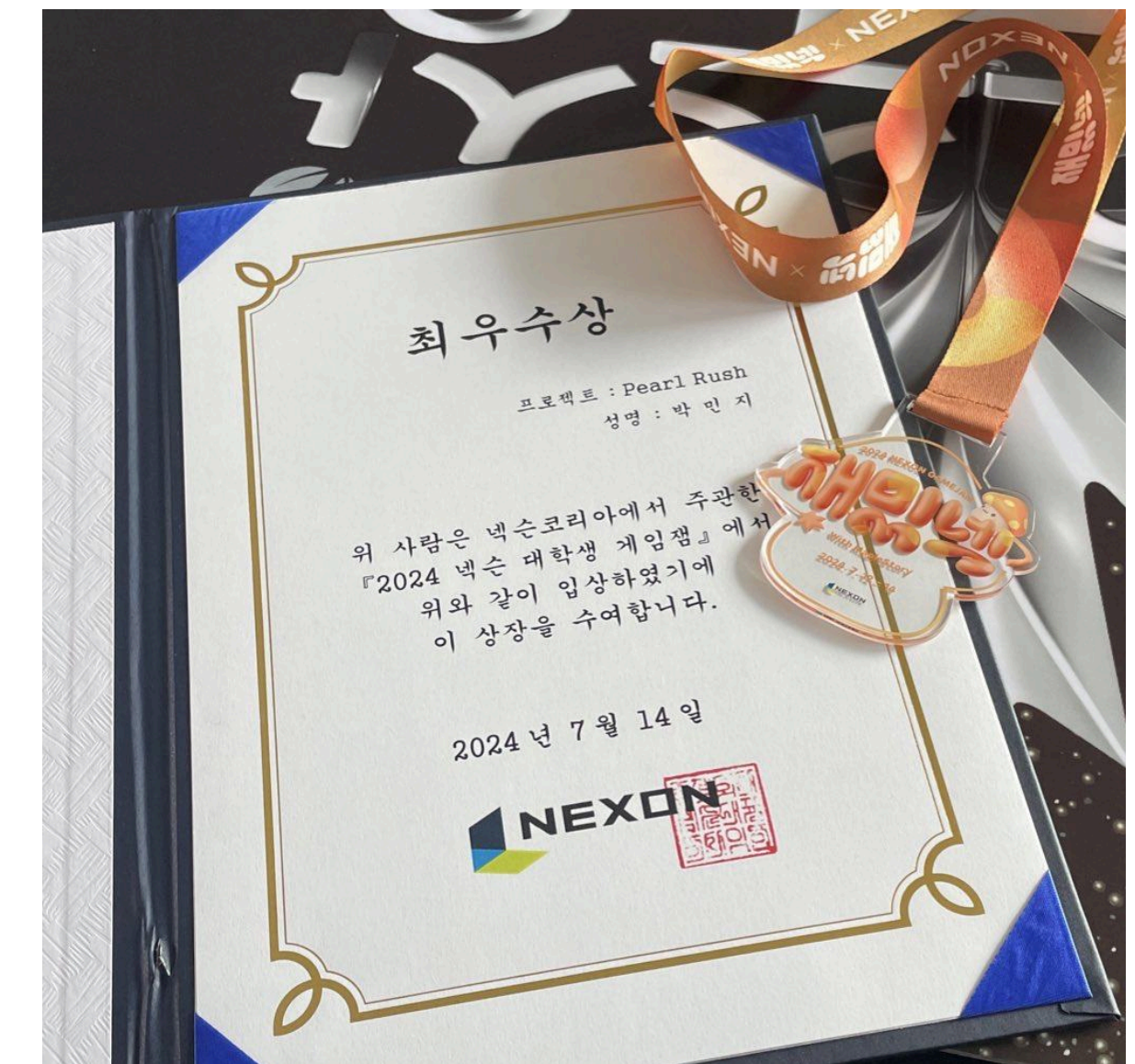
그로 인해 얻을 수 있었던 **성과**는 크게 두 가지였습니다.

1. 실제로 우리가 만든 것이 빠르게 가시적인 게임으로 구현되어 **팀원들의 작업 의지가 더욱 향상**
2. 다른 프로젝트에서는 **작업 후반에서야 발견할 수 있었던 문제들을 미리 파악**

실제로, 첫 프로토타입에서 아래 두 가지 **문제**를 발견할 수 있었습니다.

1. 아이템과 맵의 크기를 크게 고려하지 않은 스폰규칙으로, 과다하게 아이템이 스폰되는 경우 존재
2. 아이템/캐릭터와 배경 사이의 구분이 모호해, 상호작용 가능한 요소들이 잘 인식되지 않는 문제

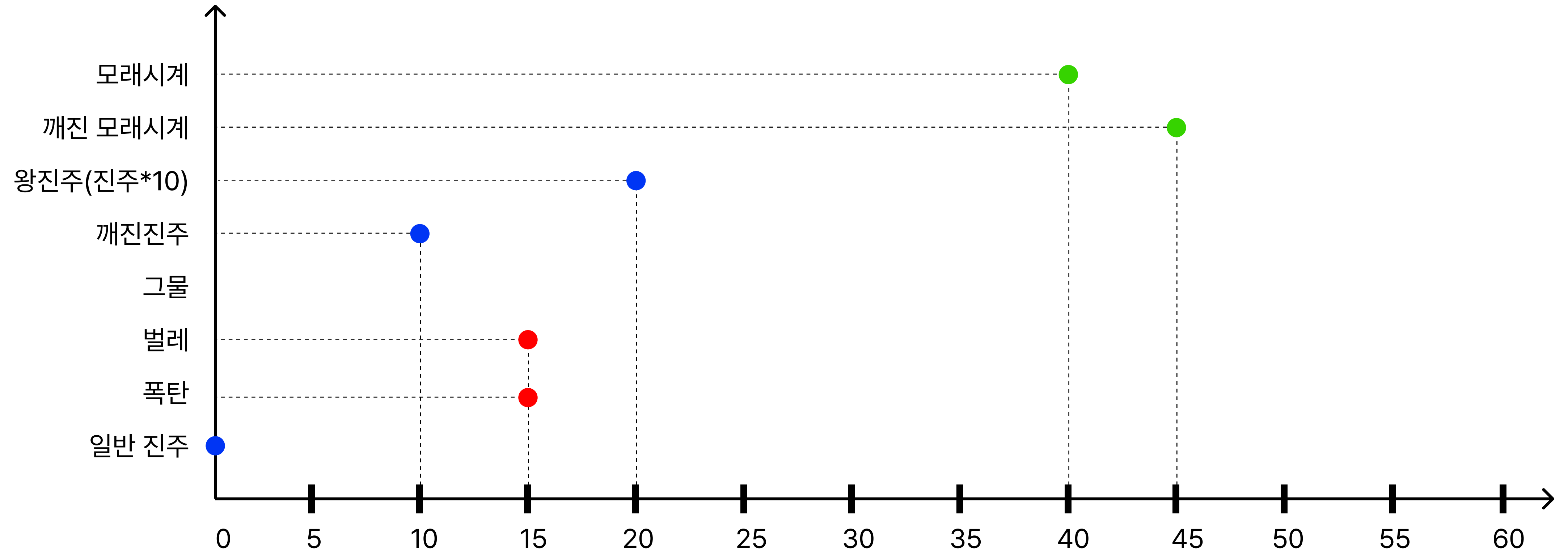
위의 두 문제를 해결하기 위해, 아이템의 랜덤 범위와 패턴의 종류를 지속적으로 확인하며 수정했고, 아트에는 외곽선과 이펙트를 추가하고 버프/디버프 아이템의 색깔을 명확히 구분하는 수정 절차를 밟았습니다. 이렇듯 **미리 프로토타입을 제작하여 가시적인 성과를 도출해, 문제를 빠르게 파악하고 해결할 수 있었습니다.** 필수 작업을 우선하여 다른 팀들보다 하루 정도 **빠르게 프로토타입을 제작한 뒤,** 보완할 부분을 채워넣는 **작업 프로세스** 덕분에 게임 퀄리티를 한층 더 끌어올릴 수 있었고 그러한 노력이 최우수상이라는 좋은 결과로 이어졌다고 생각합니다.





# 01 아이템 기획 의도

진주 등장 빈도



● 긍정적 아이템

● 부정적 아이템

● 판단에 따라 효용이 다른 아이템

# 2024 넥슨 대학생 게임잼 최우수상

Pearl Rush 기획

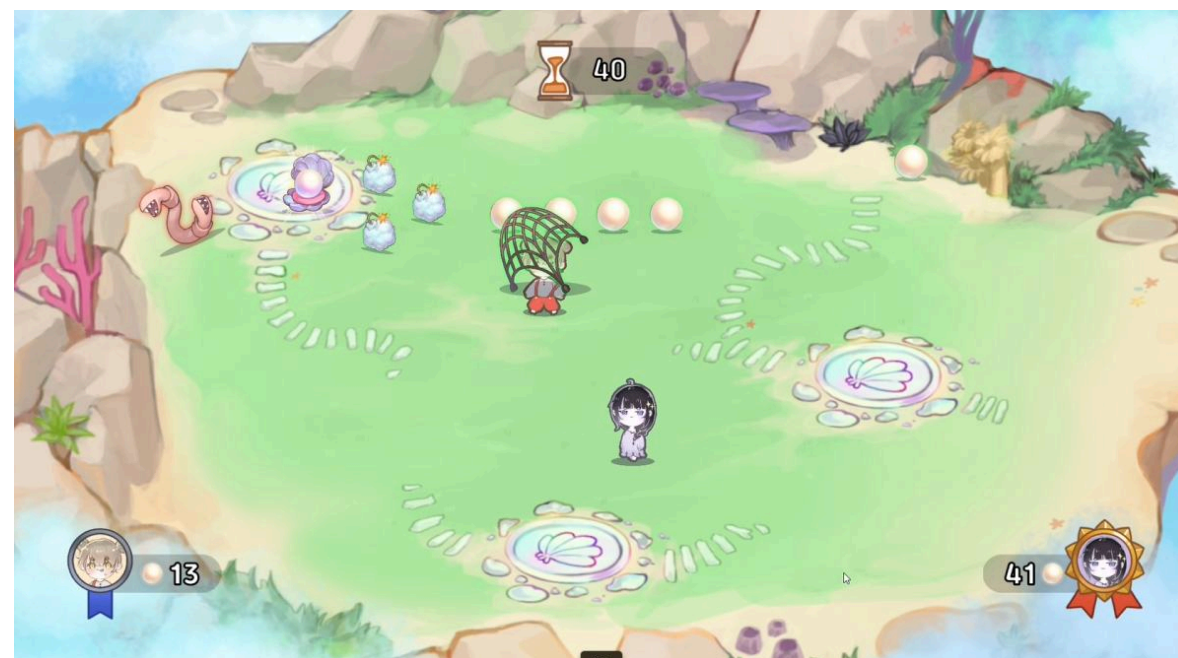
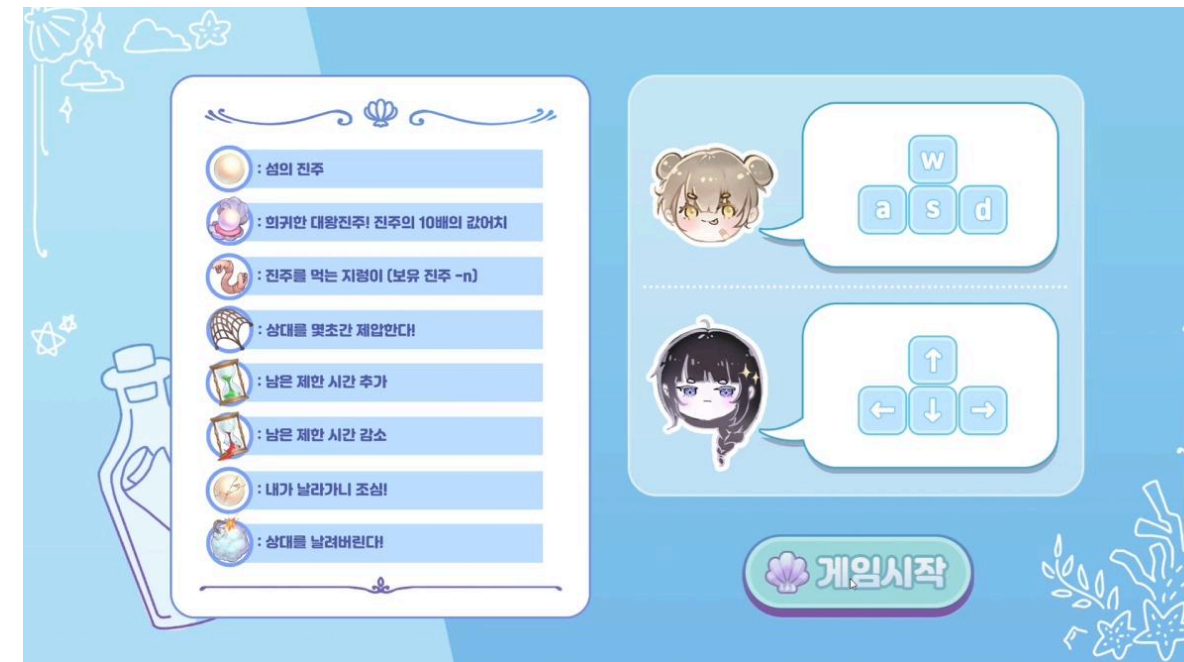
박민지 포트폴리오

parmji2111@gmail.com



# 01 게임 소개

2024 넥슨 게임잼 최우수상



## 게임 소개

- ▶ PC 캐주얼 2P 경쟁 게임
- ▶ 제한 시간 1분 내에, 상대 플레이어보다 더 많은 진주를 모으자!
- ▶ 엔진 : Unity | 협업 툴 : Notion



## 담당 파트

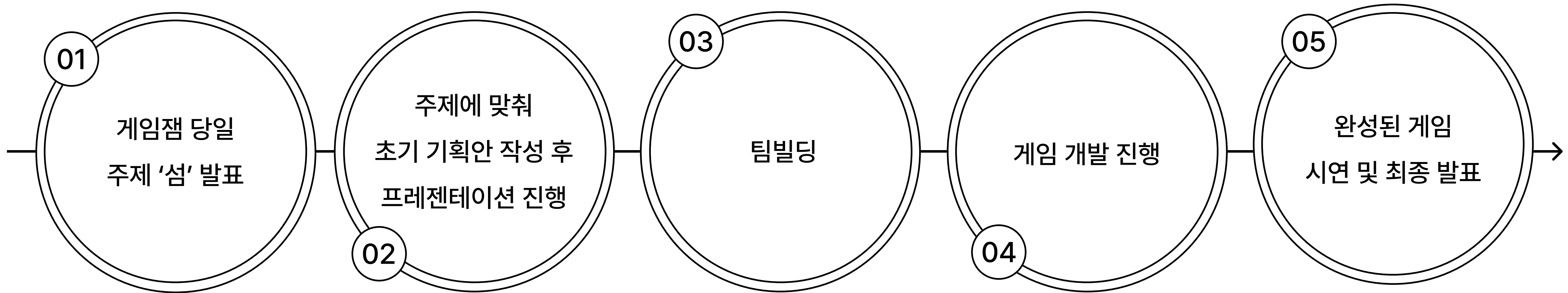
참여 포지션 : PM & 기획 | 팀원 수 5명

- ▶ 기획안을 발표하여 팀을 꾸리고, 프로젝트 제작 전반을 이끌었습니다.
- ▶ 게임 내 시스템, 콘텐츠, UI 등 모든 기획을 담당했습니다.
- ▶ 2024 넥슨 게임잼에서 2박 3일 동안 제작된 게임입니다.



# 게임잼 과정

---





# 01 기획 의도

---

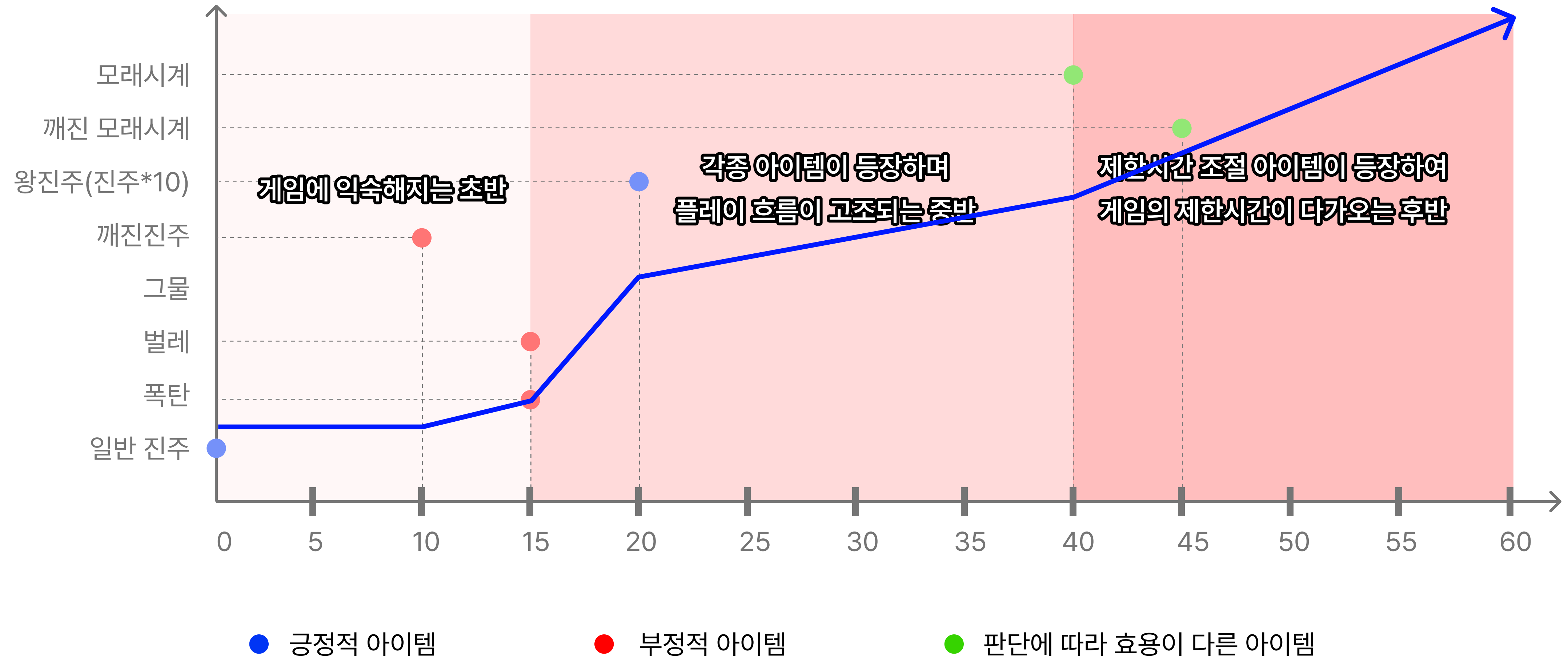
---



## 02 플레이 흐름 의도

아이템 첫 등장 시작 시점

점차 긴장감을 증가시켜  
끝까지 긴장감이 유지되는 게임이길 의도





## 03 재미 요소

---

- ▶ 짧은 시간 동안 한정된 재화를 두고 경쟁하는 콘텐츠, 상대방과의 경쟁심리와 몰입감 자극
- ▶ 등장하는 다양한 아이템을 사용해 진주를 얻고, 상대방의 진주를 뺏고, 상대방을 공격하세요!

### 01. 2P 경쟁

---



상대방과 경쟁하며  
더 많은 재화를 쟁취하자!

### 02. 시간제한

---



1분 내에 더 많은 진주를  
얻은 플레이어가 승리!

### 03. 아이템과 몬스터

---



다양한 아이템을 활용해  
상대방을 견제하자!



## 03 재미 요소 - 2P 경쟁

---

---



## 03 재미 요소 - 2P 경쟁

---

### 02. 짧은 시간제한

---



1분 내에 더 많은 진주를  
얻은 플레이어가 승리!

▶ 1분이라는 짧은 시간으로 긴장감 자극

▶ 막판 스퍼트 시간!

1. 제한 시간이 임박했을 때, **아주 많은 진주가 등장**합니다.  
지고 있더라도 마지막까지 역전의 기회를 놓치지 마세요!
2. 제한 시간이 임박하면, 남은 **제한시간을 조절할 수 있는 아이템**이 등장합니다.  
당신이 이기고 있다면 빨리 게임을 끝내버리고,  
당신이 지고 있다면 조금이라도 기회를 더 노릴 수 있어요!

## 03 재미 요소 - 2P 경쟁

---

### 03. 아이템



다양한 아이템을 활용해  
상대방을 견제하자!



진주 X 10

- > 훨씬 더 많은 진주를 얻을 수 있는 아이템
- > 제한시간이 다가오면, 등장 횟수가 증가합니다



깨진 진주

- > 깨진 진주를 잘못 건드리면 큰일이 날 수 있습니다!
- > 접촉한 플레이어를 날려보내는 아이템



크리처

- > 섬을 돌아다니는 크리처에게 진주를 뺏기지 않도록 유의!



## 04 프로젝트 진행 방식

---

개발 우선순위 파악 및 순차적 분배와 진행

이전에 진행해온 프로젝트를 회고해봤을 때, 게임이 퀄리티있게 완성되기 위해선 아래 사항이 필수적이라고 판단했습니다.

- 개발 도중 **가시적인 성과물**로 중간 결과를 확인하고, 앞으로의 게임 제작에 필요한 부분을 미리 체크할 수 있을 것

저는 이 부분을 이번 게임잼에서 적용해보고 싶었습니다.

PM으로서 짧은 기간의 게임잼에서 가장 신경 쓴 것은, **'제한 시간' 내에 '완성된 빌드 파일'을 제출해야 한다는 점**이었습니다.

게임이 아무리 퀄리티가 높아도, 제대로 완성되지 않으면 아무런 의미가 없었기 때문입니다.

이에 게임 플레이에 있어 **필수적인 요소와 부가적인 퀄리티업 요소를 분리**하여, 가장 최우선적인 요소의 구현부터 먼저 마무리해 빠르게 1차 빌드본을 제작하여 가시적인 성과물로 중간 결과를 확인하고 앞으로 필요한 수정사항을 미리 체크하고자 했습니다.

이후 다른 부가적인 요소들을 추가해가며 보완하는 방식으로 작업을 진행했습니다.

이에 게임잼 진행 이틀차에는 **필수적인 요소에 필요한 구현을 모두 마무리**한 뒤 1차 빌드 파일을 제작할 수 있었고,

마지막 사흘차에는 게임의 퀄리티와 재미를 높이기 위한 추가 작업 및 밸런싱에 집중할 수 있었습니다.

---

# 04 프로젝트 진행 방식


개발 우선순위 파악 및 순차적 분배와 진행

▶ UI	
▼ 화면 UI 연출	
게임 첫 시작 전	- 화면 중앙에 3/2/1 카운팅 텍스트 출력 - 각각 텍스트 출력될때 페이드인/아웃 필요 - 숫자 크기 점진적으로 커지는 연출
제한시간 n초 남았을 때	- [제한시간] 보여주는 유아이 크기 점진적으로 커지는 연출 - [제한시간] 보여주는 유아이의 숫자 폰트 색상 변경 - 카메라 살짝 흔들림
제한시간 5초 남았을 때	- 화면 중앙에 5 4 3 2 1 카운팅 텍스트 출력 - 각각 텍스트 출력될때 페이드인/아웃 필요 - 숫자 크기 점진적으로 커지는 연출
제한시간 0초 남았을 때	- 게임 종료! 텍스트 등.. 암튼 뭔가 이미지 출력 - 이것도 작았다가 커지는 연출 필요
플레이어 획득 진주 개수	- 현재 획득 재화가 많은 플레이어 / 적은 플레이어의 진주개수 유아이 배경 디자인이 다름 (동수 바뀔 때마다 전환 필요) - 전환시 유아이 살짝 커지면서 흔들리는 연출

게임 실행에 필수적인 UI 요소와, 퀄리티업 요소인 UI 연출 요소를 분리하여 우선순위를 구별한 뒤 작업을 진행했습니다.

[기획 추가 아이디어]	
• 캐릭터들끼리 부딪혔을 때 넉백	◦ 마주보고 부딪히면 상호 넉백 ◦ 한 명이 다가가서 부딪히면 부딪혀진 사람만 넉백
• 특정 위치에서 2-3초 게이지 채우면 광물 캐기 가능	◦ 광물 캐 시 진주 +30 ◦ 해당 위치의 광물 사라진 지 n초후 리젠
• 공격형 몬스터	◦ 섬 고틀머리의 바위에서 n초마다 튀어나오는 문어 ◦ 거품 씹서 플레이어를 물풍선에 가둠

이외에도, 작업이 예정보다 빠르게 마무리될 경우 간단히 추가 가능한 요소들을 리스트업하여 작업에 비는 시간이 없도록 유의했습니다.

퀄리티업 요소	
아트	
다현 님	예진 님
• 캐릭터 외곽선 추가	• 메인화면 디자인 디테일
• 배경 플랫폼 쉐업 (스파인 등 애니)	• 승리화면 디자인
• 구름 배경 (흘러가는 구름 애니)	• 걸을때 구름 대시 이펙트?
• 아이템 뒤에 이펙트	• 게임 시작 시 컷신
사운드	
모래시계 - 짹짹 짹 짹 시계바늘 소리	
플밍	
• 각자 사용할 수 있는 쿨타임 스킬 추가	
• 아래 적은 수치는 모두 인게임에서 확인 후 변동 가능	
• 게임 종료 10초 전까지만 스킬 사용 가능, 이후에는 불가 (검은 반투명한 이미지 처리)	
• 쿨타임	
	
◦ 이런식으로 스킬 아이콘 위에 검은 반투명한 이미지 + 남은 숫자 카운팅	
◦ 모든 스킬에는 쿨타임이 있음	

아트/사운드/플밍 부서의 퀄리티업 요소를 따로 정리했으며, 해당 작업은 기초 작업이 모두 마무리된 3일차 이후에 진행하였습니다. 실제로는 플밍 퀄리티업 요소를 제외하면 모두 추가로 작업 완료하여 최종 제출 파일에 담아낼 수 있었습니다.



## 04 프로젝트 진행 방식

개발 우선순위 파악 및 순차적 분배와 진행

그로 인해 얻을 수 있었던 **성과**는 크게 두 가지였습니다.

1. 실제로 우리가 만든 것이 빠르게 가시적인 게임으로 구현되어 **팀원들의 작업 의지가 더욱 향상**
2. 다른 프로젝트에서는 **작업 후반에서야 발견할 수 있었던 문제들을 미리 파악**

실제로, 첫 프로토타입에서 아래 두 가지 **문제**를 발견할 수 있었습니다.

1. 아이템과 맵의 크기를 크게 고려하지 않은 스폰규칙으로, 과다하게 아이템이 스폰되는 경우 존재
2. 아이템/캐릭터와 배경 사이의 구분이 모호해, 상호작용 가능한 요소들이 잘 인식되지 않는 문제

위의 두 문제를 해결하기 위해, 아이템의 랜덤 범위와 패턴의 종류를 지속적으로 확인하며 수정했고, 아트에는 외곽선과 이펙트를 추가하고 버프/디버프 아이템의 색깔을 명확히 구분하는 수정 절차를 밟았습니다. 이렇듯 **미리 프로토타입을 제작하여 가시적인 성과를 도출해, 문제를 빠르게 파악하고 해결할 수 있었습니다.** 필수 작업을 우선하여 다른 팀들보다 하루 정도 **빠르게 프로토타입을 제작한 뒤,** 보완할 부분을 채워넣는 **작업 프로세스** 덕분에 게임 퀄리티를 한층 더 끌어올릴 수 있었고 그러한 노력이 최우수상이라는 좋은 결과로 이어졌다고 생각합니다.

