

# 프로젝트 개요

게임명: Version Up! (가명)

장르: 2D 플랫폼머

배경: 70년대 컴퓨터 세상 ~ 현대 정보화 세상

주요 아이디어: 탈출, 점프, 컴퓨터실 추억

필요 작업자:

유니티 프로그래머 (현재 4/4명)

디자이너 (현재 0명)

리더 포지션: 프로그래머

조작 : WASD, SPACE

## 게임 세 줄 요약

- 캐릭터를 조작해 장애물을 피하고 목표지점에 도달하는 플랫폼머 게임입니다.
- 옛날 pc환경(Dos, 윈도우 xp) 부터 현대세상(구글, SNS 등)으로 점차 배경이 변합니다.
- 빠르게 변화하는 환경에 적응해서, 마지막 구간 까지 도달하는 것이 최종 목표입니다.

## \*몇줄 코멘트

- 전 세대를 말그대로 '관통'하는 게임은 뭘까 생각하다보니, 이런 기획이 나왔습니다.
- 짧은 시간에 러프하게 짠 기획인만큼 나중에 자유롭게 변형/수정하셔도 됩니다.
- 유니티 2d 타일맵을 사용해 작업하면 좋을 것 같습니다



## 스토리

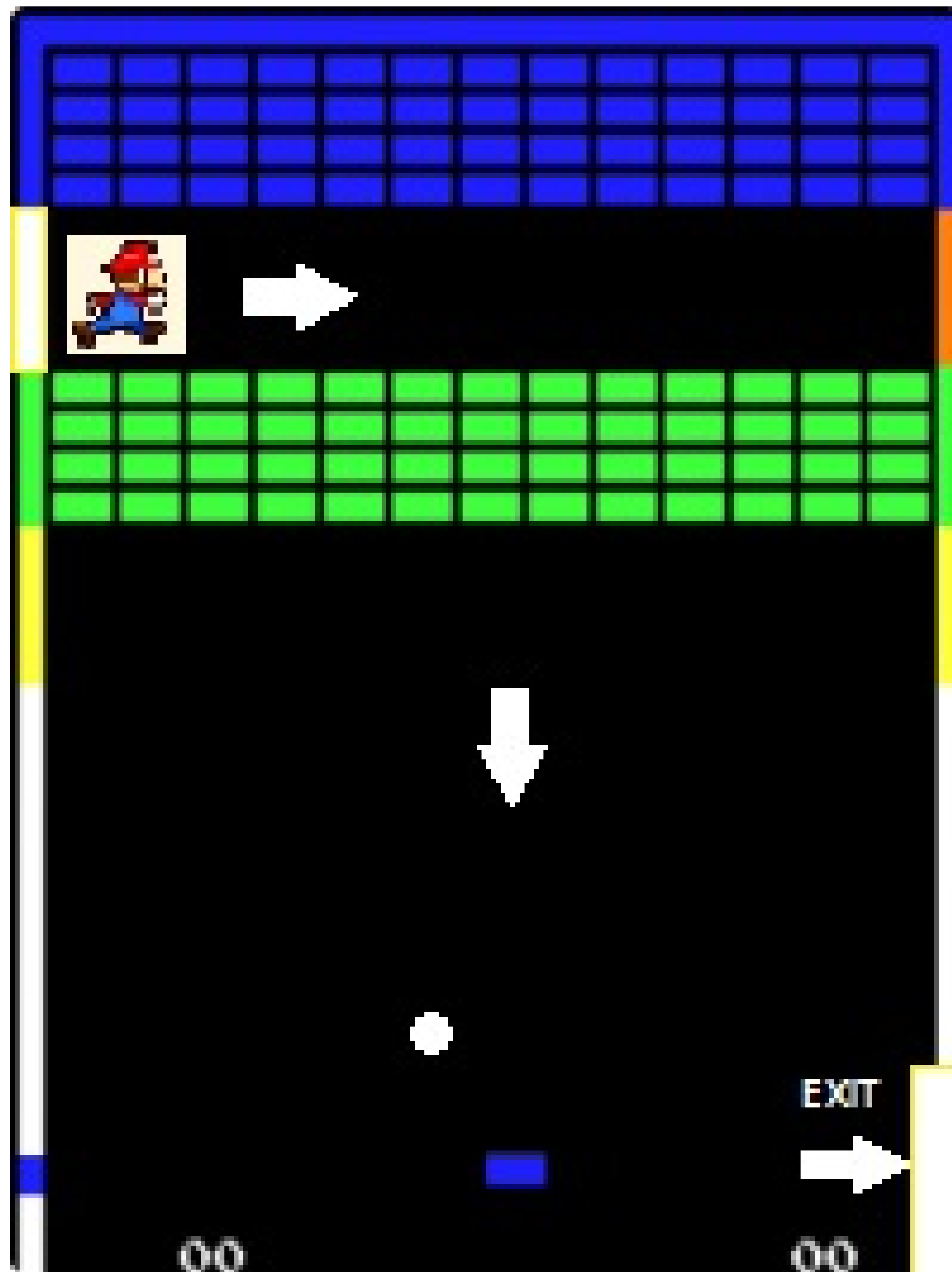
오랜 컴퓨터 속에 잠들어있던 고전게임의 주인공 랄프(가칭)는 어딘가에서 한줄기 빛이 새어나오는 것을 발견합니다. 마침내 인터넷이 연결되면서 그동안 밀려있던 업데이트의 물결을 마주한겁니다! 그런데 바로 현대 세상으로 들어가려니, 본인의 버전이 너무 낮은 나머지 들어가지 못하고 맙니다. 결국 어쩔 수 없이 차례대로 버전 업데이트를 거치기 위해, Dos에서 xp로, xp에서 윈7로 향하는 대장정을 시작합니다. 현대 세상에 도달하기 위해, 랄프는 오랜 세월의 시련을 이겨낼 수 있을까요?



(왜인지 그 영화가 생각난다면 기분탓이 맞습니다)

[1970년

대] 카워드 : 벽돌깨기 //담당자 한재상



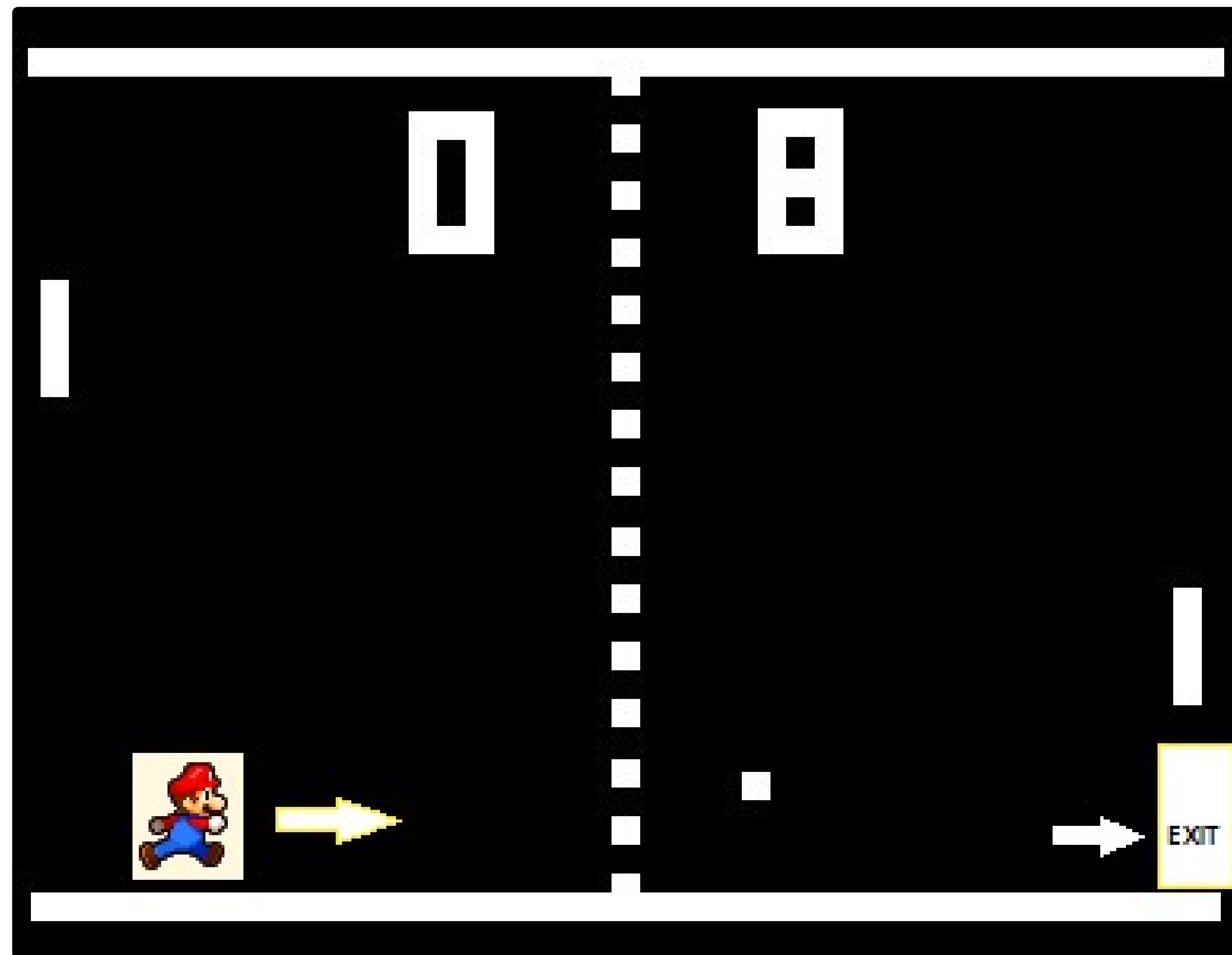
### 벽돌깨기 스테이지

- 캐릭터는 상단 왼쪽에서 시작합니다
- 공에 맞거나 아래로 추락하면 게임오버
- 공이 벽돌을 아래서부터 깨기 시작하면 아래로 떨어질 수 있는 타이밍이 옵니다
- 아래 있는 발판을 던져 우측의 출구로 나가면 클리어



[1970년

대] 키워드 : 풍 //담당자 한재상



### 풍 스테이지

- 캐릭터는 왼쪽에서 시작합니다
- 공에 맞으면 게임오버
- 공만 피하면 되기 때문에 꽤 쉬운 난이도
- 우측의 출구로 나가면 클리어

[1980년

대]  
키워드 : 갤러그 //담당자 이현재



### 팩맨

- 왼쪽에서 캐릭터 등장 후 위쪽으로 넘어감
- 열쇠를 먹어야 스테이지를 넘어갈 수 있음
- 적이나 총알과 닿으면 다시 시작

[1980년

대] 키워드 : 팩맨 //담당자 이현재

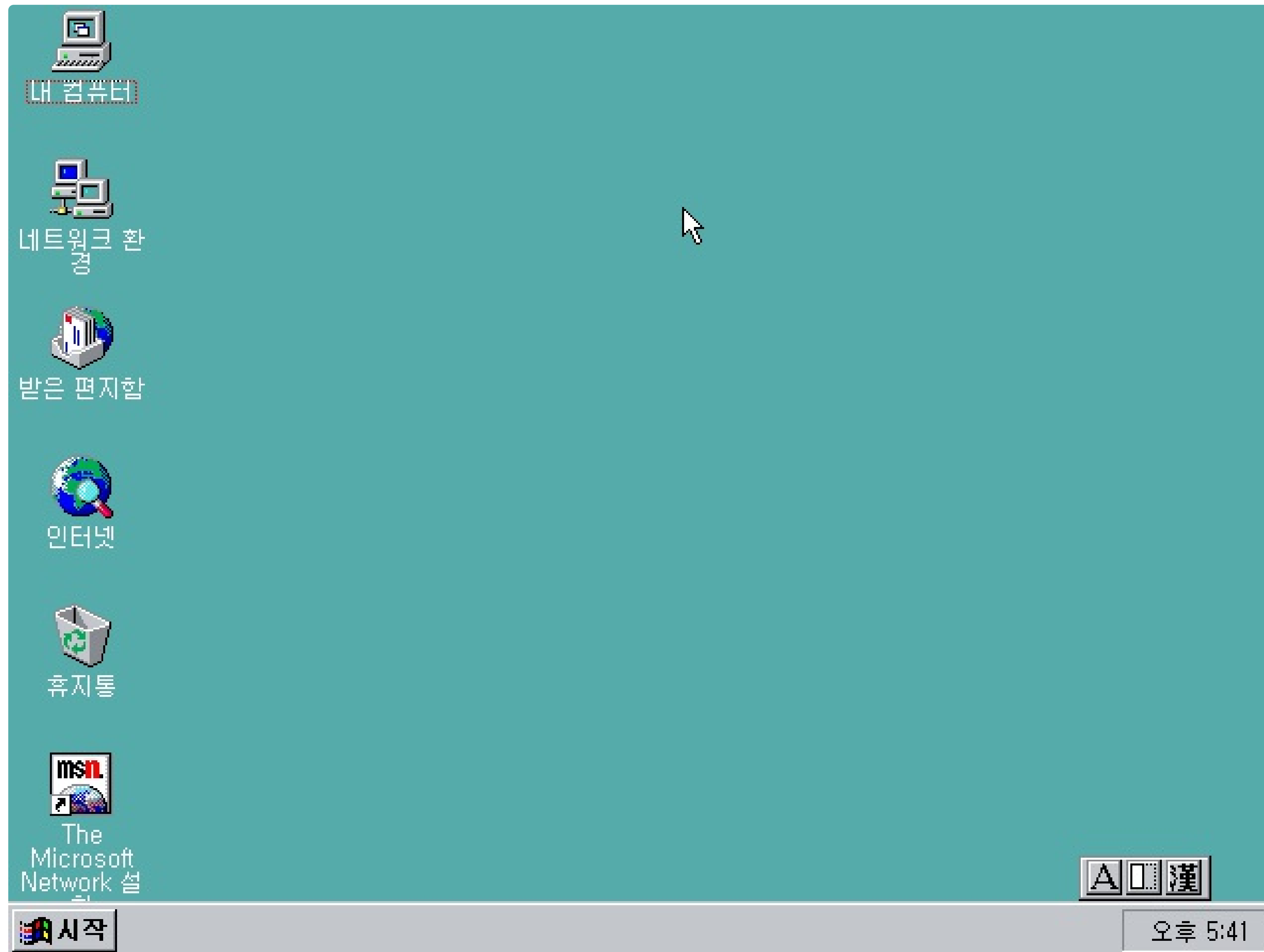


### 팩맨

- 왼쪽에서 캐릭터 등장 후 오른쪽으로 넘어감
- 모든 구슬을 먹어야 스테이지를 넘어갈 수 있음
- 유령(이랑 팩맨?) 과 마주치면 다시 시작

[1990년

대] 키워드 : 윈도우95 (배경화면) //담당자 김선민



자정 전에 할일

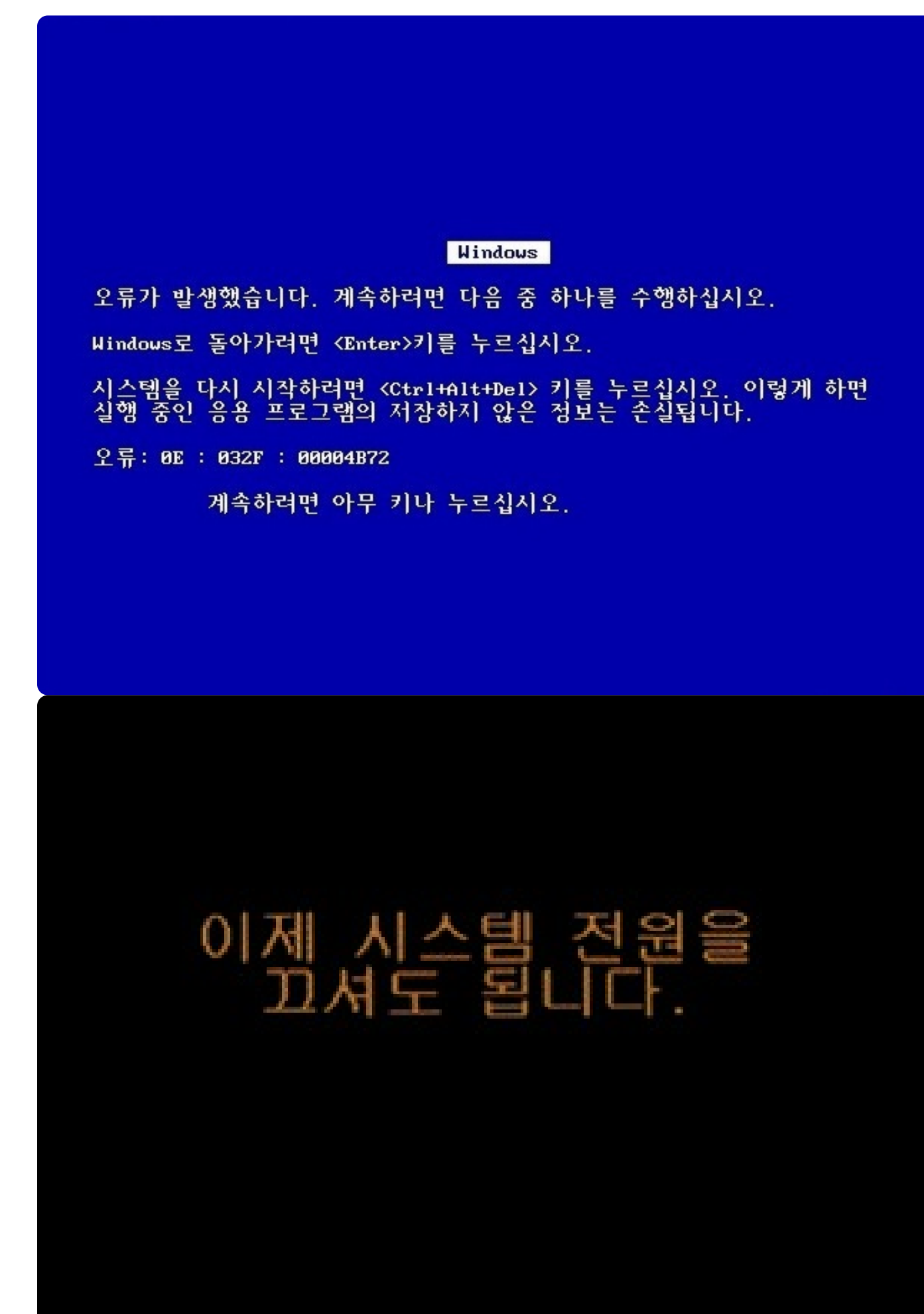
캐릭터 + 시작버튼 기믹 + 블루스크린 기믹 + 현재 시간

## 윈도우95 스테이지

- 플레이어가 배경화면을 자유롭게 이동할 수 있도록 하고, 배경화면에 있는 아이콘과 상호작용을 할 수 있게 하고, 어떤 동작을 실행할 지 선택하게 합니다. (휴지통 - 휴지통 비우기, 내 컴퓨터 - 속성 등)
- 각 아이콘마다 동작을 실행 했을 때 생기는 현상이 달라집니다. (시작 버튼 - 종료 - 게임오버, 인터넷 - 검색을 통한 힌트 등)
- 너무 많은 상호작용을 하면 메모리 에러를 일으키는 컨셉으로 블루스크린을 띄워 게임오버를 시키는 기믹
- 특정 아이콘의 동작을 통해 다음 스테이지로 ->

우리가 익숙히 알고있는  
구버전 윈도우의 모습을 기믹으로 넣으면?

->



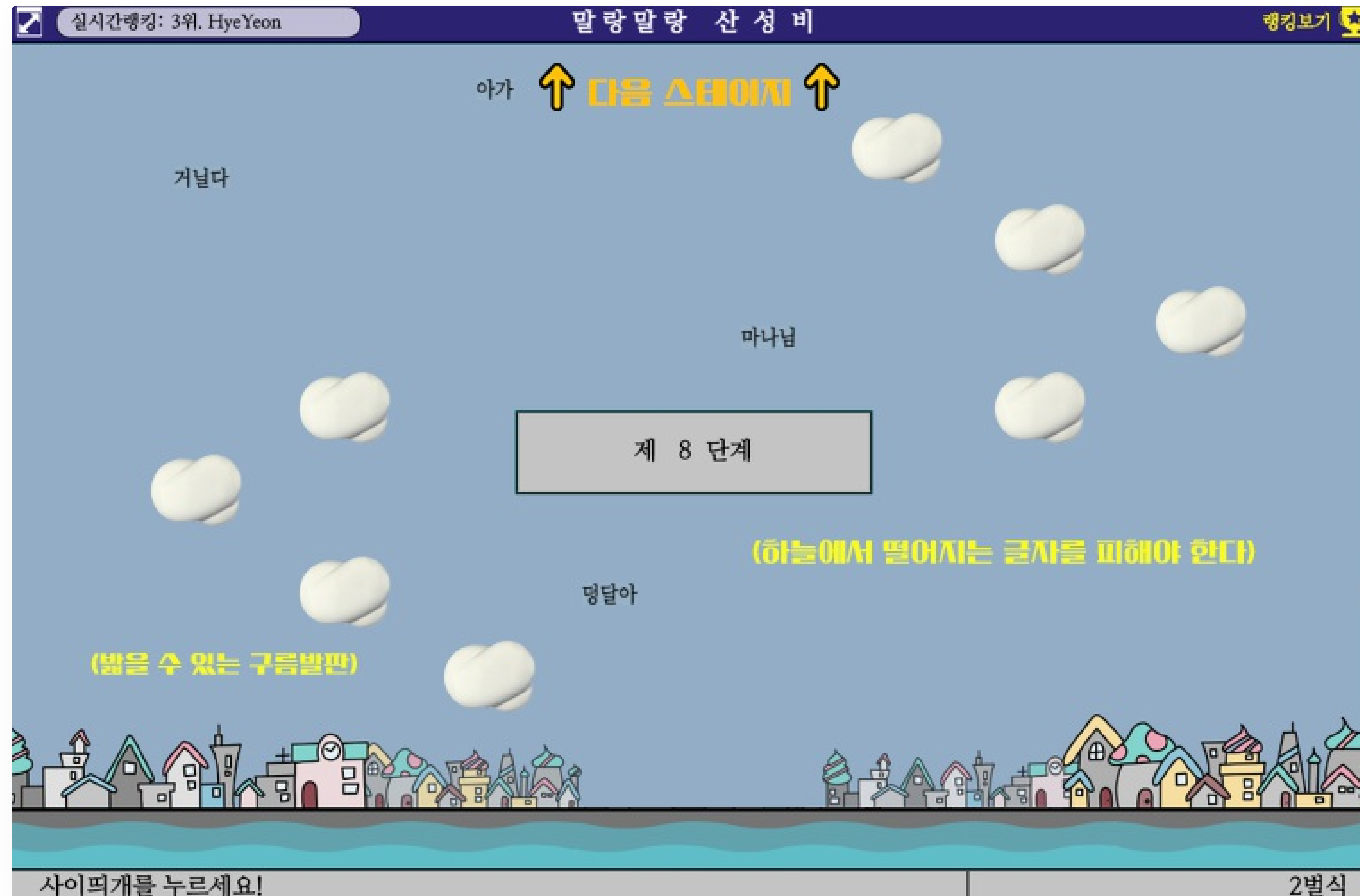
90년대, 80년대는 살아보지를 않아서 아이디어가 마땅히 없습니다..  
라떼 좋아하시는 분들 환영..!

master's comment:

??????????? 너무 비밀스럽다.... 알고싶다

[2000년

대] 키워드 : 산성비 (타자연습) //담당자 김주의



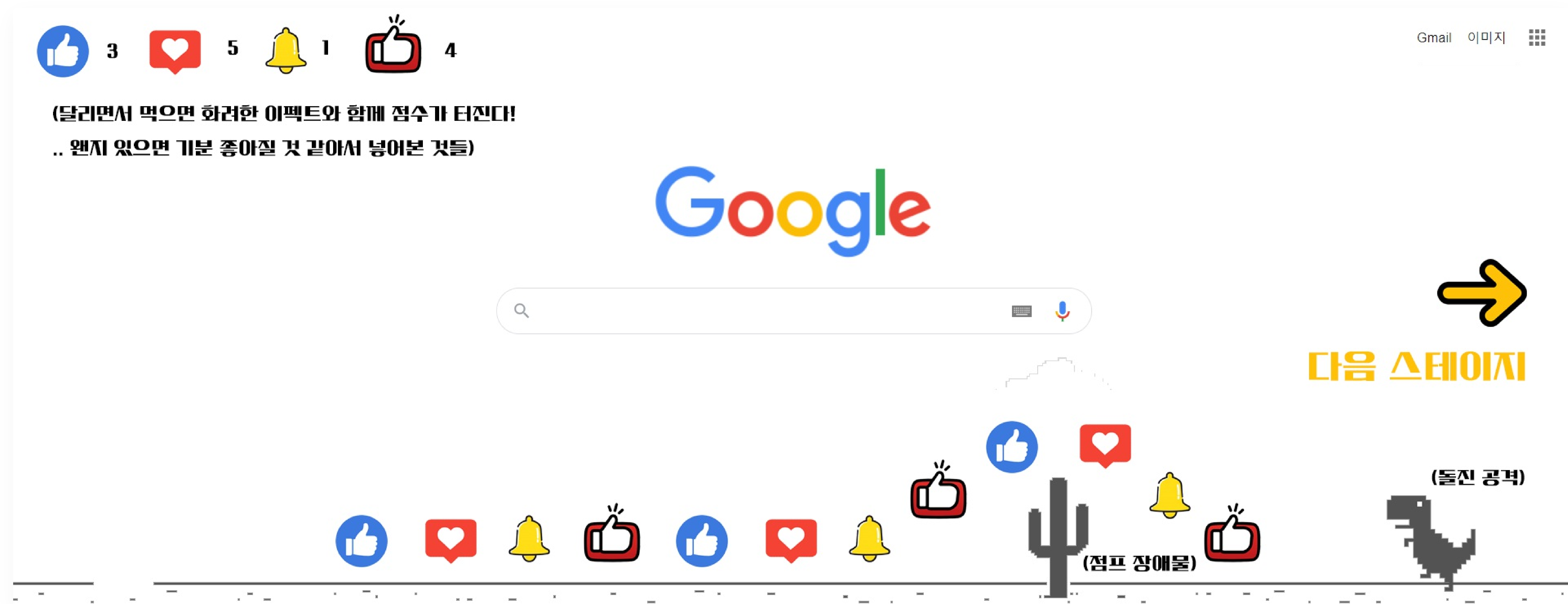
### 산성비 스테이지

- 플레이어를 발판 위로 점프시켜 계속 위로 올라가야 합니다.
- 시간에 따라 카메라 범위가 점점 위로 이동합니다. 캐릭터가 떨어지거나 해서 카메라 범위로부터 벗어나면 게임오버.
- 하늘에서 글자가 떨어집니다. 맞지 않도록 피해서 올라가야 합니다.



[2010년

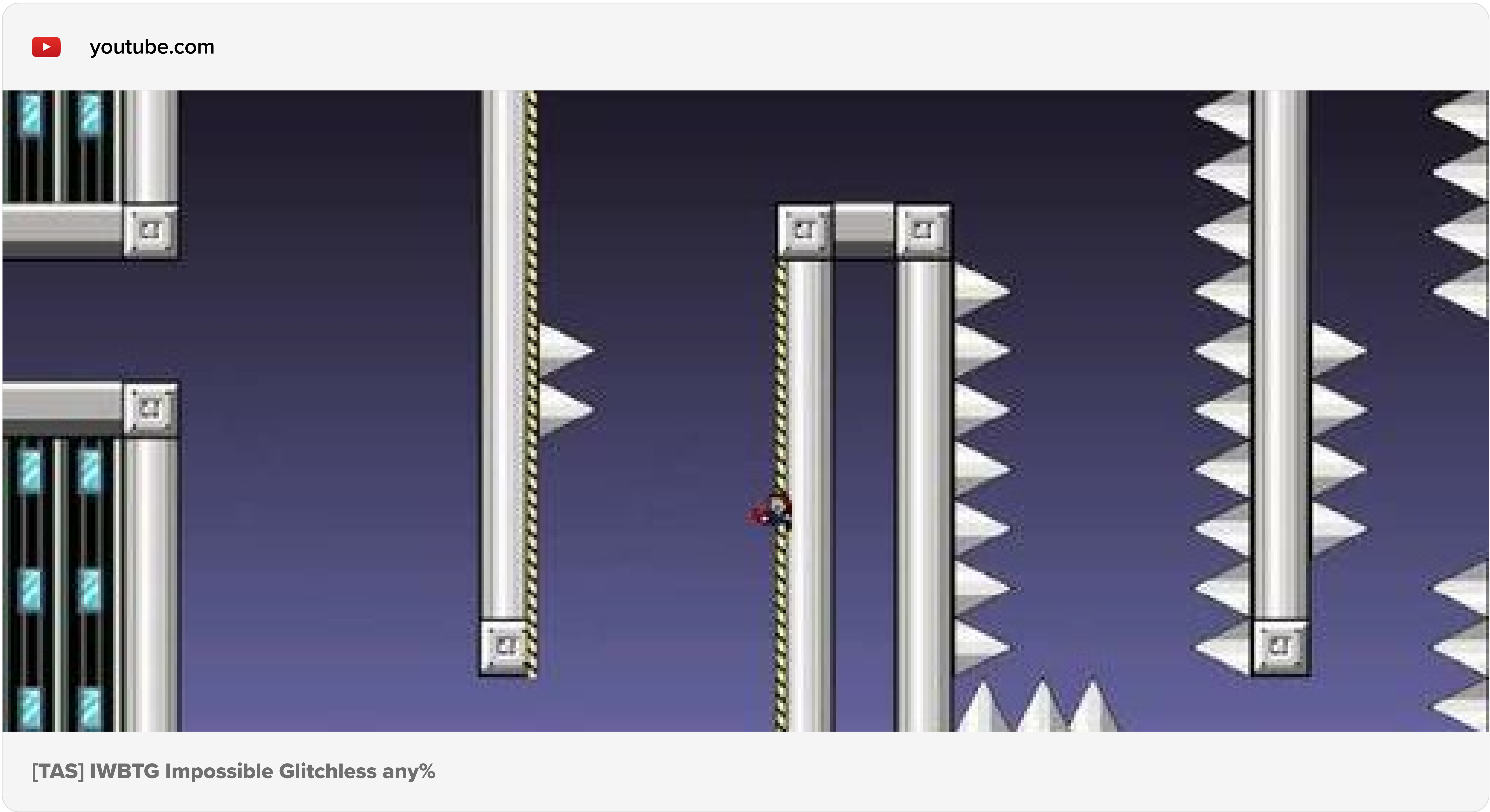
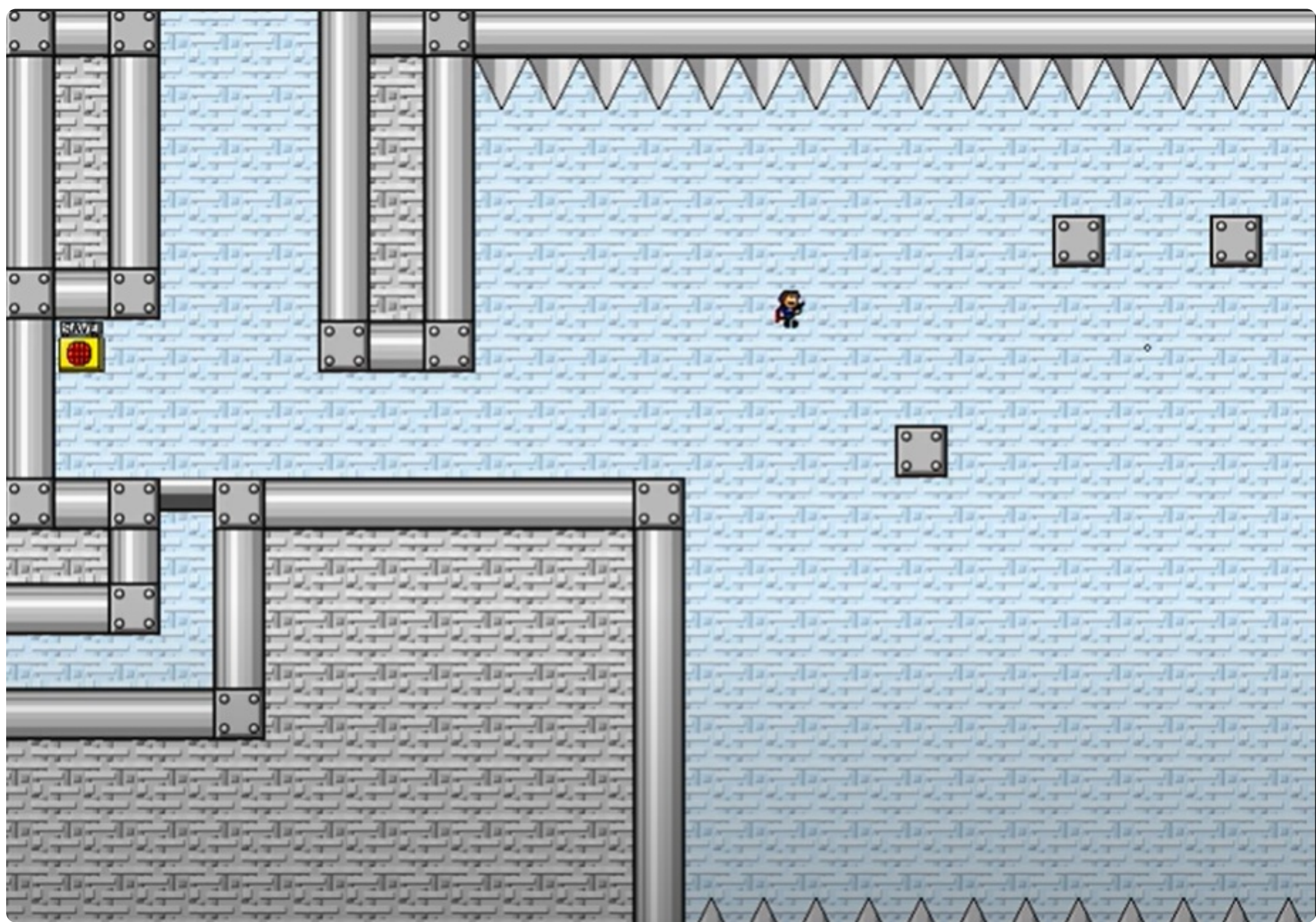
대] 카워드 : 공룡게임 (크롬 인터넷 없을때) //담당자 김주희



## 구글 스테이지

- 런게임 카메라 뷰로 고정됩니다
- 우측에서 달려오는 공룡과 장애물을 점프로 피해야 합니다

참고하면 좋은 게임, [I wanna be the guy]





함께하실 분을 구합니다  
// 포스트잇 부탁드립니다!

리더 자기PR

- ☐ 현재 평범한 컴공과 대학생입니다!
- ☐ 3년 정도 취미로 게임개발 배워왔습니다!
- ☐ 게임잼, 해커톤 경험 다수
- ☐ 글, 발표 자신 있습니다!
- ☐ 워라벨을 중시합니다! (잠은 자면서 해요 우리!)



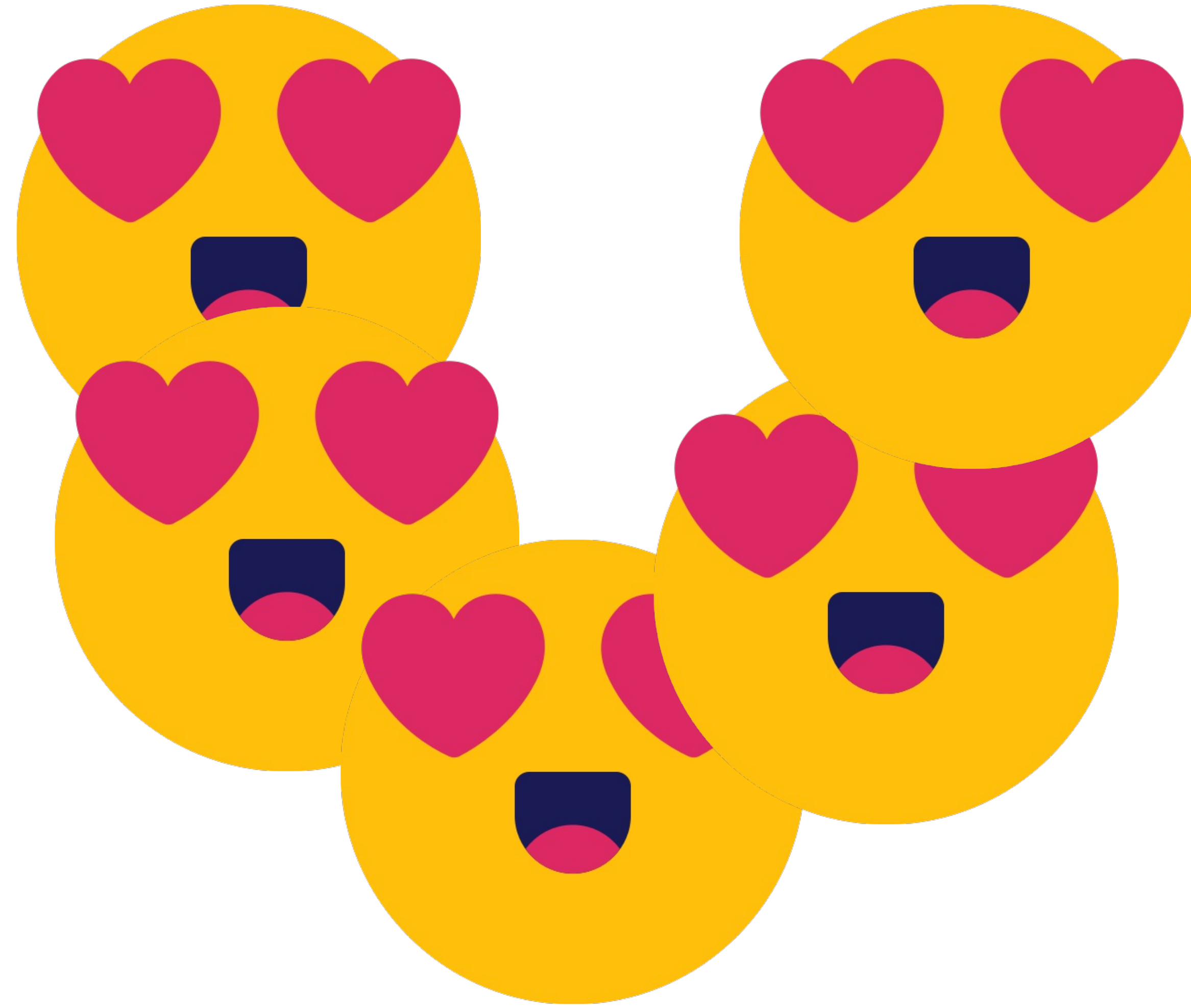
안녕하세요! 프로그래머로 참여하고 싶은 김주희라고 합니다!  
사실 유니티 공부한거는 얼마 안되긴 했지만 다른 언어들로 공부 했었어서 구글링 실력으로 어떻게든 완성 시킬 수 있도록 하겠습니다 ㅠㅠ 밤샘에도 자신 있습니다.....  
윈도우 98부터 xp나 7, 10~ 같이 운영체제 발전 같은 아이디어 너무 좋아해서 딱 눈에 들어왔네요  
바탕화면 키우기 같은 캐릭터 들로 게임을 진행해 나간다거나 하는 아이디어 발전 시키는 과정도 재밌을 것 같아요!



김선민(18세, 남성, 모솔)  
유니티 개발 프로그래머 - 1년차, 타 게임툴 경험 (게임메이커, 알만툴 등)  
남고생의 젊고 신선한 피 제공 가능(착불, 대전 직거래 가능)  
Only 2D만 개발해봤습니다. 3D는 튜토리얼밖에 안따라해봤어요.  
지금까지 팀 단위로 플랫폼머/탑뷰 디펜스게임 만들어봤습니다.  
합.류.완.료.  
이번이 세번째 게임잼입니다! 잘 부탁드립니다!

## 지식이 늘었다

- 데모 캐릭터(애니메이션 적용된) 을 준비하면 시간 절약에 상당한 도움이 된다
- 잠을 자면서 하니 일 효율이 늘었다. 2박 3일 정도의 게임잼이라면 하루쯤 자는것도 괜찮은 듯 하다
- 페이드인, 페이드아웃 에셋을 미리 준비하자
- 움직이는 발판, 타일 시스템 등 자질구레하지만 시간이 많이 걸리는 요소들도 미리 준비하면 좋다
- 여유가 된다면 효과음도 미리 찾아두자
- 비캔버스는 상당히 편리하고 유용한 도구다
- 



사랑이 자나 ~~~~~

## 저는 도트찍는 사람입니다

- 미리 만들어진 그래픽 관련 에셋이 있으면 엄청 편하다. 진짜 편하다. 너무너무 편하다.
- 잠을 생각보다 많이 잤는데, 분업이 잘 돼서 큰 문제 없었던 것 같다.
- 디자이너가 없어도 게임은 만들 수 있다.
- 이번만큼 여러 사람들의 코딩 스타일을 볼 수 있던 게임잼은 처음인 것 같다. 프로그래머가 많아서 그런듯.
- 게임이 생각보다 너무 재밌다... 중독된다...(진지)
- 우리 팀분들 너무 좋아. 최고야 짜릿해...

