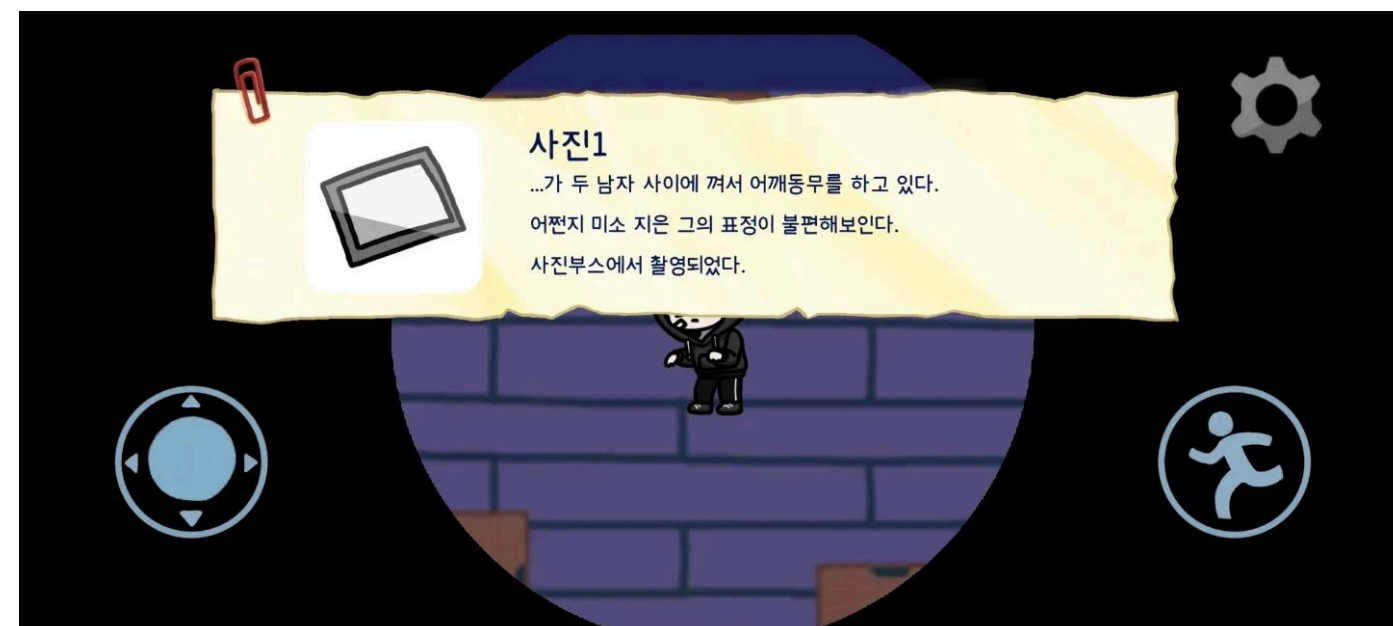


프로젝트 소개

착하게 살자 : 교내 동아리 24시간 게임잼



게임 소개

- ▶ 모바일 2D 잠입 게임
- ▶ 밤의 학교에 잠입한 비행 청소년. 학교의 물건을 모두 훔치고 학교를 무사히 탈출하자!
- ▶ 엔진 : Unity | 협업 툴 : Notion



담당 파트

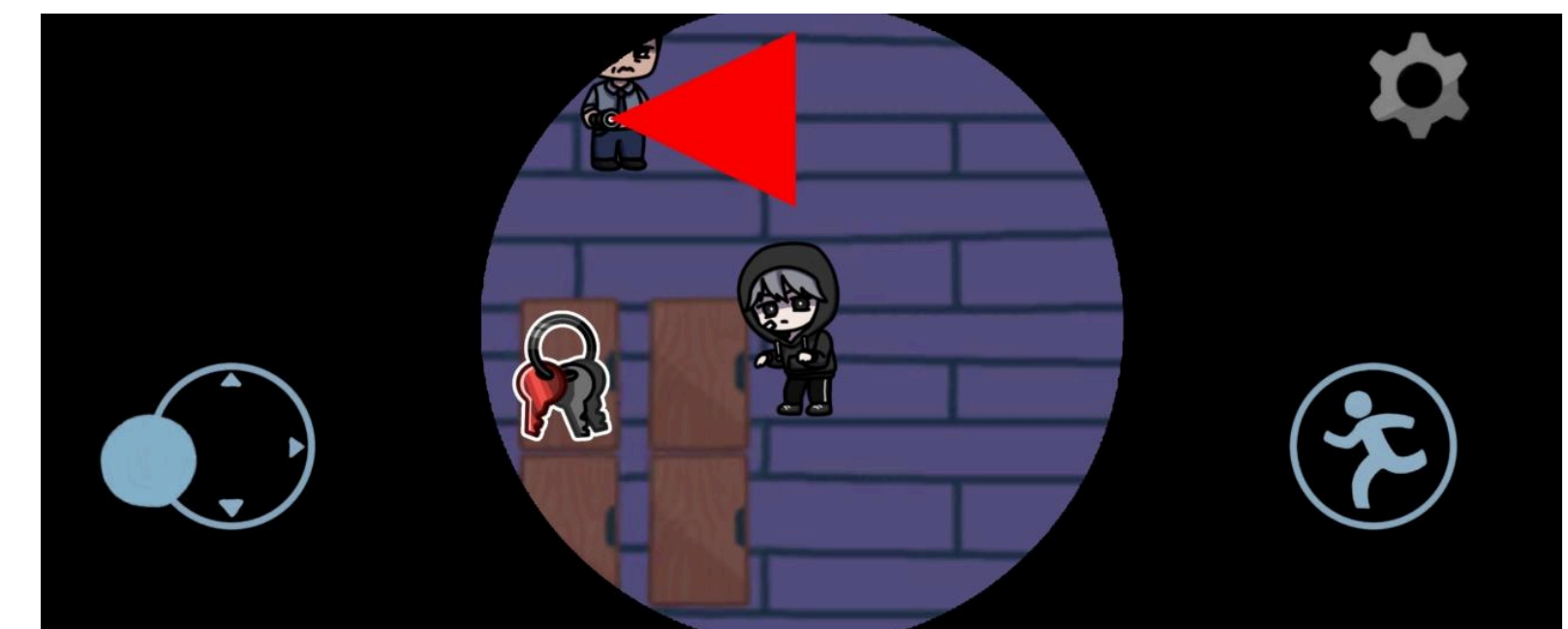
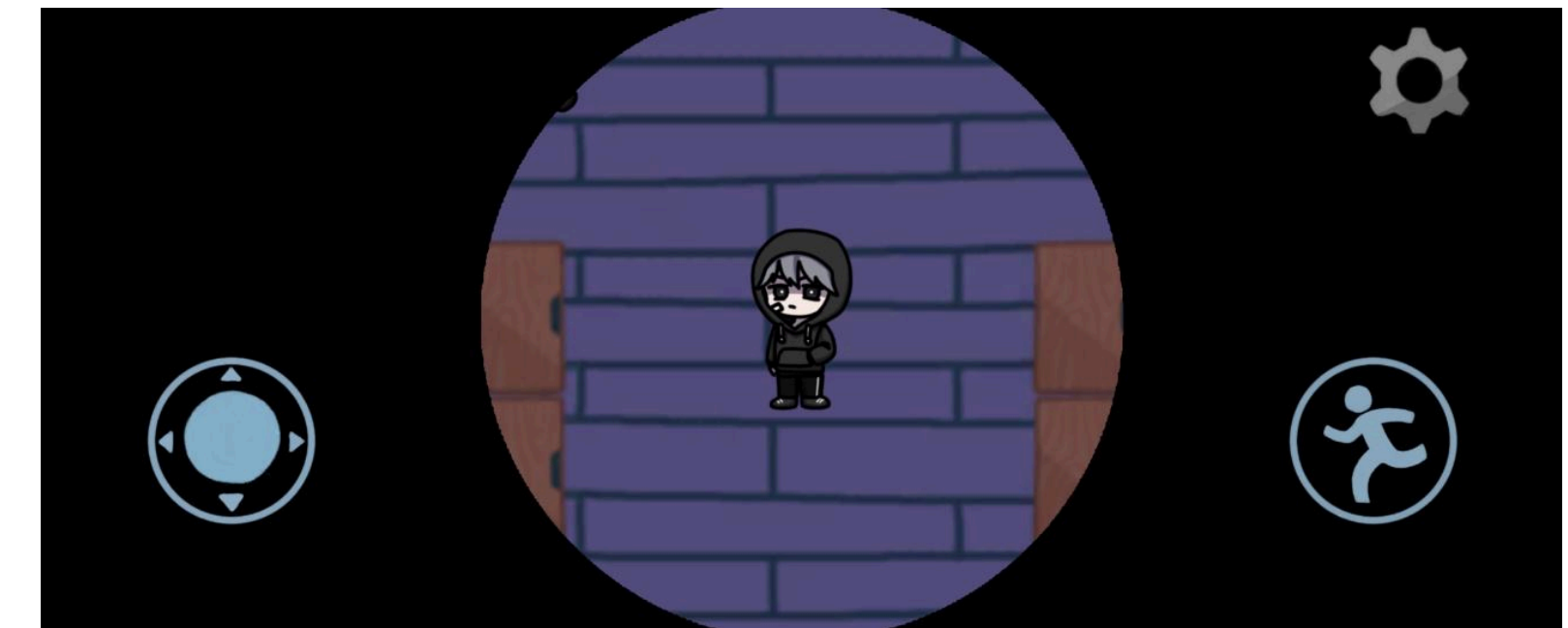
참여 포지션 : PM & 기획 | 팀원 수 6명

- ▶ 시스템, 콘텐츠, UX/UI 기획, 레벨 디자인 등 기획 전반을 담당했습니다.

기획 의도

착하게 살자 - 기획 의도

- 빠른 시간 내에 제작해야 하는 게임잼의 특성상, 적은 리소스로 재미있는 플레이를 유도할 게임을 제작하려 했다. 플레이어의 시야를 제한하여 보이는 공간을 최소화하고, '잠입'이라는 게임의 특성과 긴박한 BGM을 사용해 게임 플레이에 쉽게 긴장감을 부여할 수 있는 2D 잠입 게임을 개발하기로 결정했다.
- 게임잼 당일 발표되었던 키워드 '비행'에 맞게 비행 청소년이 학교의 물건을 훔치는 게임을 제작하게 되었다. 학교의 1-3층이 각각의 스테이지가 되며, 경비원에게 들킬 경우 스테이지를 처음부터 재시작하도록 설정해 같은 스테이지를 여러 번 반복적으로 플레이하게끔 유도했다.



인게임 플레이 이미지

게임 콘텐츠

착하게 살자 - 게임 요소

- 학교 1-3층의 아이템을 모두 훔쳐, 학교를 탈출하면 성공!
- 각 층의 아이템을 모두 소지한 채 계단으로 이동하면 해당 스테이지 클리어

피해야 할 요소



- 맵을 돌아다니는 경비원들
- 획득하면 이속이 감소하는 상한 우유 등 디버프 아이템
- 최종 층의 교장실을 지키고 있는 레이저 감지기

찾아야 할 요소



- 학교 곳곳에 놓인 증거물
- 획득하면 이속이 빨라지는 음식 등 버프 아이템
- 각 층의 계단 열쇠

협업 방식

착하게 살자 : 교내 동아리 24시간 게임잼



소개

- 모바일 잠입 게임, 밤의 학교에 잠입한 비행 청소년
- 학교의 물건들을 훔치며, 최종 목표인 교장실까지 가보자!
- 기본적으로는 경비원을 피해, 맵에 놓인 증거품을 찾는 것이 목적인 게임

스토리

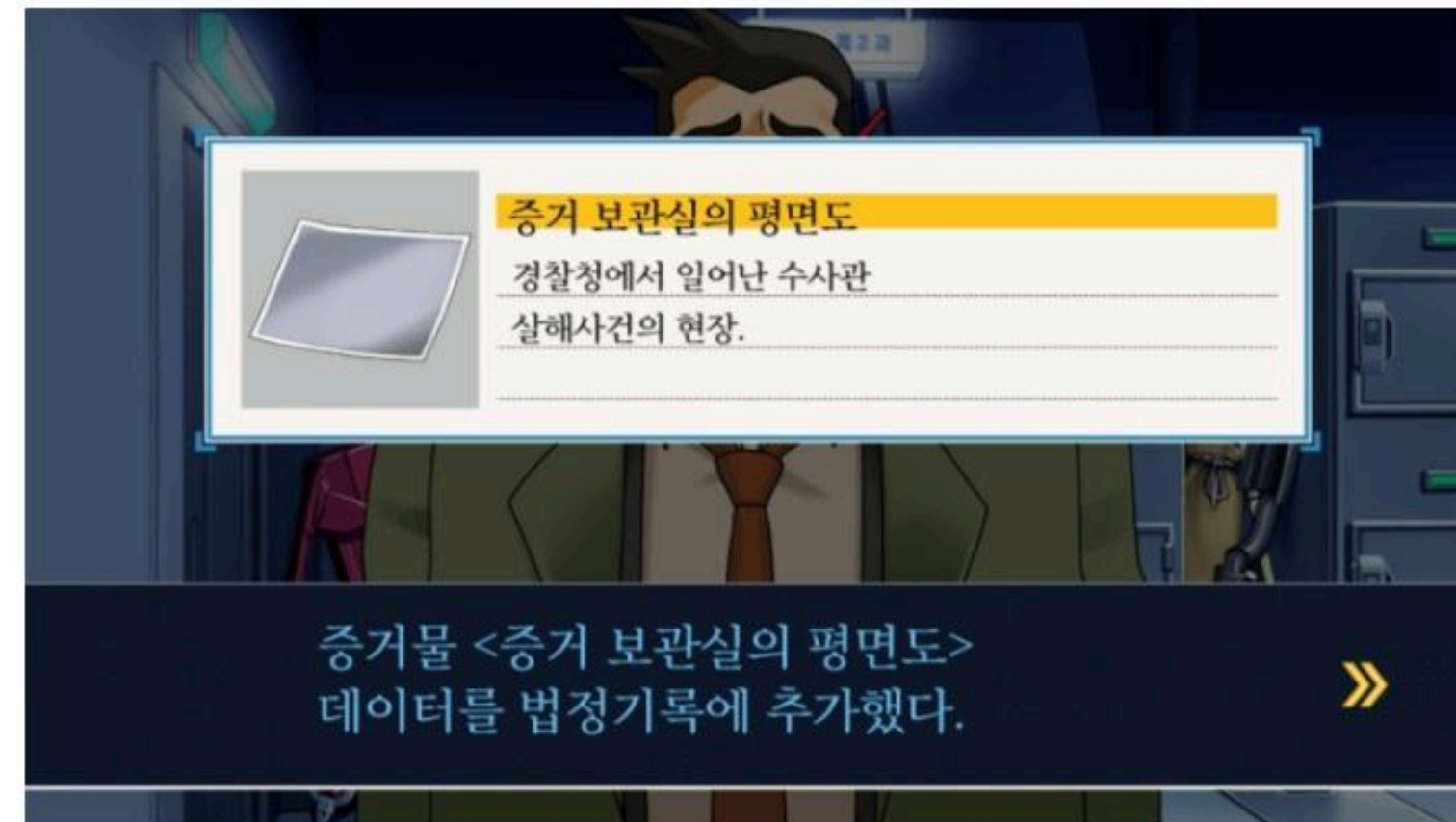
학교폭력 증거를 찾기 위해 학교에 잠입한 주인공
학교를 돌아다니며 학교폭력의 증거를 찾아내보자!

스테이지별 클리어 조건

- 해당 스테이지의 모든 증거품 획득

아이템 (증거품) 획득 시

- 아래와 같이 텍스트박스 출력
- 그래픽이 아이템 이미지 제작 → 기획이 아이템 이미지/텍스트 배치한 통짜 이미지 제작 → 프로그래밍에 전달
- 아이템 획득 내역을 저장하거나, 재확인 불가. 아이템 획득했을 시에만 1회 출력.



사운드

BGM

- 메인화면, 플레이화면(한 플로우로 재생)
- 게임오버 시, 짧은 페이드 아웃으로 사라짐. (후순위 작업)

bgm 레퍼: <https://youtu.be/c797khjXzvw> 1, 5번

효과음

	효과음명	출력시점	효과음	레퍼런스 링크
1	coming	경비와 플레이어 사이 거리가 n 이하	경비 발자국 저벅저벅 소리	https://www.youtube.com/watch?v=Dl9whcEmFmk (0:09)
2	dash	플레이어 달리기	탁탁 발돋움하는 소리	https://youtu.be/TiSoEfW96Uw?t=117 (1:57)
3	drinkmilk	상한 우유 아이템 획득	액체 마시는 꿀꺽꿀꺽 소리 + 옥!	https://www.youtube.com/watch?v=_A6UUMqomw (Track 8) 마시는 소리 https://www.pond5.com/sound-effects/item/150405083-little-girl-says-eww-03-옥!-소리

*실제 게임잼에서 사용한 노션 페이지 캡처 이미지