

# 아쿠아리움

## 기믹설정 문서

작성자 : 한 기 찬

## 문서이력

순번	작성자	작성일자	내용
1	한기찬	2024-05-06	2일차 기믹 설정
2	한기찬	2024-05-07	3일차 기믹 설정
3	한기찬	2024-05-11	기믹 재구성
4	한기찬	2024-05-12	기믹 보완 및 구상중

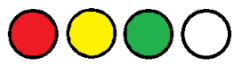


# INDEX

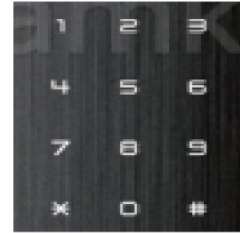
스테이지 1 기믹.....	4
1. 음식창고.....	4
- 정답 해석 .....	5
2. CCTV실.....	6
- 정답 해석 .....	6
3. 기념품점.....	7
- 정답 해석 .....	8
4. 관리실.....	9

# 스테이지 1 기믹

## 1. 음식창고




문제 : 도어락의 비밀번호는 ?

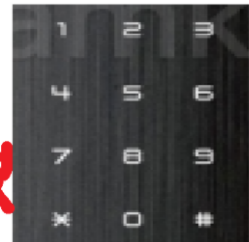
	2 4 6 0 = 1
	— — — — = 0
	— — — — = 1



답 : 24606024

풀이

	<u>2 4 6 0</u> = 1 (참)
↓	<del>4 6 0 2</del> = 0 (거짓)
	
↓	<u>6 0 2 4</u> = 1
	



풀이 : 그림을 보면 각 단계별로 동그라미들이 왼쪽으로 한 칸씩 이동하고, 맨 왼쪽에있는 동그라미는 맨 오른쪽으로 가는 것을 알 수 있다. 숫자 또한 빨간색은 2, 노란색은 4, 초록색은 6, 하얀색은 0으로 고정되어 있는 것을 확인 할 수 있고, 이것들의 답은 1과 0. 즉, 프로그래밍 언어로 보면 1은 참, 0은 거짓이므로 두 번째 단계의 4602는 거짓이고, 첫 번째 단계와 세 번째 단계가 참이 되고, 이것이 답이 된다.

## - 정답 해석

음식창고 안에 각 동물들 사료 그릇들의 숫자와 색깔이 각각 다르다.

물개는 2와 빨간색, 거북이는 4와 노란색, 수달은 6과 초록색,

누구의 것인지 모를 그릇엔 0과 흰색으로 되어있다.

## 2. CCTV실

문제 : 다음에 알맞은 영어 단어는 ?

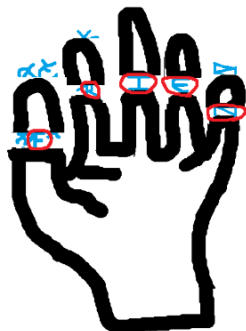


-----D

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y
Z				

답 : FRIEN

풀이



FRIEN D

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y
Z				

풀이 : 맨 왼쪽 손모양 그림의 잘려져있는 빨간 선 부분을 위로 들어 올려 움직여보면, 옆의 그림처럼 알파벳 모양이 나온다. 알파벳을 순서대로 나열해보면 정답은 'FRIEN' 가 된다.

### - 정답 해석

동물들의 정체가 플레이어를 도와주는 동료라는 것을 플레이어에게 은유적, 직관적으로 알려주기 위함이다.

### 3. 기념품점

문제 : 다음 인형들 중 거짓을 말하고 있는 인형은 ?

인형 A : 물개와 수달은 서로 같은 동료이다.

인형 B : 인형 A의 말은 참이다.

인형 C : 나는 다른 인형들과는 다르다.

인형 D : 우리는 모두 주인공이 누구인지 알고있다.

인형 E : 인형 C의 말은 거짓이다.

인형 A : 빨간색은 1이다.

인형 B : 빨간색과 파란색을 더하면 3이 된다.

인형 C : 검은색은 3이며, 빨간색과 파란색을 더한 값과 같다.

인형 D : 주황색은 4가 아니다.

인형 E : 우리가 알고 있는 색은 빨간색, 파란색, 검은색, 주황색이다.

인형 A : 나는 인형 C를 의지할 수 있다.

인형 B : 나는 인형 C와 E를 의지할 수 있다.

인형 C : 나는 인형 D와 E를 의지하고 싶지 않다.

인형 D : 나는 누구에게도 의지하고 싶지 않다.

인형 E : 나는 인형 B와 C에 의지할 수 있다.

답 : 인형 E

## 풀이

인형 A: 물개와 수달은 서로 같은 동료이다.

인형 B: 인형 A의 말은 참이다.

인형 C: 나는 다른 인형들과는 다르다.

인형 D: 우리는 모두 주인공이 누구인지 알고있다.

인형 E: 인형 C의 말은 거짓이다.

인형 A: 빨간색은 1이다.

인형 B: 빨간색과 파란색을 더하면 3이 된다.

인형 C: 검은색은 3이며, 빨간색과 파란색을 더한 값과 같다.

인형 D: 주황색은 4가 아니다.

인형 E: 우리가 알고 있는 색은 빨간색, 파란색, 검은색, 주황색이다.

인형 A: 나는 인형 C를 의지할 수 있다.

인형 B: 나는 인형 C와 E를 의지할 수 있다.

인형 C: 나는 인형 D와 E를 의지하고 싶지 않다.

인형 D: 나는 누구에게도 의지하고 싶지 않다.

인형 E: 나는 인형 B와 C에 의지할 수 있다.

물개와 수달은 같이 공존해 있다.

따라서 인형 A와 B는 참이다.

인형들은 각자 다른 말을 하고있으므로, 인형 C도 참이다.

주인공을 제외한 이 게임 안의 모두가 주인공을 알고 있으므로 D도 참이다.

따라서, C의 주장이 거짓이라는 인형 E가 거짓이다.

빨간색 = 1

파란색 = 2

검은색 = 3

주황색 = 4를 제외한 숫자, 하지만 정확히 모름.

주황색을 알고있다는 E가 거짓.

인형 A는 C를 의지한다. (C에게만 의지한다.)

인형 B는 C와 E를 의지한다. (C와 E에게만 의지한다.)

인형 C는 D와 E를 의지하지 않는다. (D와 E를 의지하지 않는다.)

인형 D는 누구에게도 의지하지 않는다. (모두가 D를 의지하지 않는다.)

인형 E는 B와 C를 의지한다. (C는 E와 의지하지 않는다고 했다.)

모두 참인데, 인형 E는 역시 거짓을 말하고 있다.

## - 정답 해석

거짓을 말하고 있는 인형 E를 들어올리면 작은 지퍼가 달려있다. 지퍼를 열면 열쇠가 나온다.



## 4. 관리실