

Sky Power 컨셉 기획서

5조 - 유니톨로지



1. 문서 개요



◇ 문서 목적

본 문서는 유니티 합반 프로젝트 진행에 앞서,
게임의 기초적인 방향성과 컨셉을 설명하고,
프로젝트 진행에 필요한 일정, 방식 등을 포함한
게임 프로젝트의 기초적인 요소들을 다루고 있음.

◇ 문서 작업 로그

작업 날짜	작업 내용
2025-06-19	문서 생성, 목차 및 세부 내용 작성
2025-06-22	문서 세부 내용 검토 및 완성

2. 게임 소개



◇ 게임 개요

게임 명	Sky Power
장르	3D, 탐류, 탄막 슈팅, 서브컬처, 사이버 펑크
플랫폼	PC
개발 환경	Unity

‘Sky Power’는, 유니티를 기반으로 한, 3D 탐류 서브컬처 탄막 슈팅 게임으로, 사이버 펑크 세계관을 배경으로 하였으며, 여러가지 캐릭터들이 등장합니다. 플레이어는 캐릭터들을 수집하고, 획득한 캐릭터로 파티를 구성할 수 있으며, 구성한 캐릭터를 직접 플레이하여 스테이지를 클리어 하는 것이 목표입니다.

전략적 파티 구성을 통한 유능감 및 자기 표현감 제공

화려한 탄막 연출과 위기 상황에서 벗어나는 감동적인 재미 제공

캐릭터 수집 및 강화를 통해, 몰입감 증폭

경쟁 요소와 높은 난이도를 통해 도전적인 재미 제공

◇ 게임 컨셉 레퍼런스



유희왕 – ‘섬도희’



사이버 펑크 2077 : 팬텀 리버티 – ‘도그타운’

사이버펑크 테마와 포스트 아포칼립스라는 세계관을 갖고 있으며,

비교적 어두운 세계관 설정과는 달리 전체적인 스토리 구성과 각 캐릭터들의 묘사는 밝은 것이 핵심임.

◇ 게임 플레이 레퍼런스



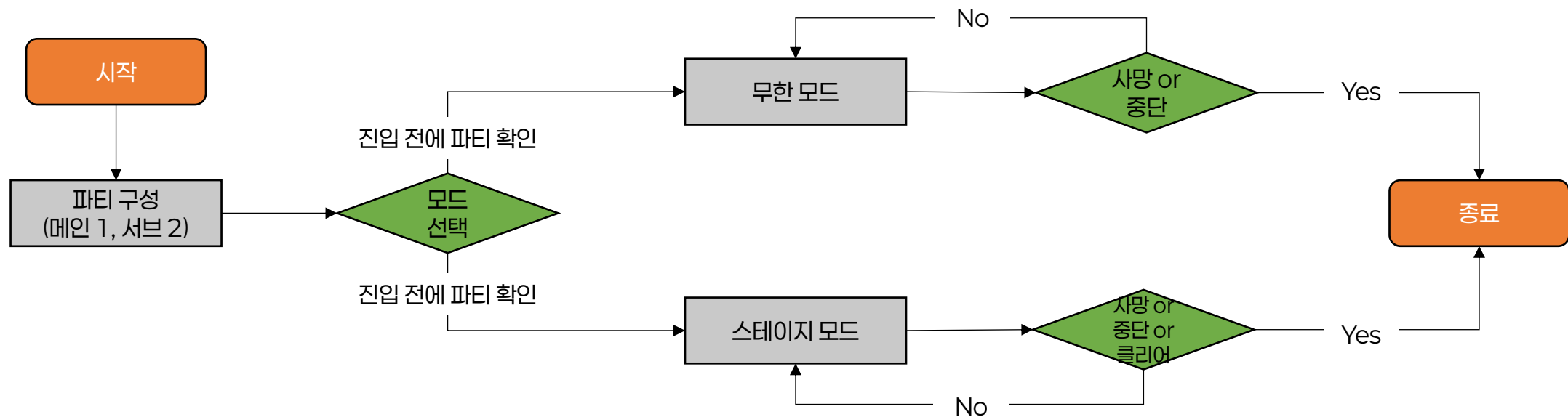
스카이 포스 : 리로디드



백람항로

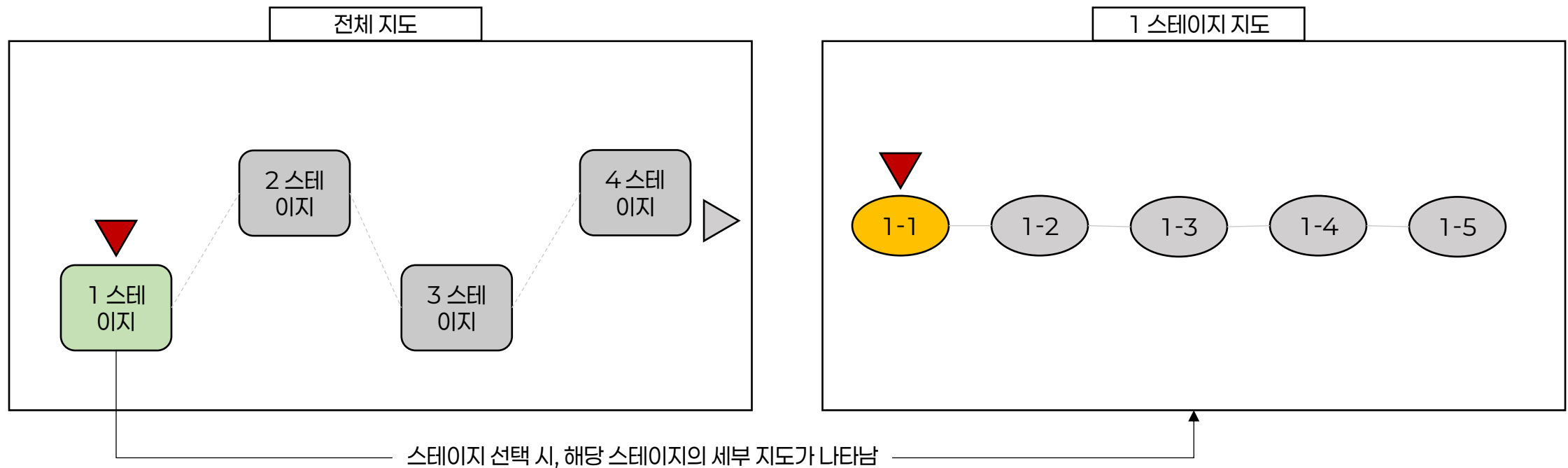
핵심 게임 플레이는 '스카이 포스 : 리로디드'와 같은 탑뷰 시점의 3D 탄막 슈팅 게임의 형태를 띄고 있으며, '백람항로'와 같이 캐릭터 수집형 RPG로써의 특징도 갖고 있음.

◇ 전체 게임 플레이 루프



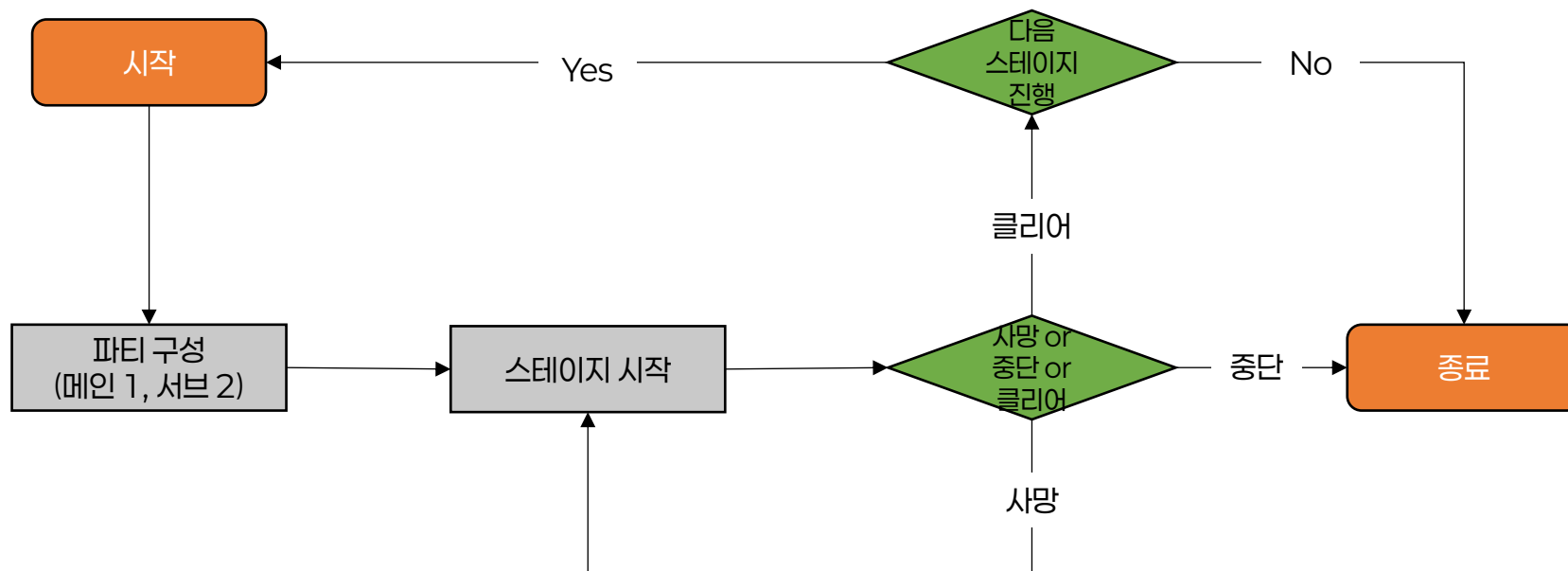
- 게임의 메인 콘텐츠는 스테이지를 돌파하며 스토리를 진행하는 '스테이지 모드' 와, 점점 강해지는 적들을 상대하는 '무한 모드'로 나누어져 있음.
- 게임 시작 시, 메인 메뉴 씬에서 파티 구성 가능, 이후 플레이할 모드를 선택하여 게임 플레이 진행, 이때, 한번 더 파티 구성을 점검할 수 있음.
- 무한 모드는 사망하거나, 중단할 경우에 루프 종료
- 스테이지 모드는 사망하거나, 중단하거나, 클리어할 경우 루프 종료.

◇ 스테이지 모드



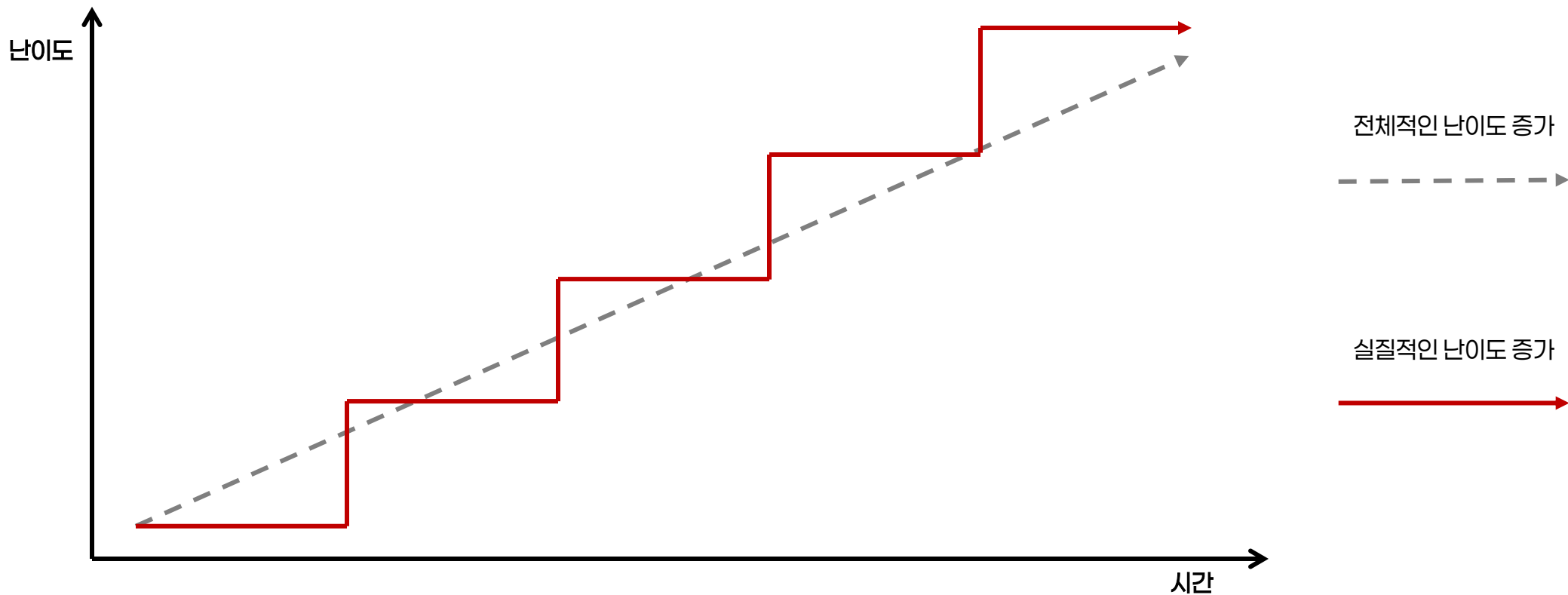
- 모든 스테이지는 5개의 세부 스테이지 구성을 가짐.
- 각 스테이지 별 **약점 속성 및 웨이브 구성이 고정되어 있음.**
- 현재 위치한 스테이지 별도 표기, 미 클리어 스테이지는 해당 스테이지로 이어진 길과 함께 회색 빛으로 칠해짐.
- 각 스테이지 별 해금 조건은, 직전 스테이지 클리어이며, 첫 접속한 유저는 1 스테이지 및 1-1까지만 해금되어 있음.

◇ 스테이지 모드 플레이 루프



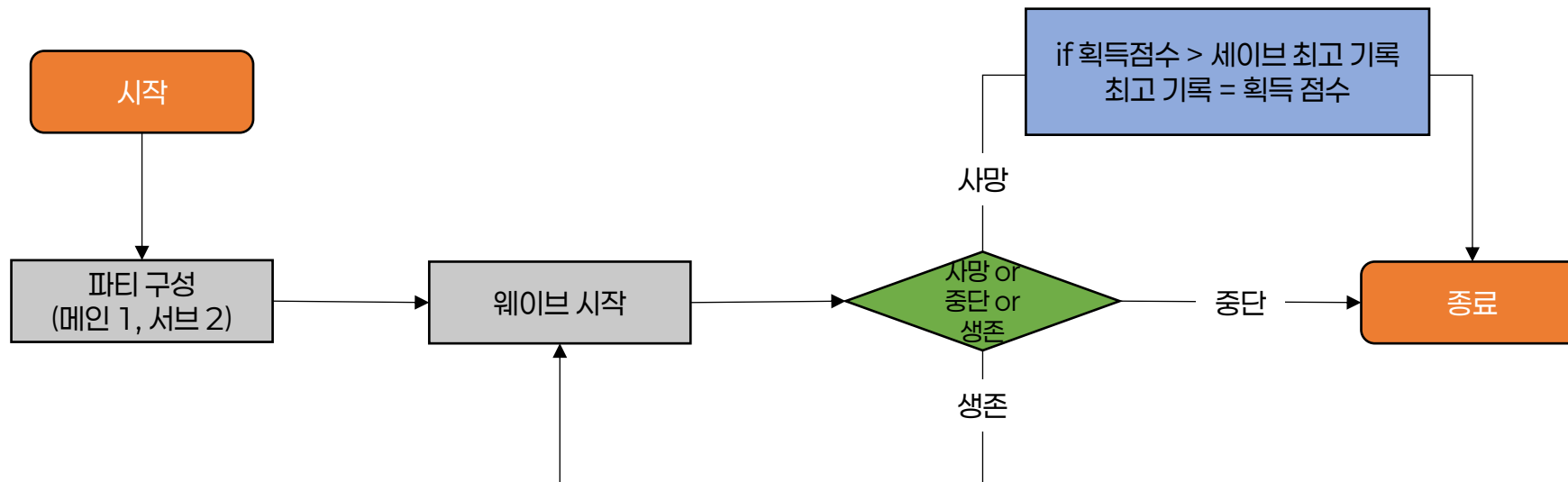
- 파티 구성 후, 스테이지 시작.
- 스테이지 진행 중 사망하여 클리어에 실패할 경우, 스테이지 시작으로 되돌아감.
- 스테이지 진행 중 플레이어가 직접 중단할 경우, 루프 종료.
- 스테이지를 클리어했을 경우, 다음 스테이지로 넘어갈지 선택.
- 다음 스테이지 진행을 선택할 경우, 루프의 시작으로 되돌아감.
- 다음 스테이지 진행을 선택하지 않을 경우, 루프 종료.

◇ 무한 모드



- 무한 모드는 플레이어의 체력이 0이 될 때까지, 웨이브를 반복하는 콘텐츠.
- 적의 종류 및 경과한 시간에 따라 적을 잡았을 때, 일정한 점수를 획득할 수 있음.
- 시간에 따라 점차 웨이브 난이도가 강화되고, 더 많은 점수를 획득할 수 있음.
- 체력이 0이 되어 게임 오버가 되면, 현재까지 획득한 점수와 기존 최고 기록을 비교하여 최고 기록을 갱신함.

◇ 무한 모드 플레이 루프

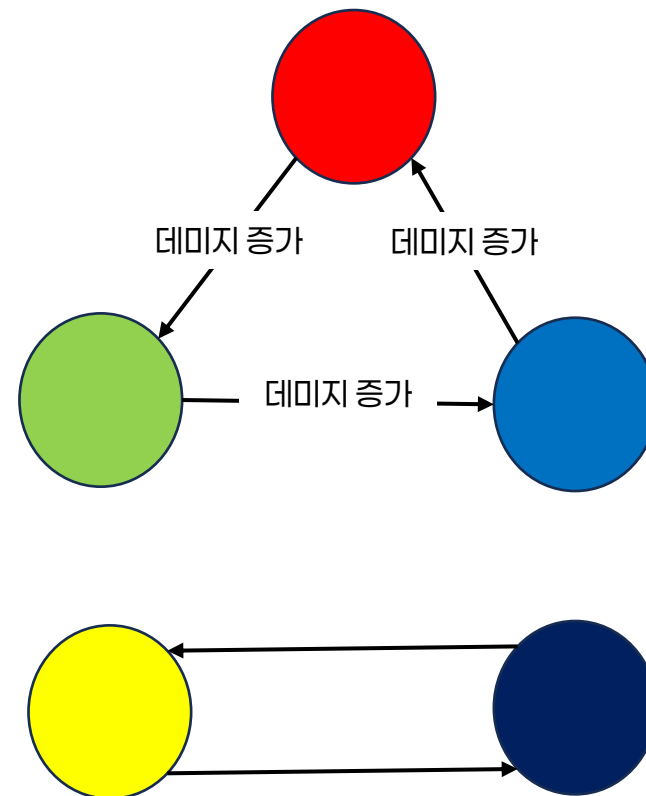


- 파티 구성 후 웨이브 시작.
- 웨이브 진행 중 사망한 경우, 획득 점수와 세이브 최고 기록을 비교, 획득 점수가 더 클 경우, 획득 점수를 세이브 최고 기록에 저장하고 루프 종료.
- 웨이브 진행 중 플레이어가 직접 중단할 경우, 획득한 점수를 세이브에 반영하지 않고 루프 종료.
- 웨이브에서 생존할 경우, 난이도 증가 및 웨이브 시작으로 돌아감.

◇ 속성 시스템

캐릭터 및 몬스터에 속성을 부여하고,
해당 속성에 따라 데미지 증감 및 부가 효과를 적용하여,
단순한 탄막 슈팅이 아닌,
다양한 캐릭터를 통한 전략적인 플레이를 가능하게 하였음.

이에 따라 플레이어는 본인이 클리어할 스테이지의 약점 속성에 맞추어 파티 구성
을 진행할 수 있음.



◇ 캐릭터

기본 공격

궁극기

패링 스킬

캐릭터들은 고유하게 갖고 있는 기본 공격과 궁극기 스킬이 존재하고, 해당 스킬들은 캐릭터가 파티 구성에서 '메인 캐릭터' 일 때 사용할 수 있음.

추가로 각 캐릭터들은 3가지의 '패링 스킬' 중 하나를 갖고 있으며, 이 스킬들은 캐릭터가 파티 구성에서 '서브 캐릭터' 일 때 사용할 수 있음.

캐릭터에게는 고유한 속성이 존재하고,

캐릭터는 고유한 스탯이 존재하고, 이 스탯들은 동일한 캐릭터를 획득할 시 재화와 캐릭터 조각을 소모하여 강화할 수 있음.

캐릭터 스탯 목록

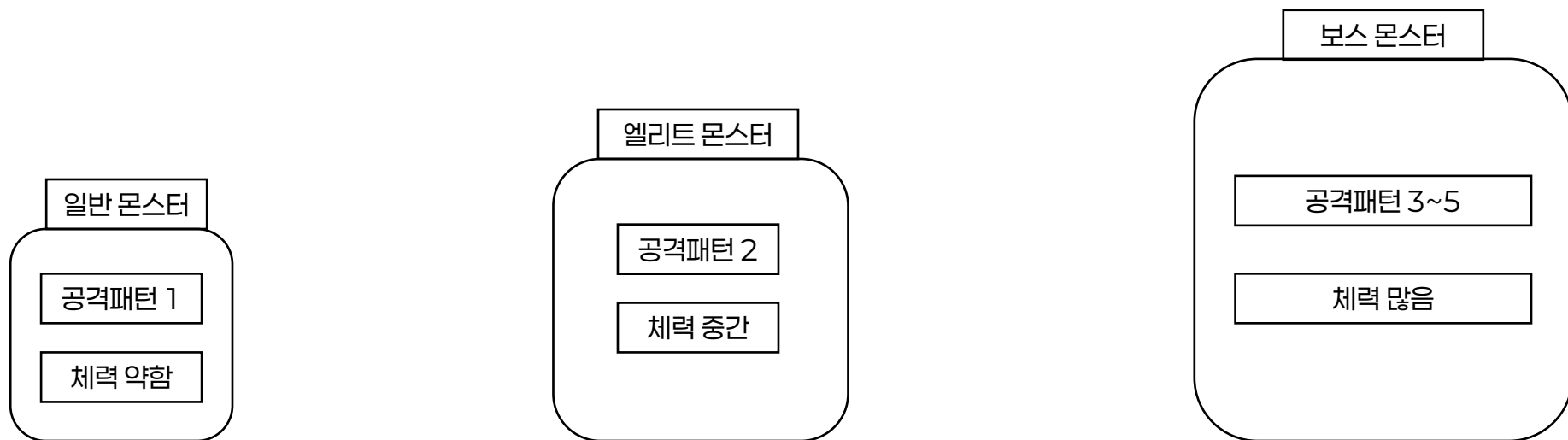
캐릭터 스탯 목록	
체력	고유, 성장
실드	고유, 성장
회복속도	고유, 성장
공격력	고유, 성장
공격속도	고유, 성장
이동속도	고유, 성장
탄막 속도	고유, 성장
탄막 개수	고유, 성장
패링 쿨타임	고유, 성장
스킬 쿨타임	고유, 성장

◇ 캐릭터 및 장비 획득 방식



- 캐릭터는 기본적으로 인-게임에서 획득할 수 있는 재화를 사용하여, 캐릭터 뽑기를 진행할 수 있음.
- 캐릭터 등급은, **4성 캐릭터** -> **5성 캐릭터** 순서로 2가지 등급이 존재함.
- 장비도 마찬가지로 인-게임에서 획득하는 재화로 뽑기를 진행할 수 있으며, 등급은 **일반 등급** -> **전설 등급** 순서로 2가지 등급이 존재함.

◇ 적 기본 구성



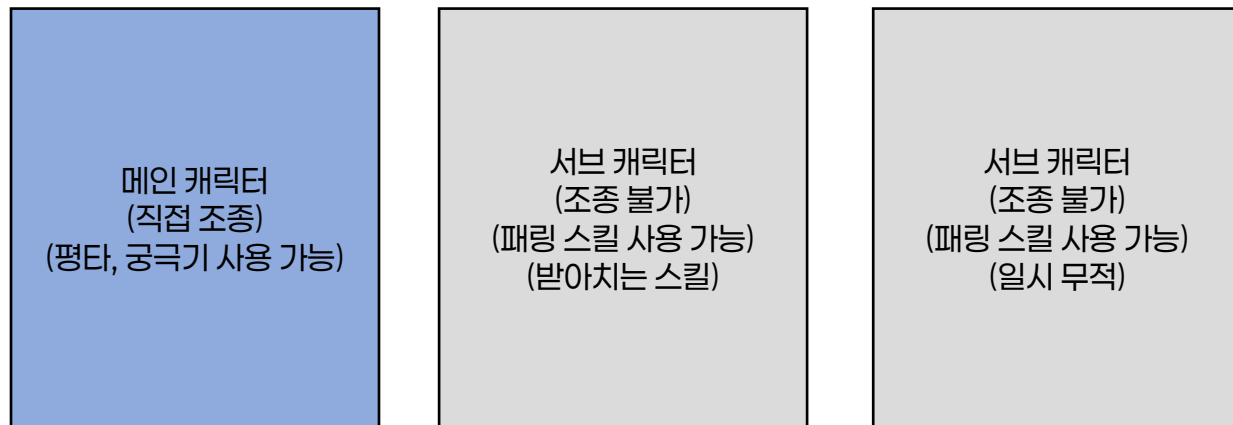
몬스터는 보스 몬스터, 엘리트 몬스터, 일반 몬스터로 3가지 타입으로 나뉨.

일반 몬스터는 체력이 매우 낮고, 1개의 공격 패턴을 갖고 있음.

엘리트 몬스터는 체력이 보통 수준으로, 2개의 공격 패턴을 갖고 있음.

보스 몬스터는 체력이 매우 많고, 3~5개의 공격 패턴을 갖고 있음.

◇ 파티 구성



- 캐릭터들은 속성 이외에, 패링 스킬을 갖고 있음.
- 패링 스킬은 총 3개의 형태가 존재함, 평소에는 사용할 수 없음.
- 플레이어는 총 3개의 캐릭터를 선택하여 파티를 구성할 수 있음.
- 플레이어가 직접 조종하는 메인 캐릭터와, 직접 전투 대신, 패링 스킬을 사용하여 메인 캐릭터를 보조하는 서브 캐릭터 2개로 구성됨.

