

블랙 컴퍼니

- 하늘 섬 -

꽃등심

멘토님 15 윤형열

20 김나영21 김선주

21 박은정21 송지근

21 최승표21 최준서

20 한수린



목차

- I. 게임 소개
- II. 게임 스토리
- III. 캐릭터
- IV. 맵 및 스테이지
- V. 아이템



1 게임 소개

게임 소개

장르 RPG 퍼즐 어드벤처

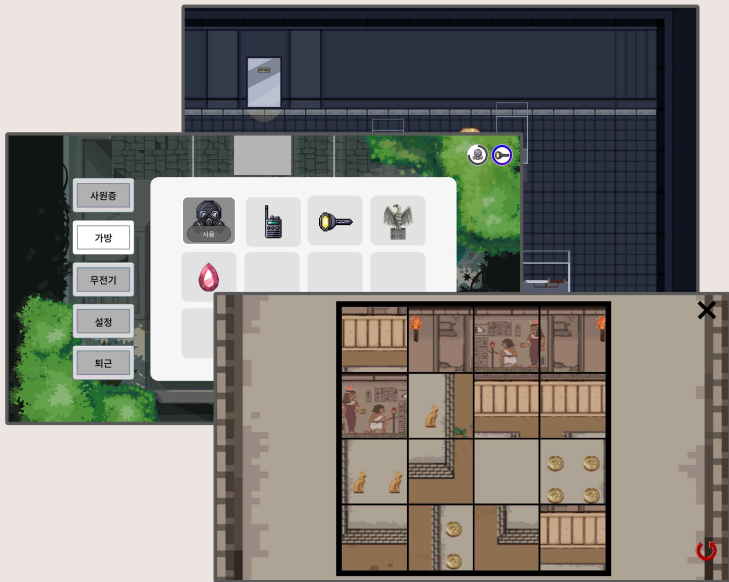
컨셉 회사에서 지시한 유적지로 찾아가 퍼즐들을 풀어가며 유물을 찾아오는 게임

디자인 2D 도트와 일러스트를 상황에 맞게 사용

플랫폼 PC

타겟팅 퍼즐과 스토리를 좋아하는 사람들

게임 플레이 방식



조작키

WASD / 방향키 상하좌우 이동

ESC 메뉴

E 상호작용

TAB / 좌클릭 메뉴 창 넘기기

SPACE 대화문 넘기기

R 현재 방 재시작

SHIFT + SPACE 대화문 SKIP하기

그래픽 레퍼런스

< One Shot >



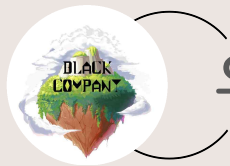
< 언더테일 >





II

게임 스토리



유물관리 기업

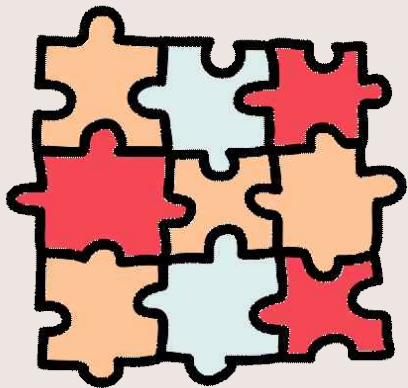
주인공은 유물관리 기업에 취직하게 되었고, 이후 회사 안에서 능력을 인정받게 되자

주인공은 본격적으로 해당 유적지를 찾아가서 유물을 구해오라는 지령을 받게 된다.

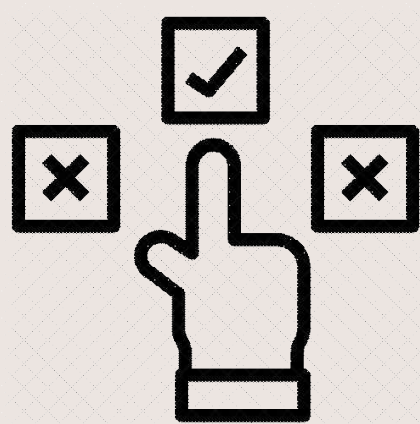
하지만 유물을 회사로 가져올 때마다 상사의 분위기가 점점 달라진다는 걸 눈치채며

주인공은 선택하게 되는데...

게임 흐름



퍼즐을 풀어서 스토리를 전개하고



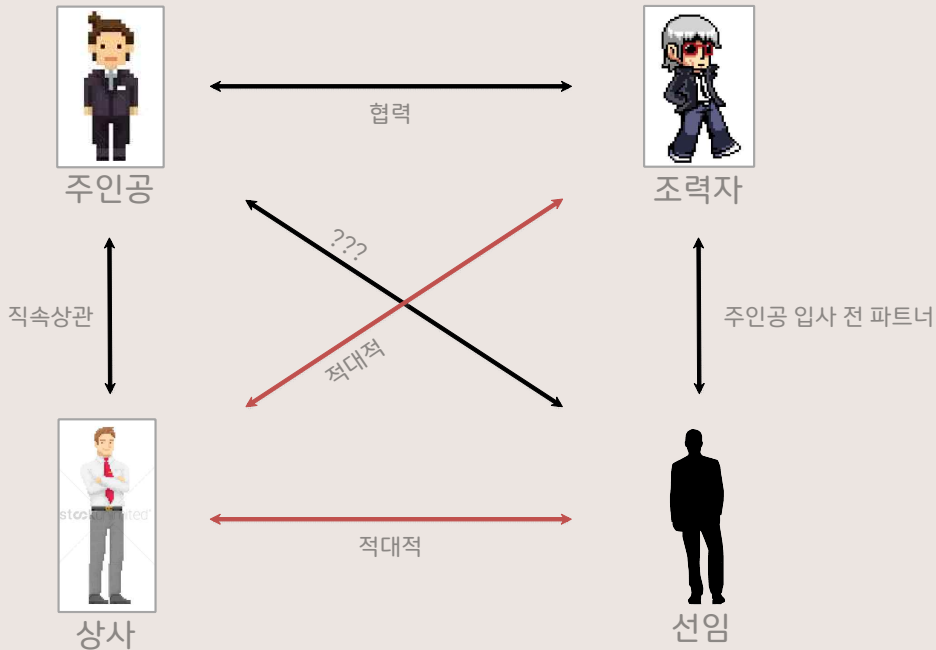
캐릭터의 선택에 따라 결말이 달라진다.

III

캐릭터



인물 관계도



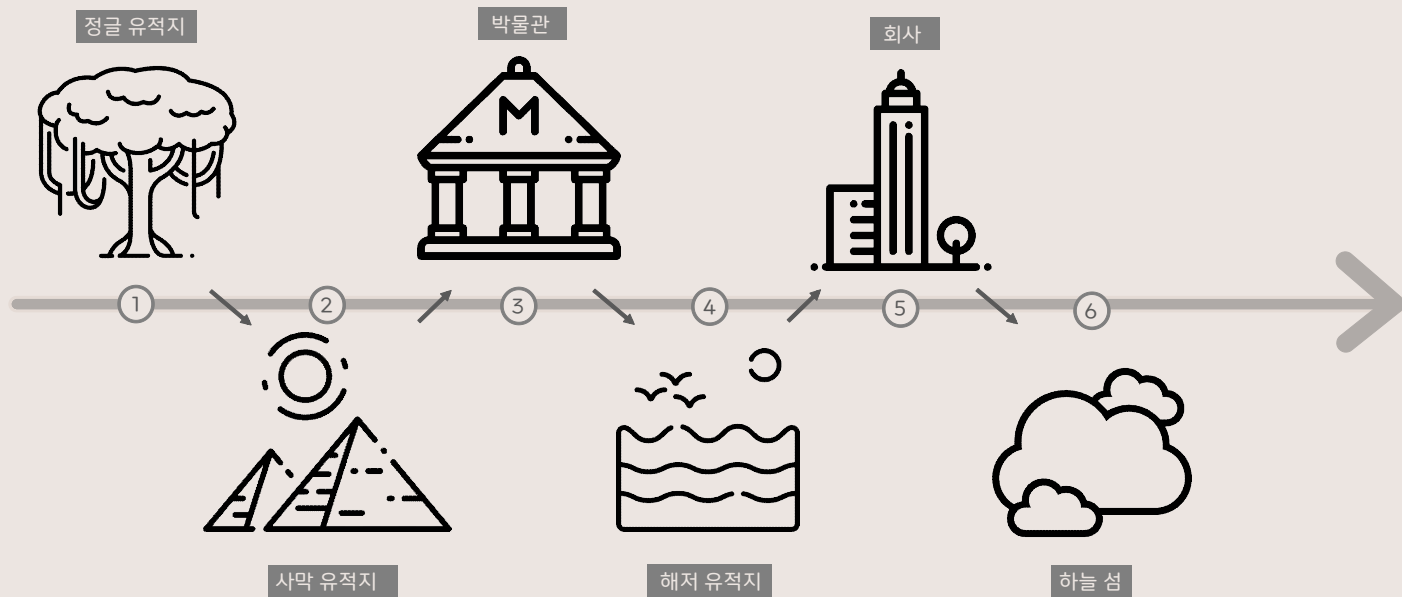


IV

맵 및 스테이지

맵 흐름도
정글 유적지
사막 유적지
박물관
회사
하늘 섬

4. 맵_흐름도



정글 유적지



- 잉카 문명을 모티브
- 정글과 오래된 신전을 배경으로 제작
- 정글 유물을 획득
- 4 개의 스테이지로 구성
- 스테이지 컨셉
 - > 튜토리얼을 진행
 - > 기초적인 퍼즐과 다른 맵에서 나오는 퍼즐로 구성

퍼즐 스테이지



발판들을 규칙대로 밟기



끊어진 수로 연결하기



어두운 곳에서 덩굴 피하며 석상 찾기

최종 스테이지



정글 유물을 얻은 후,
제한 시간 안에 장애물을 피하며 탈출하기

사막 유적지



- 이집트 문명을 모티브
- 사막과 피라미드를 배경으로 제작
- 사막 유물을 획득
- 4개의 스테이지와 숨겨진 스테이지로 구성
- 스테이지 컨셉
 - > 퍼즐을 해결하여 수로에 물이 흐르게 하여 문을 연다
- 숨겨진 스테이지 :
 - > 풀이 무성하게 자란 피라미드 컨셉
 - > 피라미드 지하에 숨겨진 비밀 온실 컨셉

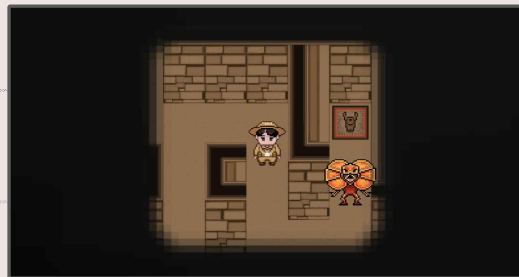
퍼즐 스테이지



장애물 치우기



슬라이딩 퍼즐을 맞춰 그림을 완성하기



미로 안에서 몬스터를 피해
숨겨져 있는 버튼 누르기

최종 스테이지

스핑크스와의 대결



<뿌요뿌요 테트리스2>

테트리스



<The Sound Walk>

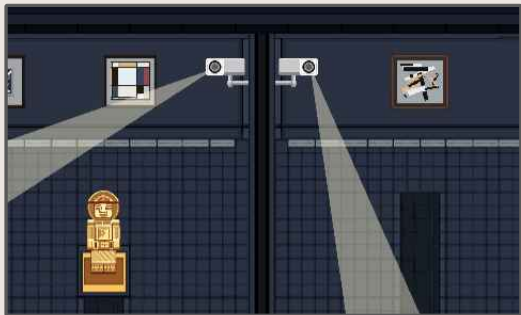
방향 키를 이용한 리듬 게임

숨겨진 스테이지



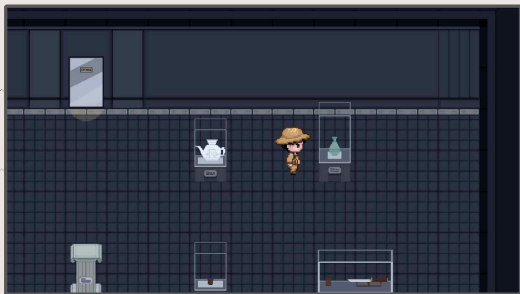
- 선임의 시체를 발견하게 되고 이에 관한 에피소드 시청
- 스토리와 퍼즐에 관한 중요한 단서 발견
- 회사의 음모와 악행에 대해 기록되어 있는 일기장 발견

박물관

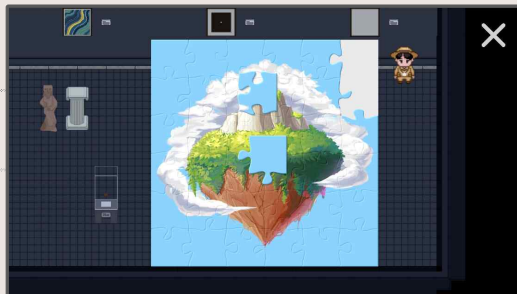


- 중요한 유물이 보관되고 있는 마피아 소유의 박물관
- 숨겨진 비밀통로로 잠입
- 전설 유물을 획득
- 스테이지 컨셉
 - > 마피아가 설치한 도난 방지 장치 피하기

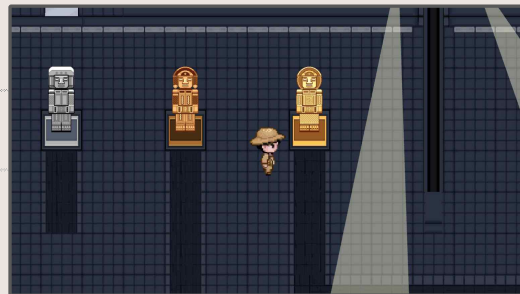
퍼즐 스테이지



좌우 물건들의 위치를 움직여
데칼코마니를 맞추기



직소 퍼즐을 맞추기



동상을 움직여
알맞은 위치 맞추기

최종 스테이지



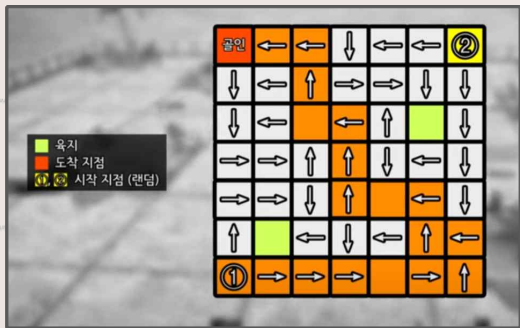
조력자에 의해 갇힌 방에서 제한 시간 안에 탈출하기

해저 유적지



- 전설 상의 섬인 아틀란티스를 모티브
- 바다에 가라앉은 신전을 배경으로 제작
- 해저 유물을 획득
- 스테이지 컨셉
 - > 해류의 흐름을 타며 이동한다.
- 수로의 흐름을 바꿀 수 있는 삼지창
 - > 추후에 사막 유적지에서 사용 가능

퍼즐 스테이지



<Final Fantasy 14>



패턴이 바뀜

버튼으로 흐름 바뀜



해류 흐름을 타며 출발점에서 도착지까지 이동하기

최종 스테이지

1 페이지. 해마와의 대결



해마의 공격 스킬

- 고드름 발사
- 돌진

주인공이 피격 당할 시



산소통의 내구도 감소

벽에 돌격 유도



해마의 hp 감소

최종 스테이지

2~3 페이지. 크라켄과의 대결



크라켄의 공격 스킬

- 착수
- 다른 생명체들의 독성
(해파리, 말미잘, 복어)

난파선 던지기

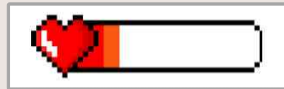
먹물로 시야 차단

주인공이 피격 당할 시



산소통의 내구도 감소

삼지창으로 공격



해마의 hp 감소

5. 주인공의 회사



- 주인공이 일하는 회사
- 주인공의 상사, 조력자 와의 재회 장소
- 흑막인 상사와 직접 대면

6. 하늘 섬



- 극소수에게만 알려진 하늘에 떠 있는 전설적인 섬
- 주인공이 그 동안 모아온 유물들의 비밀을 밝힘
- 주인공의 엔딩 분기점
- 높은 난이도의 퍼즐과 보스전



퍼즐 스테이지



블럭을 쌓아 길 만들기



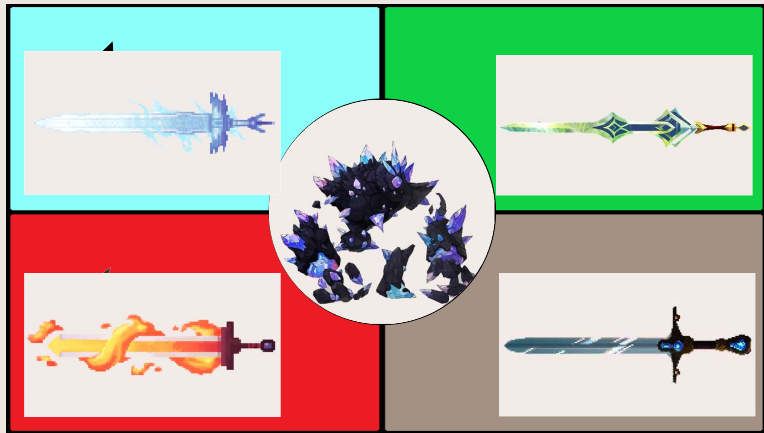
손전등을 비추어 물고기 속 석판 찾기



거짓을 말하는 석상 찾기

최종 스테이지

수호자와의 대결



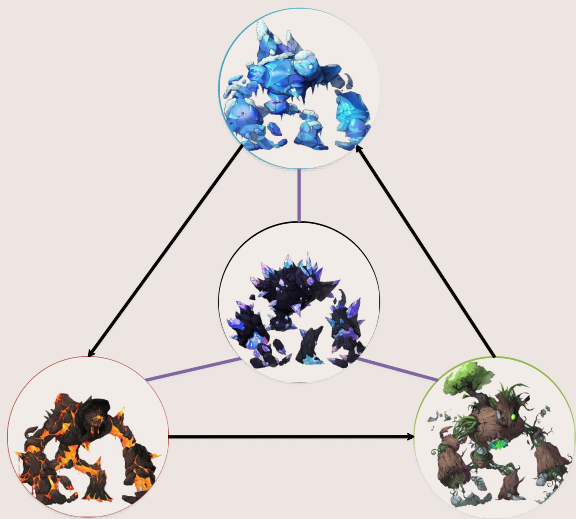
- 주인공은 퍼즐 스테이지에서 얻었던 대적 무기로 공격
- 수호자는 물 / 풀 / 불 / 노말 중에 랜덤으로 속성 변환
- 4개 속성 지역 중 랜덤으로 2개씩 열리며,

각각의 지역으로 이동하여 무기 속성 변경 가능

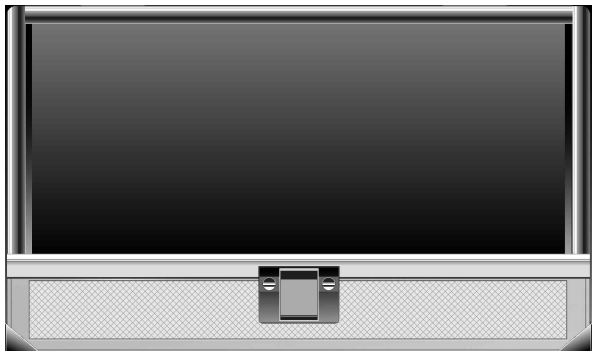


최종 스테이지

수호자와의 대결



- 노말은 모든 속성에 입히는 데미지와 받는 데미지가 일정하다.
- 수호자는 각각의 속성마다 다양한 패시브 및 스킬들을 보유하고 있다.



V

아이템

유물
탐사 아이템

C 유물

맵 마다 최종 스테이지에서 유물을 획득하여 수집 가능



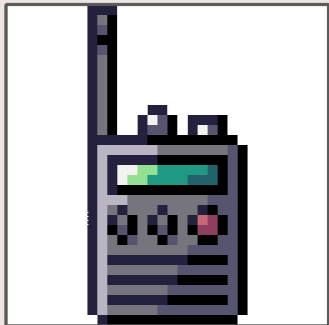
4개의 유물을 모아



하늘 섬에서 각 유물을 지정된 장소에 끼워 넣어

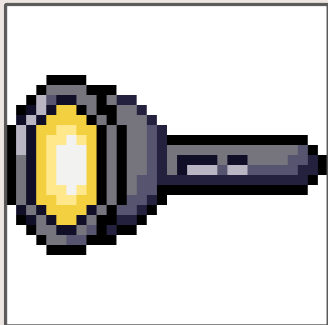


스토리 콘텐츠로 활용



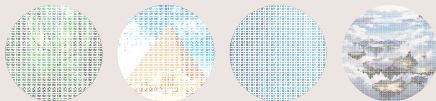
무전기

유적지에서 회사, 조력자와
소통할 수 있는 유일한 수단



손전등

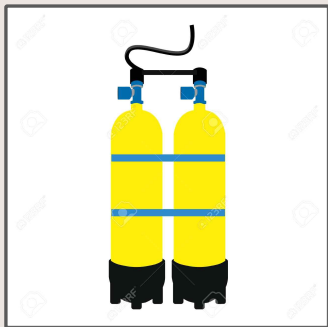
유적지에서 시야를 확보하기 위한 아이템
배터리 방전 시 해당 맵에서는 더 이상 사용 X



방독면

유해가스 흡입 방지하기 위한 아이템





산소통

유적지에서 주인공이 숨 쉴 수 있게 해주는 아이템



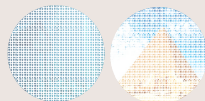
잠수복

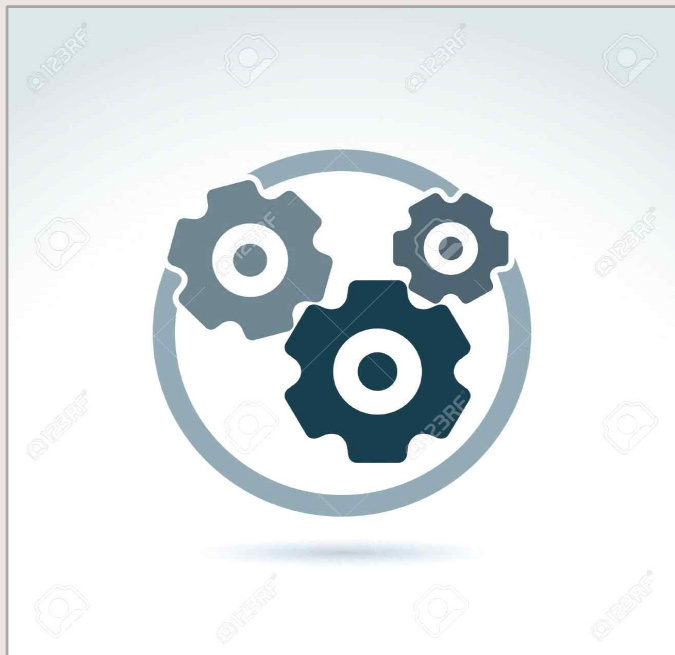
해저 유적지 진입 시 필요한 아이템
잠수복 내구도 0 이 되기 전까지 유물을 찾아야 함



삼지창

해저 유적지 맵을 클리어할 시 얻을 수 있는 아이템
사막 유적지에서 히든 스테이지 발견 시 사용 가능



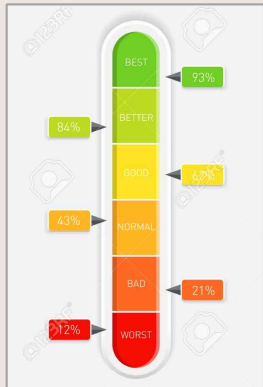


VI

시스템

유물
탐사 아이템
삼지창
히든 조각
회사의 신뢰도

주인공에 대한 회사의 신뢰도



- 회사가 주인공을 신뢰하는 정도
- 일정 시간동안 퍼즐 해결 못하거나 연속 실패 시 신뢰도 감소
- 신뢰도가 일정 수치 이하일 시 회사에서 해고 → GAME OVER

히든 조각



- 박물관 이후 랜덤하게 정해진 스테이지에 숨겨져 있는 조각
- 조각을 찾아 조력자에게 보고할 시 퍼즐 관련 힌트 획득 / 신뢰도 회복
- 하늘 섬 최종 스테이지에서 원하는 대적 무기로 교환 가능

개발 목표

이 게임의 가장 중요한 퍼즐과 스토리 표현을 위주로 구현하고자 함.

얻고자 하는 것

- ▶ 팀원과 협업해보기
- ▶ 유니티 공부해보며 알아보기
- ▶ 하나의 게임 기획서 만들기

감사합니다

By. 꽃등심

