

TERRAFORMING

게임프로젝트 기획서

2024-12-13

Team. Thinking W.C

작성자. 이은겸

|| 목차

1. 개요

- ① 기획의도
- ② 장르
- ③ 플랫폼 / 엔진
- ④ 플로우 차트

2. 플레이 시스템

- ① 기본 시스템
 - 조작법
 - 무기변경 시스템
 - 저장지점 시스템
 - 목숨 시스템
- ② 주요 시스템
 - 테라포밍

3. 목표와 배경

- ① 플레이어의 목표
- ② 인트로 시나리오
- ③ 스테이지별 목표 및 스토리 진행
 - 1 스테이지
 - 2 스테이지
 - 3 스테이지
 - 결론

4. 1 스테이지 구성

- ① 배경과 적 개체
 - 일반 변이체
 - 특수 변이체
 - 거대 변이체
- ② 1 스테이지: 퍼즐 구성
- ③ 탐사 기록의 종류와 스크립트

5. UI

- ① UI 플로우 차트

6. 프로젝트 진행 담당

개요

기획의도:

자신만의 플레이 스타일로 게임을 완성하는 주체적인 경험을 제공한다.

플레이어는 **탐사**와 **전투**라는 두 가지 주요 요소를 선택적으로 진행하며, 이들의 플레이 비율에 따라 **스토리 전개**, **엔딩**, 난이도에 직접적인 영향을 미친다.

- **탐사 위주:** 풍부한 스토리 컷신과 서사 중심의 진행, 적은 전투 난이도.
- **전투 위주:** 스토리 요소 최소화, 적 개체와의 전투 중심 진행, 높은 난이도

“멀망한 미래의 지구로 착륙한 외계인 플레이어는,

지구를 다시 생명이 살아갈 수 있는 행성으로 복원하는 임무를 맡게 되는데...”

플레이어는 탐사와 전투를 통해 잃어버린 이야기를 찾고, 적과 싸우며, 다양한 선택과 결과를 경험하게 된다.

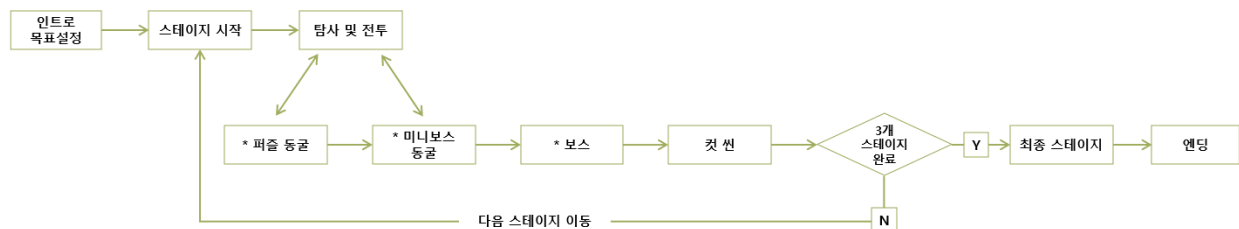
장르

- '2D 횡스크롤 어드벤처'

플랫폼 / 엔진

- PC / Unity

플로우 차트



*퍼즐 동굴

스테이지 보스와 관련된 퍼즐을 풀어야 한다.

- ✧ 퍼즐을 풀기 전까지 동굴에서 **탈출이 불가능**하다.
- ✧ 퍼즐을 해결하면 스테이지의 **지도**를 획득하게 된다.

- 지도에는 중간보스와 스테이지보스의 위치와 순서가 표시된다.

*미니보스 동굴

미니보스를 처치해야 한다.

- ✧ 미니보스를 처치하면 중앙탑이 해금된다.
- ✧ 전투 중 목숨 4 개를 모두 잃으면 미니보스 시작 직전에서 다시 시작한다.

*보스

스테이지 보스와의 전투를 진행한다.

- ✧ 전투 중 목숨 4 개를 모두 잃으면 시작 직전의 필드로 돌아가며, 다시 진입이 가능하다.
- ✧ 클리어가 어려울 경우: 필드로 돌아가서 테라포밍 진행도를 올려 캐릭터를 강화한 후 재진입이 가능하다.

플레이 시스템

기본 시스템

조작법:



입력 키	출력	입력 키	출력
A D	이동	TAB	탐사 기록 열람
Spacebar	점프	ESC	게임 메뉴 / 정지
W	상호작용	R	저장지점 생성
좌클릭	공격	우클릭	무기 변경

무기변경 시스템:

두 무기는 다른 사거리와 유리한 적이 존재하며, 상황에 따라 전략적으로 전투 진행이 가능하다.

✧ 기본 무기: 근거리 무기

7 의 기본 공격력

좌클릭을 통해 바로 공격 가능.

✧ 특수 무기: 원거리 무기 = 다른 게임의 '스킬' 과 비슷한 개념으로 적용

20 의 기본 공격력

우클릭을 통해 무기 변경 후, **조준점으로 변환한 마우스를** 적 개체에 조준,
그 후 **좌클릭**을 통해 공격 가능.

➤ -탄환: 최대 기본 2 개의 탄환 소지

기본 공격 10 회 시 1 탄환이 복구된다.

저장지점 시스템:

플레이어의 진행도가 저장되는 시스템, 두가지 종류로 나뉜다.

✧ 자동 저장: 특정 상황에서 자동 저장.

➤ 특정 상황

- 스테이지 시작 후
- 동굴 퍼즐 완료 후
- 중간 보스 처치 전 / 후
- 스테이지 보스 시작 전 / 후

✧ 수동 저장: 플레이어가 원하는 지점에 수동 저장, 회복이 가능하며, 특정 구역에서는 설치 불가능하다.

➤ 특정 구역

- 퍼즐 동굴 내부
- 중간 보스 동굴 내부
- 스테이지 보스 탑 내부

➤ 회복 기능:

수동 저장 지점에 접촉 시 회복 가능 > **3▲ HP/s**

목숨 시스템:

플레이어 사망 시, 목숨을 소비하여 수동 저장 지점에 부활한다.

- 목숨 수: ♥ x 4
- 모두 소진 시: 자동저장 지점에서 목숨 복구 후 부활
자동저장 이후 수동저장 데이터는 제거된다.

플레이어 시스템 UI 구조



주요 시스템

테라포밍:

적을 처치하여 소량, 탐사를 통해 정보를 얻는 활동으로 대량의 테라포밍 진행도를 올릴 수 있다.
진행도가 올라갈수록 플레이어의 신체가 강화되어 난이도가 낮아진다.

진행률에 따른 변화



진행률	강화 요소	필드 변화
-----	-------	-------

30%	최대 HP	Vignette 효과 ↓
60%	공격력	Vignette 효과 ↓ + 나뭇잎이 훑날리는 이펙트 추가
90%	회복력	Vignette 효과 제거 + 배경 효과음 추가
100%	다음 스테이지 해금 + 해당 스테이지 필드의 적 개체 제거	

진행률 획득

적 처치	3% > 한 필드에서 최대 60%까지 획득 가능
탐사 기록 획득	5% > 한 필드에서 최대 60%까지 획득 가능
미니스테이지: 퍼즐	10%
미니스테이지: 중간 보스	10%
스테이지 보스	20~10% > 80% 이상일때 보스 처치 시, 해당 스테이지 클리어 가능

플레이어 강화 수치

	1 스테이지	2 스테이지	3 스테이지	최종 강화 수치
최대 HP	+30	+40	+50	220
공격력	+3	+4	+6	20 30
회복력	+2	+3	+4	12

보스 처치 후, 진행도가 100%가 아닐 경우:

‘아직 임무를 완수하지 못했다. 떠날 수 없다.’ 문구 출력 후 다음 스테이지 진입 불가능

- ◇ 이후 진행률 2 배 상승
 - 전투 3% > 6%
 - 탐사 5% > 10%



적 처치



탐사 기록 획득

목표와 배경

플레이어의 목표:

탐사와 전투를 통해, 테라포밍 에너지를 모으고, 스토리를 완성하면 최종 목표인 박사 구출과 지구 생태계 복원에 성공해야 한다.

인트로 시나리오:

고향 행성을 떠난 외계인들은 멸망 직전의 행성들을 탐사하며 새로운 터전을 찾고 있었다.

그들의 목표는 최소한의 **테라포밍**으로 생존 가능한 환경을 구축하고, 자원을 절약하여 이주를 완수하는 것이었다.

그러던 중, 멸망한 **지구**가 이상적으로 보였고, 이를 확인하기 위해 **테라포밍 전문가 박사**가 지구로 파견되었다.

하지만, 박사는 "지구는 이주 가능한 행성이다."라는 마지막 신호를 보낸 뒤, 실종되고 말았다.

외계인 본부는 박사의 실종 이유와 지구 환경의 위험성을 파악하기 위해 탐사원(플레이어)를 파견했다.
플레이어는 **지구의 적대 생명체를 처치하고 박사를 구출**하며, 지구가 **이주** 가능한지 여부를 최종적으로 결정해야 한다.

• 스테이지별 목표 및 스토리 진행

파란 박스: 졸업 작품 목표

☆ 1 스테이지 목표: 지구 멸망의 흔적을 탐사

➤ 목표:

변이로 기괴하게 변한 지구 곳곳을 탐사하며 지구 멸망의 기록과 외계 동족의 이주 가능성을 확인한다.

- **일반 변이체:** 생태계 파괴의 원인, 필드 적 개체
- **거대 변이체:** 변이체 생성의 원인이 되는 개체, 처치 시 해당 스테이지의 변이체 발생 중단, 스테이지 보스 개체

➤ 스토리 진행:

탐사 중 발견한 단서를 통해 **지구 멸망의 실마리**를 확인하며, 일부 살아남은 원주민(인류)의 생존 가능성을 암시하는 단서 획득.

☆ 2 스테이지 목표: 원주민과의 갈등

➤ 목표:

원주민(인류)과의 만남에서 전투 혹은 대화 방식을 선택해 진행하며, 탐사 기록이나 적 개체와 관련된 정보를 획득한다.

- **전투 선택:** 적 개체 도감 획득
- **대화 선택:** 온전한 탐사 기록 획득, 원주민과의 협력 가능성 확인.

➤ 스토리 진행:

이 단계에서 **지구 멸망의 명확한 원인**과 **지구에 머무르는 것의 위험성**, 박사의 실종 경위와 현재 위치에 대한 정보를 확보.

☆ 3 스테이지 목표: 박사 구출과 최종 결단

➤ 목표:

실종된 박사를 만나며 지구 복원 임무를 마무리한다.

➤ 엔딩 결정

- 전투 발생 (탐사 기록 70% 미만 수집): 변이체가 되어버린 박사와의 전투

승리: 지구로의 이주를 포기하며 본부 귀환.

패배: 플레이어만이 아닌, 원주민들도 박사의 변이체에게 몰살.

- 선택지 발생 (탐사 기록 70% 이상 수집): 탐사 기록을 받은 본부와의 대화

지구 이주 포기: 지구로의 이주를 포기하며 본부 귀환.

인간과의 공존: 원주민과 협력하여 지구 이주 방법을 모색.

➤ 스토리 진행:

탐사 중 발견한 단서를 통해 지구 멸망의 실마리를 확인하며, 일부 살아남은 원주민(인류)의 생존 가능성을 암시하는 단서 획득.

● 결과

플레이어의 선택에 따라 다양한 엔딩이 결정된다.

- 공존: 변이 현상에 면역이 있는 원주민과의 협력하여, 지구 복원과 외계 동족의 이주에 성공한다.
- 포기: 지구 복원을 성공하건 실패했건, 생명체 변이 현상에 지구로의 이주를 포기한다.
새로운 행성을 탐색하며, 지구와 인류를 뒤로한다.
- 비극: 박사에게 패배하여, 플레이어와 지구의 생존자 대부분이 몰살당한다.

1 스테이지 구성

배경과 적 개체

스테이지	배경	적 개체
1 스테이지: 숲	어두운 숲. 기괴하고 거대한 나무.	인간과 결합된 동식물
2 스테이지: 도시	성장한 식물들. 무너진 도시.	낡은 로봇과 인간, 변이된 인간
3 스테이지: 황무지	모래 먼지와 사막. 버려진 대피소	모래로 덮인 정체불명의 변이체

일반 변이체



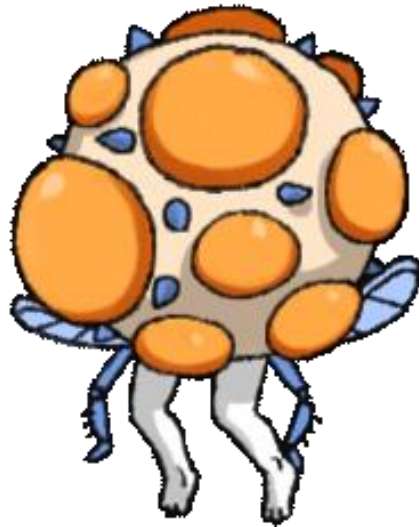
민달팽이	
외형	민달팽이의 이족보행이 가능한 형태
체력	20
공격력	25
공격 패턴	몸을 휘둘러 상대를 가격하는 공격을 한다.
세부특징	확률 디버프: 피격 시 50%의 확률로 플레이어의 이동속도가 3 초간 30% 감소
	접촉 데미지: 해당 개체와 접촉 시 플레이어의 HP 10 감소



호박 속	
외형	벌레 잡이 식물과 인간의 손가락이 결합된 형태
체력	25
공격력	20
공격 패턴	지정 범위 안으로 대상이 접근 시, 3 개의 탄환을 던지는 공격을 한다.
세부특징	탄환 세부: 지형에 붙을 경우, 1.5 초 이후 제거. 접촉 시 플레이어 HP 5 감소
	접촉 데미지: 해당 개체와 접촉 시 플레이어의 HP 10 감소



개구리	
외형	개구리와 인간이 합쳐진 형태
체력	20
공격력	30
공격 패턴	1: 뛰어올라 대상을 덮치는 공격을 한다. 2: 혀를 늘려 후려치는 공격을 한다.
세부특징	두가지 패턴: 각 공격은 50%의 확률로 실행되며, 실행 전 애니메이션으로 예측 가능.
	접촉 데미지: 해당 개체와 접촉 시 플레이어의 HP 10 감소



폭탄벌레	
외형	부푼 풍선, 파리의 날개, 인간의 신체가 결합된 형태
체력	40
공격력	40
공격 패턴	대상에게 접근 후, 4 초 후 자폭하며 광역 데미지 공격을 한다.
세부특징	일회용 공격: 공격 실행 시, 개체는 처치가 아닌 죽음 판정이 되며, 진행도에 미적용
	원거리 방어력: 원거리 공격에 대한 30%의 피해량 감소

특수 변이체

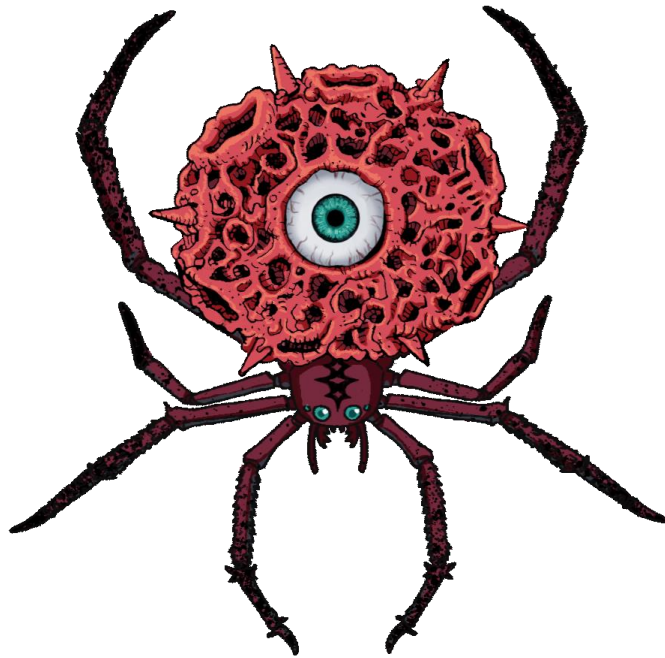


중간 보스: 동굴이	
외형	커다란 입, 퇴화한 눈이 큰 외형. 축축한 동굴에서 산다. 몸에서는 악취가 나며, 정체불명의 버섯이 붙어있는 것이 특징.
체력	160
공격력	40
공격 패턴	총 세개의 패턴으로 구성되며, 순서대로 실행된다.
규칙	동굴 진입 시, 해당 개체 처치 전까지 탈출 불가능
	플레이어의 선택격으로 전투 / 추적 시작
	개체 처치 후, 해당 동굴 탈출 + 스테이지 보스 입장 가능

항목	패턴 이름	설명	회피	전조	실행
1	종유석 낙하	제자리에서 점프하여 동굴 바닥에 충격을 가한 귀, 동굴 천장에서 랜덤 위치의 종유석 5 개 낙하.	땅이 울리는 전조 확인 후, 위에서 떨어지는 종유석의 빈 공간으로 진입하여 회피.	1 초	3 초간 패턴 실행

2	악취	자리에 정지하여 앞을 향해 악취를 내뿜는다. 해당 악취 이펙트와 접촉 시 지속 피해.	개체의 정지 확인 후, 거리를 벌리거나 개체의 뒤로 이동하여 회피.	1 초	4 초간 패턴 실행
3	달려들기	플레이어가 위치한 곳을 지정. 지정된 지점으로 점프하여 착지한다. 총 세 번 실행.	개체가 점프하는 모습을 확인 후, 플레이어가 기존에 있던 지점에서 벗어나며 총 세 번 회피.	0.5 초	6 초간 패턴 실행

거대 변이체



스테이지 보스: 숲 지기	
외형	거대하고 기괴한 거미의 형태, 많은 생명체들이 뭉치고 엉겨 붙어 만들어졌다. 몸체 중심에 거대한 눈이 위치하는 것이 특징.
체력	160 > 200
공격력	60
공격 패턴	총 다섯개의 패턴으로 구성되며, 순서대로 실행된다.

규칙	중앙 탑 진입 시, 추적 시작
	플레이어의 선택격으로 전투 시작
	1 페이지 160 의 HP 모두 소진 시, 200 으로 HP 재조정되며, 2 페이지 시작
	2 페이지 진입 시, 패턴의 속도가 빨라지며, 랜덤 실행으로 변화
	2 페이지 3 개의 약점 생성: 개체에게 개당 30 의 데미지 = 총 90 의 데미지를 입힌다.

항목	패턴 이름	설명	회피	전조	실행
1	충돌	상하좌우 중 한 곳에 개체가 충돌하며 제자리로 복귀 시, 충돌한 방향에서부터 공간의 절반에 날카로운 것들이 생성.	개체가 몸을 부딪히려 해당 벽의 방향으로 이동하는 것을 확인 후, 반대 방향으로 회피	1 초	3 초간 패턴 실행
2	거미 고치	바닥에 거미 고치가 생성되며, 시간이 지나면 고치가 폭발하며 광역 데미지 실행.	고치 생성 위치를 파악 후, 고치가 없는 틈으로 이동하여 회피	3 초	3 초간 패턴 실행
3	지진	50%의 바닥 타일이 흔들린 후, 해당 타일에서 가시가 생성.	흔들리는 타일을 파악 후, 해당 타일의 위에서 회피	1 초	2 초간 패턴 실행
4	가시 광선	개체가 중앙에 위치한 눈을 크게 뜨며, 가로 혹은 세로에서 시작하여 시계 방향으로 도는 광선을 실행.	눈을 뜨는 모션 확인 후, 천천히 돌아가는 광선에게서 멀어지도록 이동	1 초	3.3 초간 패턴 실행
5	가시 분사	개체가 몸을 부풀리며 신체의 가장가리에 가시를 생성 후, 분사 공격 실행.	개체의 가장자리에 생성된 가시 위치 확인 후 빈 공간으로 회피	2 초	2.5 초간 패턴 실행

1 스테이지: 퍼즐 구성




항목	내용	
퍼즐	돌아가는 원판 형태의 퍼즐. 3 개의 원판으로 구성되며, 각 판마다 규칙 존재.	
규칙	A 원판	중앙 원판과 동시 조작
	B 원판	해당 원판만 조작
	C 원판	안쪽 원판과 동시 조작
참고 게임	헨젤과 그레텔 2: 벽에 위치한 퍼즐, 마야 문명: 회전 퍼즐 게임	
형태	1 스테이지의 보스인 숲 지기의 형태를 예상 가능한 형태. 퍼즐 실험 전, 퍼즐의 완성 모습을 확인할 수 있도록 한다.	

탐사 기록의 종류와 스크립트

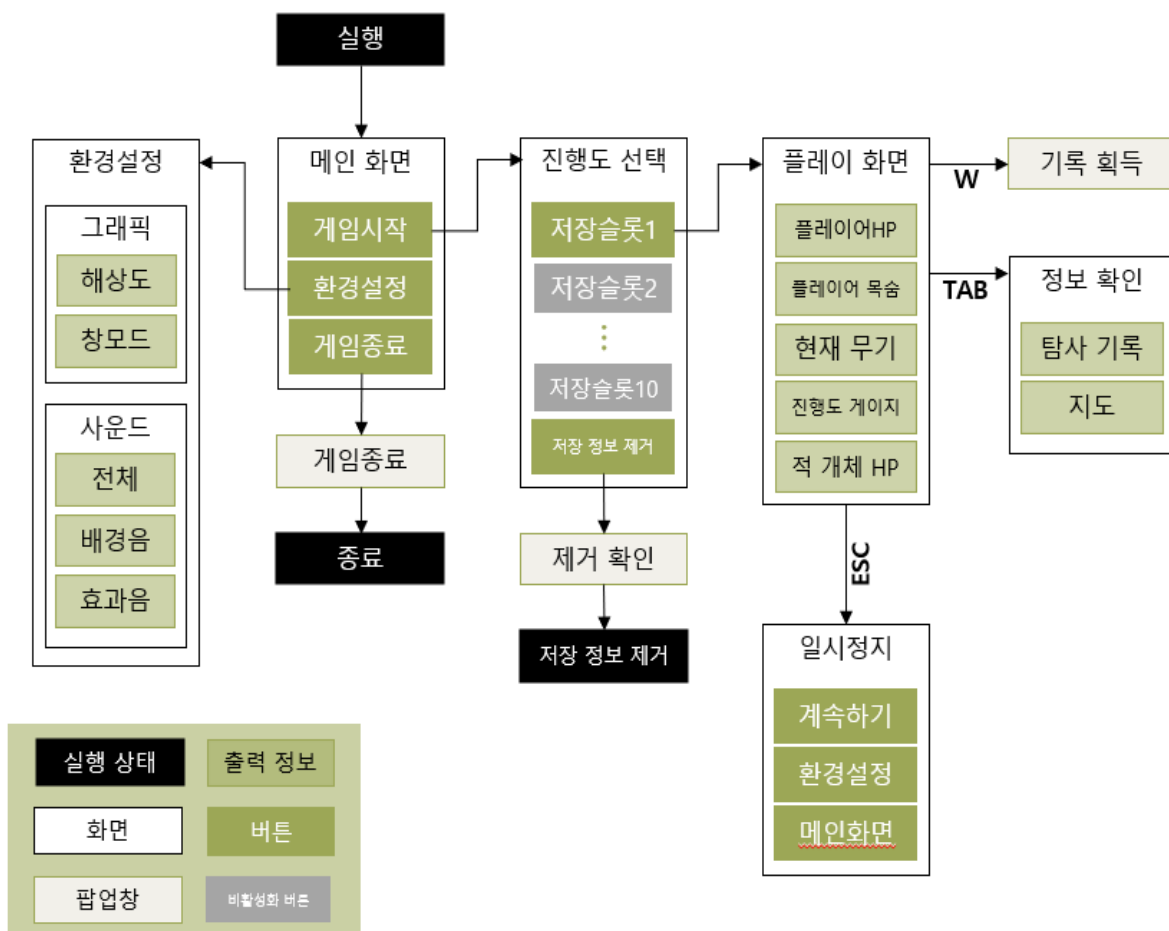
항목	내용	이미지
생존자 수색 표지판	다수의 지적 생명체가 실종된 흔적과 그들을 찾으려 했던 노력의 증거입니다. 표지판에 적힌 메시지는 생명체들이 서로를 찾기 위해 고군분투했다는 걸 보여줍니다. 누군가는 생존자일 수도 있을까요?	
유골 1	이 유골은 이족보행 형태와 두 팔을 가진 지적 생명체의 것으로 보입니다. 행성의 문명을 이끌던 주요 종족일 가능성이 높습니다. 그들의 과거를 더 알아볼 수 있을지 탐사가 필요합니다.	
유골 2	또 다른 유골이 발견되었습니다. 상태가 비교적 온전하며 주변에 흩어진 유물들이 과거 문명의 흔적을 보여줍니다. 그들의 생활 방식과 문화를 이해하는 데 중요한 단서가 될 것입니다.	
모닥불의 흔적	오래된 모닥불 흔적이 남아 있습니다. 이 행성의 생명체들이 고도 문명과 지적 능력을 가졌음을 암시합니다. 세월이 많이 흘렀으나, 그 흔적은 여전히 남아있습니다.	
변이체 주의 포스터	이곳에는 '변이체'라 불리는 적대 개체가 서식하고 있음을 알리는 경고 포스터가 붙어 있습니다. 과거 생명체들이 그들을 위협적으로 인식했던 것으로 보입니다. 탐사 시 주의가 필요합니다.	

<p>변이체 경고 표지판</p>	<p>특수한 변이체에 대한 경고 표지판입니다. 접근을 금지하고 있으며, 이곳의 생명체들은 이를 철저히 피하려 했던 것으로 보입니다. 이것의 실체에 대해 탐사가 필요합니다.</p>	
<p>피난처의 위치를 말하는 표지판</p>	<p>숲을 벗어나면 피난처가 있다고 합니다. 과거 이 행성의 생명체들이 피난처로 이동한 것 같습니다. 동료 박사도 이곳으로 이동했을 가능성이 있습니다. 그의 흔적을 따라가야 합니다.</p>	
<p>도시로 향하는 방향표시</p>	<p>좌측으로 이동하면 도시가 나타날 것이라는 표시입니다. 그곳에는 더 많은 생명체의 흔적이 남아 있을 것입니다. 도시 탐사를 통해 이 행성의 문화와 기술을 더 잘 이해할 수 있을 것입니다.</p>	
<p>목책의 흔적</p>	<p>도시로 향하는 길을 막으려 했던 목책의 흔적입니다. 전투나 혼란의 흔적으로 보입니다. 과거 이곳에서 벌어진 끔찍한 사건이 무엇인지 조사해야 합니다.</p>	
<p>낙하주의 경고판 1</p>	<p>높은 곳에서 낙하할 때 주의하라는 표지판입니다. 이곳의 언어로 적혀 있으며, 문화적인 면을 엿볼 수 있습니다. 낙하 위험에 대한 경고가 문명 수준을 엿보게 합니다.</p>	
<p>낙하주의 경고판 2</p>	<p>낙하 경고가 적혀 있는 표지판입니다. 아래에 적대적인 생명체에 대한 경고도 포함되어 있습니다. 이 행성의 생명체들이 위험을 인식하는 방식에 대해 더 알아볼 수 있습니다.</p>	

종교 홍보 전단지	뒤편 찢어진 전단지에는 종교적 메시지가 남아 있습니다. 많은 생명체가 이 종교에 관심을 가졌던 것으로 보이며, 그들이 무엇을 믿었는지에 대한 단서가 될 것입니다.	
-----------	--	---

UI

UI 플로우 차트



프로젝트 진행 담당

위에 기술된 프로젝트를 승인하며 이를 진행할 팀을 다음과 같이 지정합니다.

이름	담당
이은겸	팀장 기획, UI
오아령	그래픽, 애니메이션
황혜린	인 게임 프로그래밍
박소은	UI 프로그래밍