My
Darkest
Friend

게임개요

About My Darkest Friend

가장 어두운 시간 찾아온, 나의 가장 어두운 친구

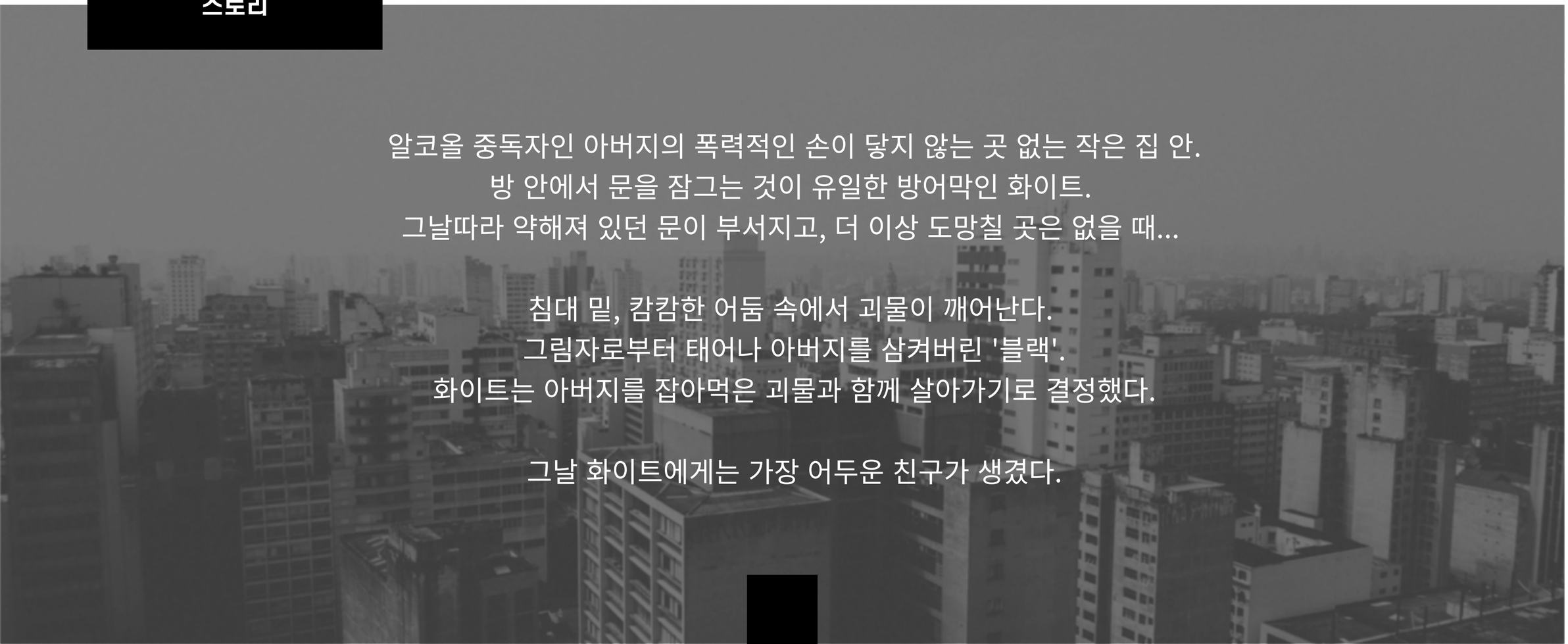
가정폭력을 당하던 어린아이 '화이트', 화이트의 아버지를 잡아먹고 태어난 그림자 괴물 '블랙'. 원수이자 영웅인 괴물을 이용하거나 혹은 이용당하며, 존재를 들키지 않고 살아남아 독특한 우정을 키워나가세요.

우리의 목적은 하나, 성장입니다.

게임명	My Darkest Friend
게임주제	인간 '화이트'와 괴물 '블랙'이 몰래 사람을 잡아먹으며 성장해나가는 육성 시뮬레이션 게임.
장르	#흑백_도트 #로그라이크 #육성_시뮬레이션
플랫폼/툴	PC Windows / Unity 제작
주요 대상층	스토리 위주의 게임을 선호하는 10-20대 유저
게임소재	성장, 크리쳐, 역공포, 어드벤처, 선택의 중요성, 멀티엔딩
기획의도	주인공에게 몰입하며 즐길 수 있는 **스토리 중점**의 게임 선악이 모호한 순수함을 지닌 두 캐릭터를 통해 성향과 목적, 지향 플레이에 따라 **다른 성장** 플레이어의 선택에 따라 스토리의 분위기, 장르까지 변화하는 **변칙적**인 게임 기존의 게임과는 다른 방식의 **새로움**으로 플레이어 개인의 만족도와 재미를 높이는 게임
게임 목표	엔딩 달성 / 수집

게임
배경 설정

스토리



알코올 중독자인 아버지의 폭력적인 손이 닿지 않는 곳 없는 작은 집 안.
방 안에서 문을 잠그는 것이 유일한 방어막인 화이트.
그날따라 약해져 있던 문이 부서지고, 더 이상 도망칠 곳은 없을 때...

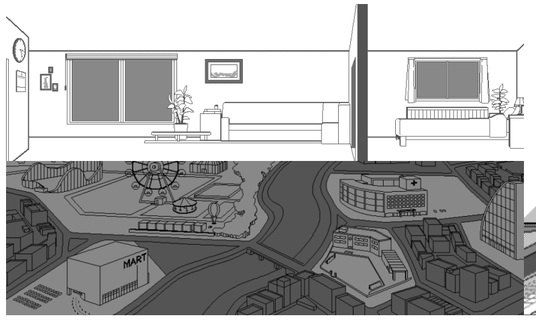
침대 밑, 캄캄한 어둠 속에서 괴물이 깨어난다.
그림자로부터 태어나 아버지를 삼켜버린 '블랙'.
화이트는 아버지를 잡아먹은 괴물과 함께 살아가기로 결정했다.

그날 화이트에게는 가장 어두운 친구가 생겼다.

게임 콘셉트

<My Darkest Friend>는 화이트와 블랙, 두 캐릭터의 성장 이야기를 담은 로그라이트형 게임입니다.

- **빛과 어둠** — 밝은 곳과 어두운 곳을 번갈아 가며 캐릭터를 조작하는 조도 시스템을 통해 다소 루즈해질 수 있는 탐색 구간의 재미요소 추가
- **레트로 그래픽** — 레트로 감성을 불러일으키는 흑백 4bit의 도트 그래픽
- **선택과 이야기** — 플레이어의 선택으로 만들어나갈 수 있는 이야기의 전개 방식과 다양한 멀티 엔딩
- **함께하는 성장** — 플레이어가 직접 육성한 캐릭터가 점점 성장해나가는 것을 느낄 수 있음



게임의 재미요소

#1 매력적인 스토리 중심

인간과 괴물의 협력과 우정, 혹은 기만. 다양한 면모를 살필 수 있는 스토리
다양한 지역과 상황에서 **불시에 등장**하는 대화와 스토리

#2 독특한 게임 방식

맵의 밝기에 따라 캐릭터를 **번갈아 조작**하며 목표까지 도달하는 탐색 구간
로그라이크 형식의 각 맵에 따라 **변화하는 지형**으로 모험심을 자극

#선택과_집중
#맞춤_성향_플레이
#괴물과의_교감
#퍼즐_로그라이크

#3 다양한 멀티 엔딩

플레이어가 직접 스토리의 흐름을 제어하고 바꿀 수 있는 **선택의 중요성**
플레이 성향과 쌓아온 스탯에 따라 다양하게 결정되는 **멀티 엔딩** 요소

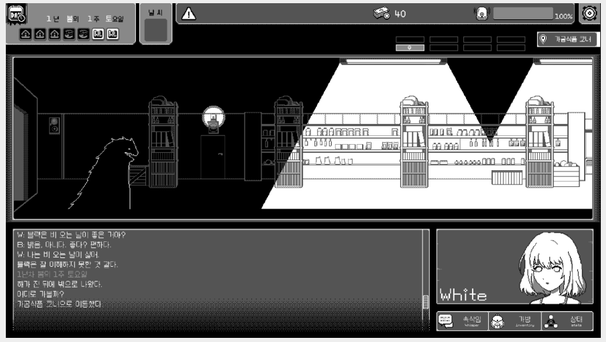
#4 캐릭터와의 교감

인간과 괴물 두 캐릭터를 함께 조작하며 교감하고 대화할 수 있는 **일상 구간**
성장해나가는 두 캐릭터를 플레이어가 직접적으로 지켜볼 수 있는 성격 변화 요소

게임
핵심 매커니즘

두 캐릭터가 성장하는 것이 게임의 주된 목표이다.

7일 단위로 일정을 계획할 수 있다.
일정은 탐색, 대화, 행동 세 가지로 구분되며,
각 행동은 주 1회 이상 필수로 배치해야 한다.



게임 총 기간: 1년=4개월, 1개월=4주, 1주=7일 / 총 10년(160턴)

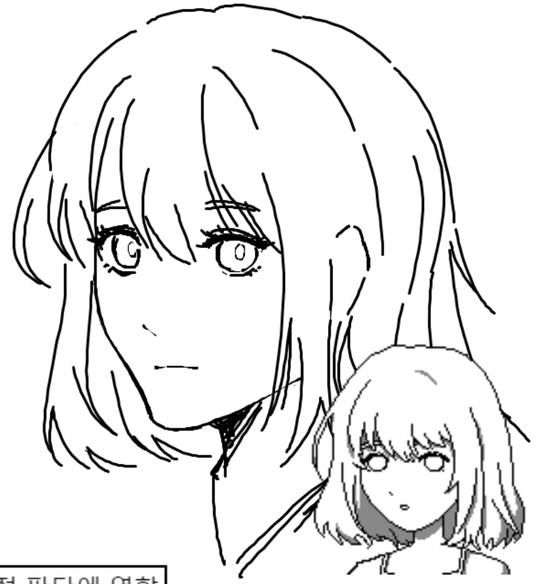
일정 배치

탐색	대화	일상
퍼즐 어드벤처 구간. 지역을 탐색하며 NPC 포식 가능. 한 층 선택시 다른 층 입장 불가 밝은 지역에서는 '화이트' 어두운 지역에서는 '블랙' 조작 가능	자아 성장에 큰 영향. 선택지를 통해 진행 가능.	3가지 행동으로 구성. 분기별 선택 가능 행동 변경. '구매' 일정 고정 (TV로 상점 이용)

PC/스탯 설정

● 플레이어블 캐릭터들의 성격은 게임 진행 중 플레이어의 선택에 따라 유동적으로 변화한다.

화이트



종족	인간
나이	10세 (게임 진행 중 성장)
설정	억눌린 가정환경에서 자란 탓에 조용하고 소심하지만 겁은 없다. 자신을 아버지에게서 구해준 블랙에게 유대감을 가지고 있다.

인간성	화이트 - 도덕적 판단에 영향 대화 선택에 따라 상승 또는 하락
의존도	캐릭터 관계 및 행동 반경에 영향 대화 선택 및 재정 상태에 따라 변동
지식	화이트 - 행동에 영향 행동(독서) 배치에 따라 상승

신뢰	캐릭터 관계에 영향 대화 선택에 따라 상승 또는 하락

블랙

종족	그림자 괴물
나이	?
설정	어떠한 것에도 영향받지 않은 순수한 존재. 그림자가 있는 곳이라면 어디든 다닐 수 있고, 형태가 정해져있지 않아 모습을 바꿀 수 있다.

본능	블랙 - 크기 및 탐색 중 선택에 영향 한 주 최소 포식 인간 수 초과 시 상승
습득력	블랙 - 행동에 영향 화이트 성장 시 일정 부분 함께 상승
주목도	탐색에 영향 (HP와 비슷함), 엔딩의 시기를 조정 탐색 시 선택 및 행동에 따라 변동

세부 시스템 (탐색)

위험도와 주목도

탐색 진행 중 일일 '위험도'가 누적되며,
하루에 누적된 위험도의 10%를 정산하여 '주목도'가 오르게 된다.

스탯	결산	100% 달성 시 변화
위험도	일일	해당 일차 탐색 강제 종료
주목도	통합(전체)	즉시 엔딩 발생

NPC 행동 매커니즘

NPC는 플레이어를 마주치면 특정 행동을 취한다.

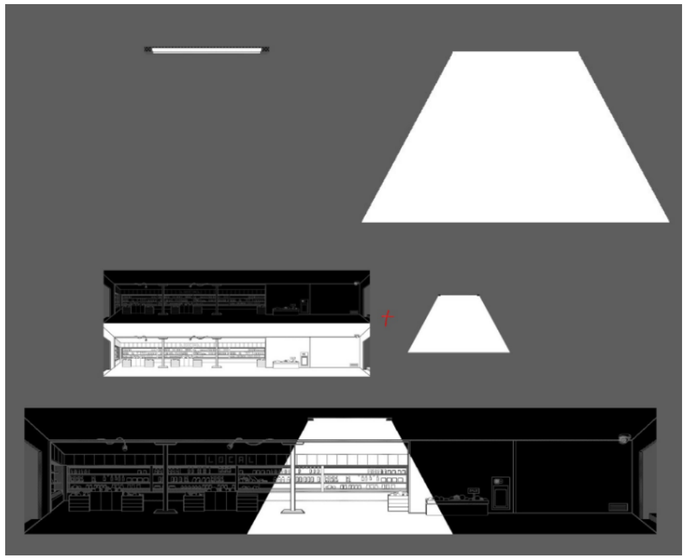
조건	행동
화이트 상태로 조우	반응 없음.
블랙 상태로 조우	캐릭터 발견 시 도망치며 맵의 끝에 도달 시 탈출한다. 놓치게 될 시 주목도가 오른다.
유인 행동	소음을 발생시킨 방향으로 이동한다.

아이템

아이템은 화이트로만 주울 수 있으며, 블랙은 상호작용 할 수 없다. 때문에 모든 조명을 부순 뒤에는 아이템을 주울 수 없으므로, 화이트로 이동하며 아이템을 먼저 수집하는 것이 중요하다.

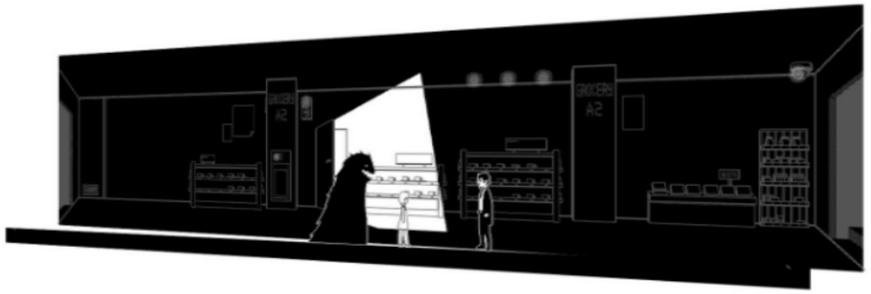
	이름	상호작용 키	입력 효과	출현 맵	출현 확률	사용제한	기능
1	식량	없음	자동 사용	마트 학교	40% 확률로 0개 출현 40% 확률로 1개 출현 20% 확률로 2개 출현	보유 시 주마다 자동 차감	식량은 1주일 단위로 저장되며 최대 2주까지 보관됨 (Ex. 1주차 월요일에 얻은 식량과 목요일에 얻은 식량은 동일하게 2주차 금요일까지 보관 가능) 2주를 넘긴 식량은 자동으로 사라지며, 주에 7개씩 자동 차감
2	책	E 인벤토리 사용	획득 소모	마트 학교	20%	집에서만 사용 가능	사용 시 일상 기간 중 선택할 수 있는 책의 종류가 늘어남
3	줄넘기	E 인벤토리 사용	획득 설치	학교	20%	획득한 일자의 탐색 중	사용 시 설치되며 NPC와 접촉 시 해당 NPC를 3초간 속박
4	알람시계	E 인벤토리 사용	획득 설치	마트 학교	마트 20% 학교 15%	획득한 일자의 탐색 중	사용 시 설치되며 5초 후 발동되며 소리로 NPC를 유인
5	호신용 벨	E 인벤토리 사용	획득 설치	학교	10%	획득한 일자의 탐색 중	사용 시 즉시 발동되며 소리로 NPC를 유인
6	자물쇠	E 인벤토리 사용	획득 소모	학교	10%	획득한 일자의 탐색 중	사용 시 10초간 해당 NPC가 해당 맵을 이탈할 수 없음
7	꽃	E 인벤토리 사용	획득 소모	마트 학교	10%	5개씩 사용 가능	5개를 모아 사용 시 꽃다발을 만들 수 있음
8	꽃다발	인벤토리 사용	소모	-	-	집에서만 사용 가능	신뢰도 5 증가

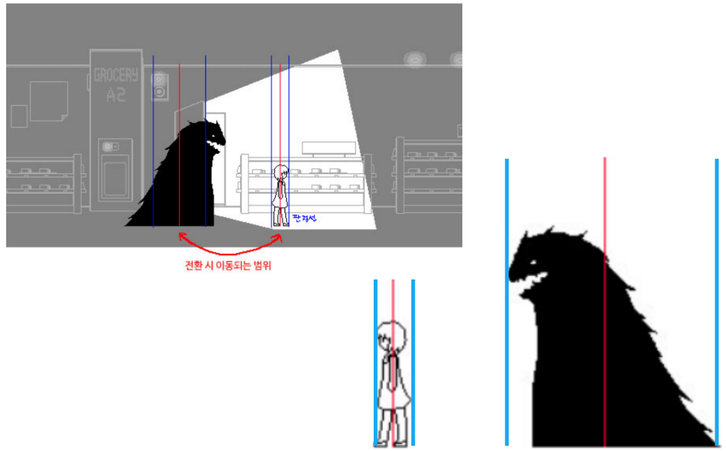
스테이지 디자인



빛 출력 방식

빛이 드러날 범위에 밝은 배경 이미지를 클리핑하는 방식으로 공간을 구현함.
인게임 구현 시 배경과 NPC가 층층이 겹쳐지며 빛의 위에 캐릭터가 올라가도록 함.





캐릭터 범위 판정

캐릭터의 중앙에 있는 판정 중심선(적색선)을 기준으로 하여,
캐릭터의 앞뒤 범위(청색선)까지를 조명 인식 범위로 함.
인식 범위 내에 각 캐릭터에 상응하는 밝기를 만족하지 않을 시 이동 불가.

Tab키를 눌러 캐릭터를 전환할 시, [블랙]의 몸 길이 2배만큼의 거리를 이동한 것으로 판정함.
전환 이후 혹은 오브젝트 파괴로 인해 밝기가 변경되었을 경우 이동 불가 효과는 그대로 적용.

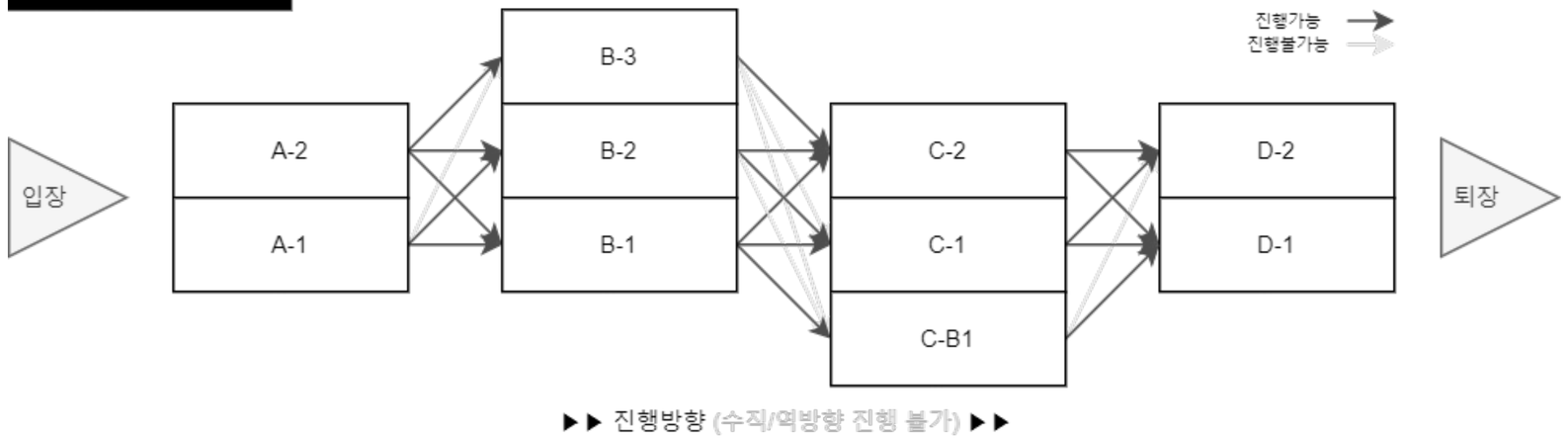
스테이지 디자인

지역 종류

학교	마트	병원	테마파크	백화점
입장 제한 없음	입장 제한 없음	청소년기 이후 입장 가능	청소년기 이후 입장 가능	청년기 이후 입장 가능
• 층 수: 2~3층 • 재화: 적음	• 층 수: 1~2층 • 재화: 보통	• 층 수: 2~3층 • 재화: 보통	• 층 수: 2층 • 재화: 보통	• 층 수: 2~3층 • 재화: 많음

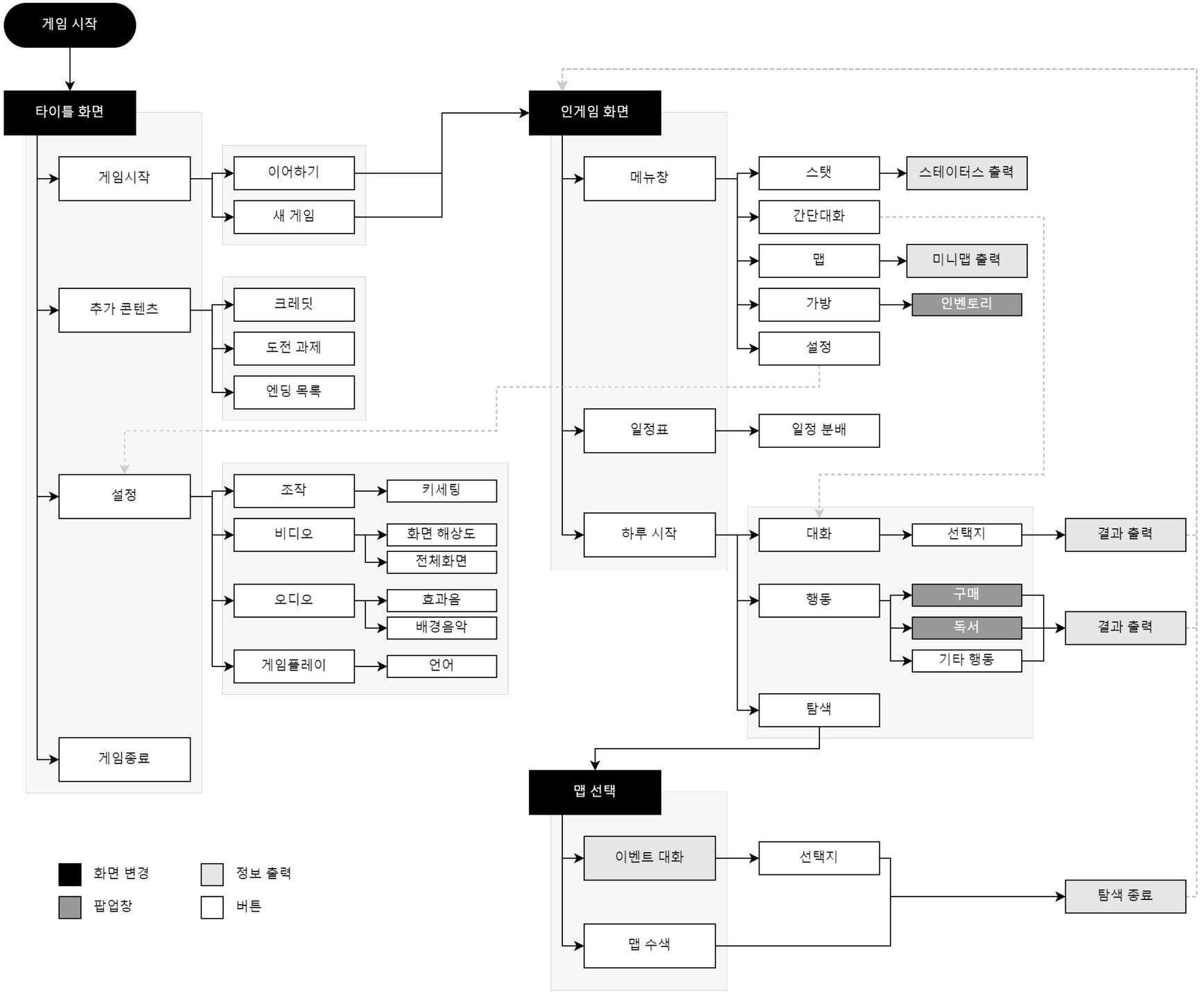
총 5개 스테이지 중 3개 구현 예정
(마트, 학교, 백화점)

맵 예시



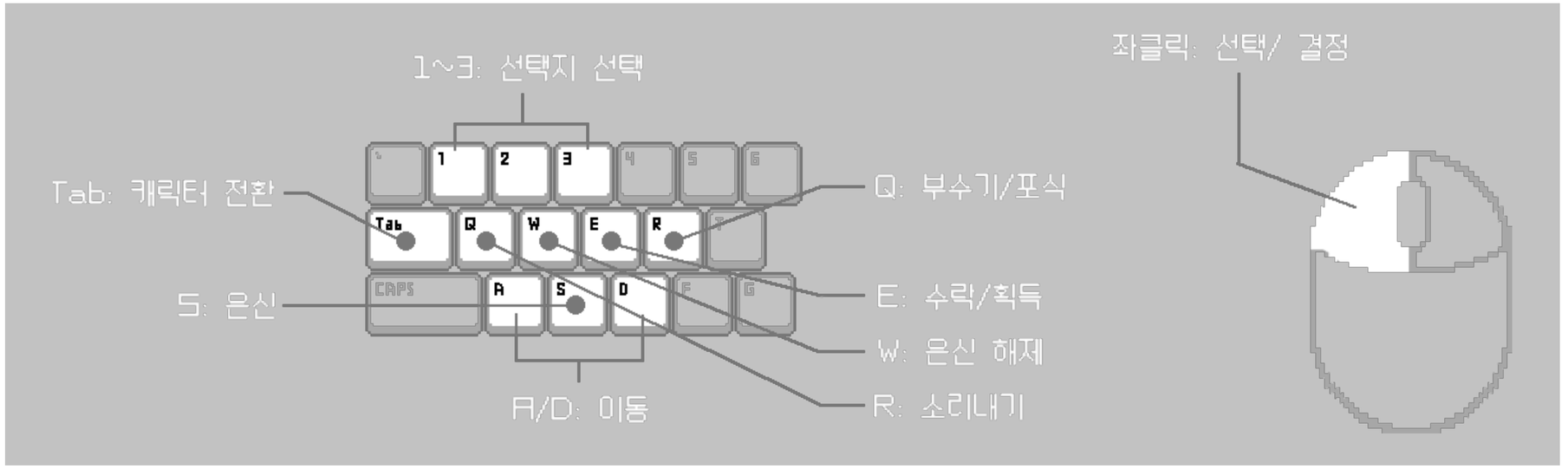
맵 구조는 입장 시 랜덤으로 변경
우측으로만 진행 가능
한번 이동 시 이전 맵으로 복귀 불가
두 칸 이상 떨어진 맵으로 진행 불가

UI 플로우 차트

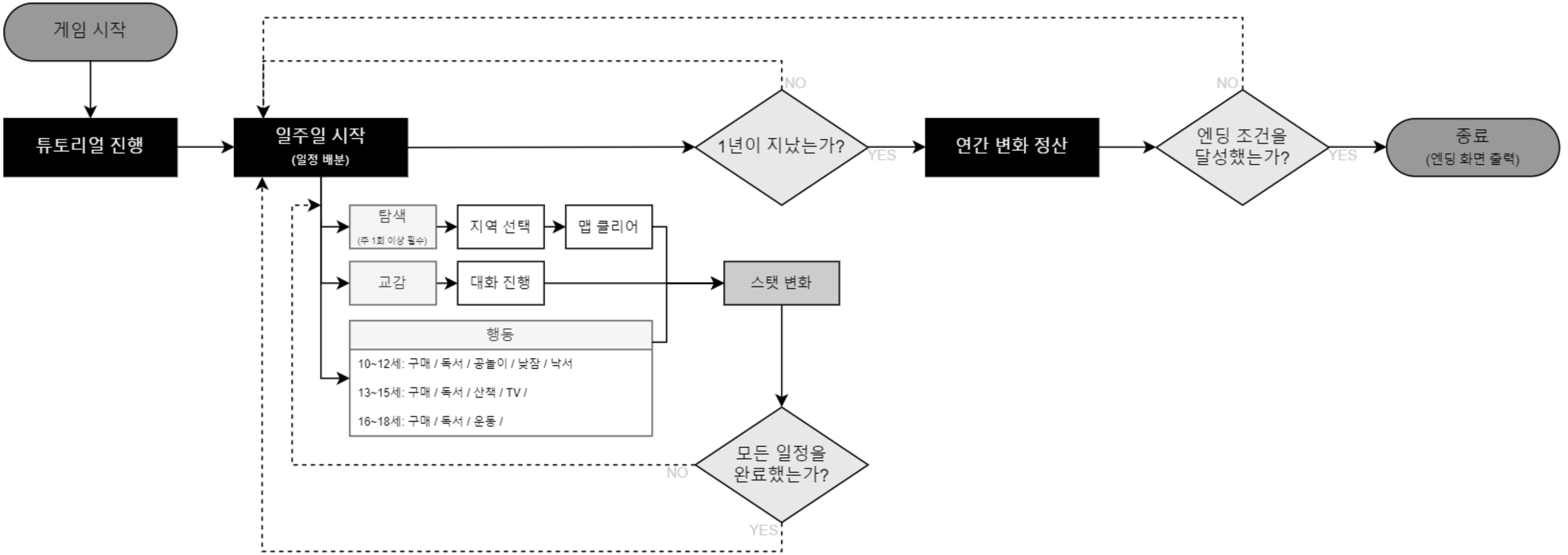

게임 시작
타이틀 화면
게임시작
이어하기
새 게임
추가 콘텐츠
크레딧
도전 과제
엔딩 목록
설정
조작
키세팅
비디오
화면 해상도
전체화면
오디오
효과음
배경음악
게임플레이
언어
게임종료
인게임 화면
메뉴창
스탯
스테이터스 출력
간단대화
맵
미니맵 출력
가방
인벤토리
설정
일정표
일정 분배
하루 시작
대화
선택지
결과 출력
행동
구매
독서
기타 행동
결과 출력
탐색
맵 선택
이벤트 대화
선택지
탐색 종료
맵 수색
화면 변경
정보 출력
팝업창
버튼

조작 설명(탐색)

이동	숨기	파괴	괴성	포식
		각 오브젝트에 적용		
A, D	S	E로 선택 / Q로 파괴	R	
캐릭터가 왼쪽(A) 혹은 오른쪽(D)으로 이동	캐릭터가 몸을 숨겨 NPC가 인식하는 범위가 감소	선택 시 해당 오브젝트에 흰색 테두리 표시	근방 NPC 위치 확인	NPC를 잡아먹음



시스템 구조도



주간 일정 구성 예시

: 기획, 캐릭터디자인, UI
22259049 장진희

: 그래픽, 애니메이션
22259016 김채연

프로그래밍 도움
: 상명대학교 게임전공 김용혁, 윤재형, 최용성
: UnityDeveloper

UI 도움
: 서혜령

계원예술대학교 게임미디어과