



THE FIFTH

간단 계획서

목차

A. 개요

1. 개발 목적
2. 게임 제목
3. 게임 장르
4. 플랫폼
5. 게임엔진
6. 예상 플레이어

B. 게임성

1. 게임진행
 - 게임화면
 - 캐릭터
 - 배경
 - 선택지
 - 퍼즐

C. 스토리

1. 시놉시스
2. 스토리 구조도

A. 개요

1. 개발 목적: <다수를 위한 의도의 자신을 위한 권력으로서의 변질>
좋은 의도가 힘을 얻자 변질되는 것을 인간의 7대 죄악 중 5번째인 탐욕을 빌려 게임에 담고 싶었다.
2. 게임 제목: THE FIFTH
3. 게임 장르: 퍼즐 + 어드벤처 게임
4. 플랫폼: 모바일
5. 게임엔진: Unity
6. 예상 플레이어: 청장년층 (15세 이상)

B. 게임성

1. 게임진행

-게임 화면: 2D 횡스크롤을 기본으로 한다. 유일하게 회로퍼즐에서 하이앵글 방식을 채택했다.

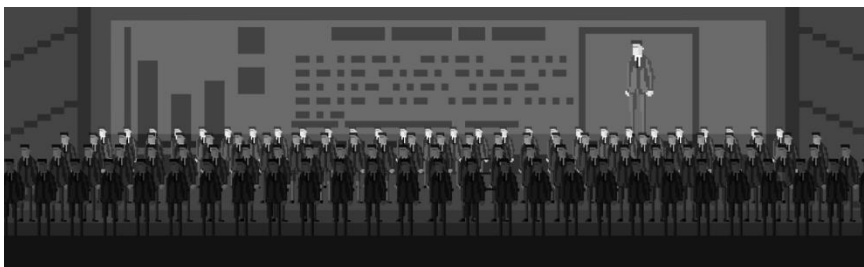
-캐릭터: 모자를 쓰고 정장을 입은 2D 흑백 도트 캐릭터를 주인공으로 한다. 그리고 NPC 또한 2D 흑백 도트 그래픽으로 중요 캐릭터는 각각의 특징이 있다.

-주인공



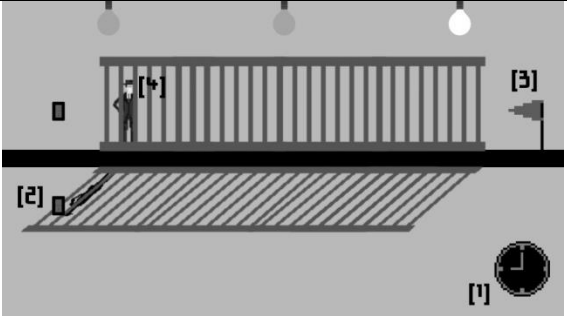
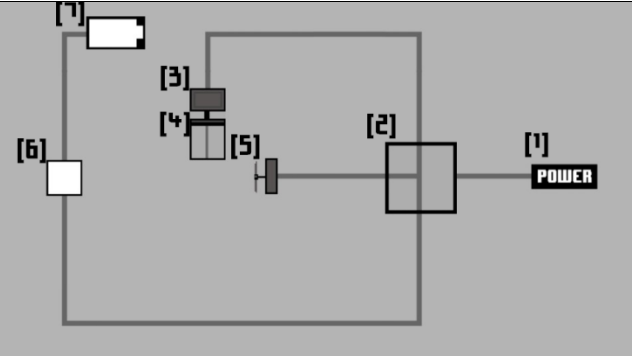
-배경: 2D 흑백 도트 그래픽으로 이루어져 있고 곳곳에 복선이 숨겨져 있다.

-NPC 대체 평면



...etc

-선택지: 스토리를 진행하는 도중 선택지가 존재하는데 선택지에 따라 스토리의 복선을 나타내거나 캐릭터의 주인공을 대하는 태도 등이 결정된다.

그림자 퍼즐		회로 퍼즐	
			
[1] 시계	시계를 터치하면 위의 전구가 켜지거나 꺼져서 주인공의 그림자를 조정할 수 있다.	[1] POWER	전기를 공급하는 오브젝트로 POWER에 연결된 전선이 피스톤이나 선풍기에 연결되면 터치로 피스톤이나 선풍기를 작동가능하다.
[2] 스위치	벽에 붙어있는 스위치로 터치하여 작동시키면 장애물이 사라지면서 도착점까지의 길이 열린다	[2] 돌아가는 전선 블록	터치를 하면 돌아가는 전선 블록으로 전선을 돌려서 피스톤이나 선풍기에 연결한다.
[3] 도착점	주인공이 도착해야 할 곳으로 도착하면 퍼즐이 클리어된다.	[3] 피스톤	전기가 흐르는 전선이 연결되고 피스톤을 터치하면 밀어지는 전선 블록이나 피스톤, 선풍기 등을 한 칸 밀 수 있다.
[4] 주인공	플레이어가 움직이는 캐릭터로 전등이 모두 꺼졌을 때만 움직일 수 있다. 주인공의 그림자가 스위치의 그림자에 가까이 가면 스위치 작동이 가능하다.	[4] 밀어지는 전선 블록	선풍기나 피스톤에 의해 밀어지는 블록으로 이 블록을 밀어서 빈 전선 블록에 넣어야 한다.
		[5] 선풍기	전기가 흐르는 전선이 연결되고 선풍기를 터치하면 밀어지는 전선 블록과 열쇠만 일정거리를 밀 수 있다.
		[6] 빈 전선 블록	밀어지는 전선 블록을 밀어서 이 블록에 넣으면 배터리가 충전되거나 퍼즐이 해결된다.
		[7] 배터리	배터리에 전기가 흐르는 전선을 연결하면 배터리가 충전되어 퍼즐이 클리어 된다.

C. 스토리

1. 시놉시스

평범한 신입 회사원인 주인공은 새로 취직한 회사에 출근하게 된다. 회사에 도착한 주인공은 자신이 왕인 줄 아는 오만한 상사와 활기 넘치는 동기, 알파와 대화를 한 뒤 상사가 준 정체 불명의 업무를 시작한다. 상사는 업무를 완수하지 못하는 신입은 바로 해고해버렸지만 주인공은 항상 1등으로 업무를 끝낸다. 그렇게 일상을 보내던 도중 주인공은 부분적으로 기억을 잃는 사람들이나 갑자기 성격이 바뀌는 사람들을 목격한다. 그리고 하늘이 점점 검게 변하고 의문의 일그러짐이 생긴다는 것을 깨닫는다. 결정적으로 친하게 지냈던 알파가 기억을 잃는다. 생각을 정리하기 위해 집으로 돌아와 침대에 누우려고 하는 순간 주인공의 눈 앞에 하늘에서 보였던 일그러짐이 나타나고 의문의 공간이 보임과 함께 톱니바퀴와 의문의 문서가 떨어진다. 주인공은 의문의 문서를 확인하고 톱니바퀴를 조사하자 생전 처음 보는 공간으로 이동하게 되면서 이 후 주인공은 자신의 운명을 결정지을 중요한 사건들을 마주치게 된다.

2. 스토리 구조도

