

# 개요

## 1. 게임 소개

- a. 게임 콘셉트
- b. 세계관
- c. 핵심 게임 플레이
- d. 핵심 시스템
- e. 조작키 시스템
- f. 핵심 재미 요소
- g. 인 게임 화면 구성
- h. 개발 스케줄

## 2. UI/UX

- a. UI/UX의 종류 및 설명

## 3. PC

- a. PC 설정

## 4. 적대 NPC

- a. 적대 NPC 종류 및 설정

## 5. 아이템

- a. 아이템 종류 및 효과

## 6. 규칙

- a. 버스 정류장
- b. 버스
- c. 터널

## 7. 스테이지별 세부 정보

- a. 버스 정류장
  - b. 버스
  - c. 터널
-

- 1 게임 소개
- 2 UI/UX
- 3 PC
- 4 적대 NPC
- 5 아이템
- 6 규칙
- 7 스테이지별 세부 정보

Liminal Space 사전적 정의

Liminal Space :

친숙한 공간 같지만 원래라면 있어야 할 것이 없어 알 수 없는 괴리감, 위화감을 자아내는 일컫는 공간 개념이다.

# 1

## 게임 소개

### ▼ 게임 콘셉트

규칙 괴담 기반 공포 3D 탈출 어드벤처 게임

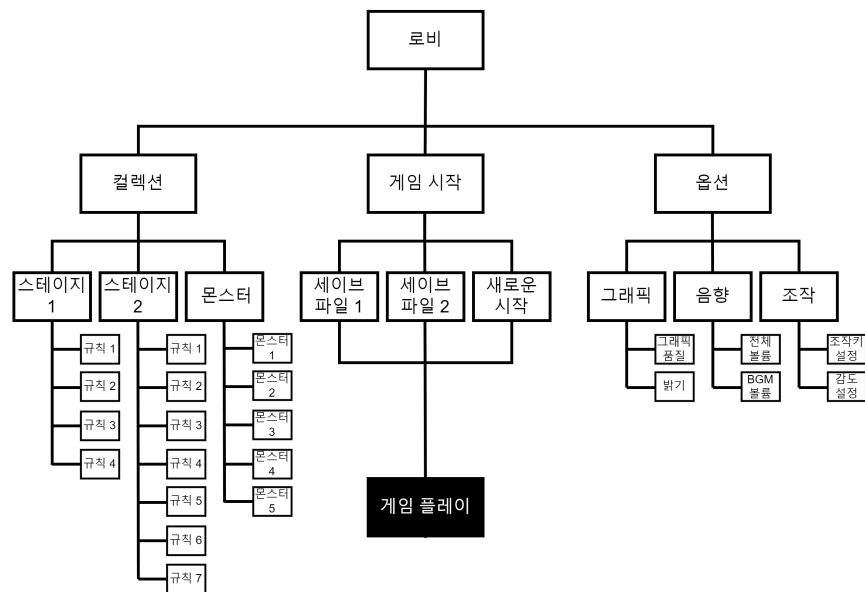
### ▼ 세계관

21세기 현대 대한민국에선 원인 불명의 각종 괴이 현상이 발생하여 정부 주도 하에 비밀 조직 '괴이현상대책본부' 창설하였다. 각종 괴이 현상에 일반인이 휘말렸을 경우를 대비하여 현상이 일어나는 장소에 규칙서를 구비해 둔다.

스테이지	장소	스토리
튜토리얼	버스 정류장	야근을 끝나치고 본가에 가는 귀가길에 오른 주인공은 정류장에 붙어 있던 주의사항을 발견하였으나, 막차 이후 버스를 타면 안 된다는 사항이 의도적으로 지워져 있었다. 피곤한 주인공은 <b>1113번 버스를 타게 되고</b> , 탑승하자마자 잠들어 버린 주인공은 버스 기사가 사라진 <b>음습한 버스에서 눈을 뜨게 된다.</b>
스테이지 1	버스 내부	버스에 탑승한 주인공은 규칙서와 손전등을 발견한다. <b>규칙서의 적힌 규칙을 통해 탈출을 시도한다.</b>
스테이지 2	터널	<b>버스 탈출에 실패한 주인공은 결국 광신 터널에 도착한다.</b> 입구에 있던 XX 터널 규칙서를 확인한 주인공은 의도적으로 지워진 항목 몇 가지에 의문을 품지만, 탈출을 위해 터널 안으로 발걸음을 옮긴다. 터널 안에서 조우하는 <b>기괴한 괴이와 현상들을 겪으며 출구를 향해 나아간다.</b>
배드 엔딩	터널 내부	탈출에 실패한 주인공은 괴이들에게 잡아먹혀 터널 안 또다른 괴이가 된다.
노말 엔딩	터널 외부	탈출에 성공하여 터널 밖에서 대기하던 괴이현상대책본부 요원들에 의해 구조된다.
히든 엔딩	터널 외부	(히든 엔딩) 모든 규칙을 수집한 주인공은 탈출에 성공하여 터널 밖에서 대기하던 괴

이현상대책본부 직원들에게 요원직을 제안 받는다.

## ▼ 게임 구조도



\* 추후 수집된 몬스터 및 규칙의 개수가 변경될 수 있음

## ▼ 핵심 게임 플레이

게임 내 아이템인 '규칙서'는 복합적 내용을 포용하고 있는 글로 게임을 플레이 하는 유저는 규칙서에 적힌 규칙을 바탕으로 게임이 진행된다. 지워진 규칙에 의해 사망할 경우, 규칙서에 새로운 규칙이 나타나는 등, 필수적인 수집 요소가 존재한다. 규칙 수집 및 다양한 몬스터와 조우하며 플레이어가 죽지 않고 탈출해야 한다.

## 핵심 시스템

### 조작키 시스템



핵심 재미 요소

인 게임 화면 구성

# 핵심 시스템

## 전투 시스템

1. 유저는 몬스터와 전투할 수 없으며, 각종 파훼 방법을 이용하여 도망쳐야 한다.

### ▼ 파훼 방법 예시

지네 - 상호작용 (F)키를 입력하여 얼굴에서 떼어내야 한다 (1~3회 랜덤)

2. 플레이어는 정신력이라는 수치가 존재하며, 정확한 수치는 인 게임 내에서 확인할 수 없다. 이 수치가 0이 될 경우 플레이어는 사망한다. 풀 수치는 100이다.

### ▼ 자세한 수치 시스템

#### 정신력

- 괴이 현상을 조우할 경우 10씩 감소한다.
- 터널 한정으로 손전등을 끄고 활동하였을 경우 5초당 5씩 감소한다.
- 수치 30 이하부터 심장이 두근거리는 효과음과 함께 화면이 조금씩 흔들리기 시작하고, 0이 될 경우 화면이 점차 검정색으로 물들며 엔딩이 나온다.

3. 인 게임 내 정신력을 회복하거나 일시적인 버프를 획득할 수 있는 아이템이 존재한다.

### ▼ 아이템 목록

#### 1. 에너지 드링크

이동 속도가 10초간 30% 상승한다.

#### 2. 에너지바

정신력을 30 회복한다.

#### 3. 사망 에너지 드링크

드물게 발견할 수 있으며, 기존 에너지 드링크와 반대되는 색상을 가지고 있다. 이를 마실 경우 사망한다.

4. 유저는 규칙서를 적극 활용하여 탈출해야 하며, 자세한 사항은 핵심 재미 요소에 첨부한다.

## 수집 시스템

1. 지워져 있거나, 거짓된 규칙에 의해 사망할 경우, 마지막 세이브 포인트에서 플레이어는 부활하고, 기존에 제공되어 있던 규칙서를 정정한다.
2. 일시정지 혹은 메인 화면에서 진입할 수 있는 컬렉션 항목에서 지금까지 수집한 규칙 및 아이템과 조우한 몬스터를 확인할 수 있다.
3. 모든 컬렉션을 수집할 경우, 히든 엔딩을 확인할 수 있다.

## 세이브 시스템

맵 곳곳에 세이브 포인트가 존재하며, 플레이어가 사망할 경우에 마지막으로 저장했던 세이브 포인트에서 다시 부활한다.

### ▼ 세이브 포인트

#### 1. 버스 내부

세이브 포인트 존재 X

#### 2. 터널 내부

총 네 곳에 있는 비상구

# 조작키 시스템

1. **WASD: 방향키** 기존 PC 게임과 동일하게 상하좌우로 움직이며 두 조작키를 동시에 누를 경우 대각선으로 향한다.

## ▼ 조작 예시

WA= 우측 위로 향하는 대각선으로 이동

SD= 좌측 아래로 향하는 대각선으로 이동

2. **Shift: 달리기** shift 키를 누르는 동안 이동 속도가 N배 상승한다. 원하는 방향키와 조합 시 달릴 수 있으며, shift만 누를 경우 달리지 않는다. shift 키에서 손을 뗄 경우, 즉시 이동 속도가 원래대로 돌아온다.
3. **C: 웅크리기** c키를 홀딩할 경우 웅크리고 있으며, 손을 뗄 경우엔 즉시 웅크리기 행동이 취소되고 평소 자세로 돌아온다. 방향키와 결합 시, 이동 속도가 N배 감소하며, 웅크린 자세로 이동이 가능하다.
4. **F: 상호작용** 상호작용이 가능한 아이템과 플레이어의 거리가 50cm 이내이고, 화면 정중앙에 있는 원 안에 들어왔을 경우 상호작용 및 습득 가능하다. 유저는 원의 범위를 직접 확인할 수 없다.
5. **V: 손전등 on/off** 손전등을 켜다 끄다 할 수 있으며, on/off 여부에 따라 화면 중심부의 빛이 켜졌다, 꺼졌다 할 수 있다.
6. **I: 인벤토리** 입력 시 유저가 현재 가지고 있는 아이템을 확인할 수 있는 인벤토리가 열린다. 한 번 더 I를 누를 경우 인벤토리가 닫힌다.

# 핵심 재미 요소

## 규칙 괴담

1. 나폴리탄 괴담을 기반으로 작성한 규칙서를 인 게임 내 아이템 형식으로 전달, 이를 통해 유저가 생존할 수 있도록 한다.

### ▼ 나폴리탄 괴담의 정의

유저에게 어떠한 특정 존재를 미스터리 하게 묘사하지만, 그에 대한 별다른 해설이나 설명 없이 맥거핀으로 남겨 두어 읽는 이로 하여금 상상력을 자극하는 괴담을 '나폴리탄 괴담'이라고 하는데, 이것을 규칙을 통해 묘사하는 괴담

2. 게임 내 규칙서는 절대적이거나, **플레이어는 본인의 판단에 따라 규칙서를 무시할 수 있다.**
3. 규칙서는 일부 지워진 정보를 포함하고 있으며, 규칙을 어길 경우 사망한다. **사망했을 때에는 직전 세이프 포인트에서 부활, 지워진 규칙은 다시 나타난다.**

### ▼ 오염된 규칙서 예시

광신 터널에는 종종 갈림길이 나타나는 경우가 있습니다. 무슨 일이 있어도 ~~오른쪽~~길로 진입하십시오.

→ 광신 터널에는 종종 갈림길이 나타나는 경우가 있습니다. 무슨 일이 있어도 오른쪽길로 진입하십시오.

4. 규칙서 전체를 한 번에 제공하는 것이 아닌, 여러 조각으로 나누어 맵 곳곳에 배치한다.

## 공포 요소

1. '괴이 현상'이라 정의되는 각종 현상들
2. 직접적인 공포 요소인 몬스터
3. 일상에서 흔히 방문했던 장소에서의 탈출

→ 기존 수집형 공포 게임과 다른 직접적인 연출을 통해 공포심을 느낄 수 있게 한다.

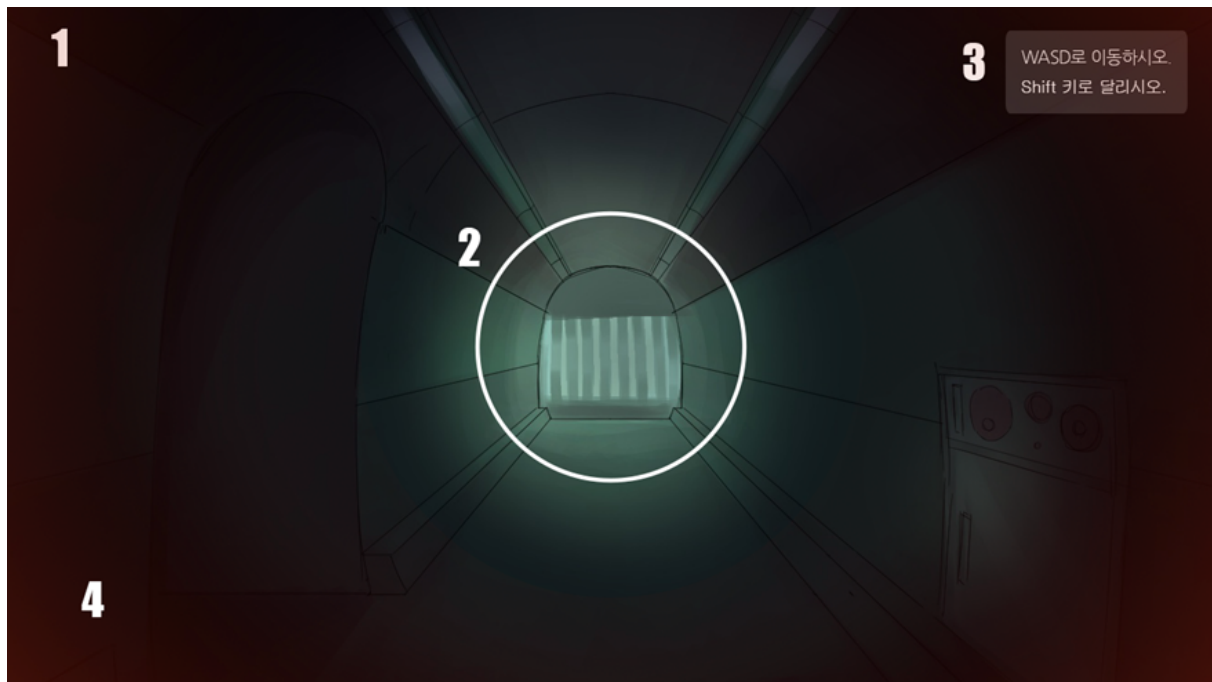
## 멀티 엔딩

유저의 플레이에 따라 세 가지의 결말을 제공한다

1. 배드 엔딩: 유저가 괴이 현상, 몬스터 및 인 게임 내 수치 관리 실패로 사망할 경우 나오는 엔딩이며, 이 엔딩 이후 세이프 포인트에서 다시 시작한다.

2. 노말 엔딩: 유저가 일반적으로 터널을 탈출했을 경우에 나오는 엔딩이며, 터널에서 탈출 후, 괴이현상대책본부 요원들에게 구조된다.
3. 히든 엔딩: 모든 수집 요소를 수집할 경우 나오는 엔딩이며, 터널 밖에서 대기하던 괴이 현상대책본부 요원들에 의해 요원직을 제안받는다.

# 인 게임 화면 구성



1. 전체적으로 어두운 분위기를 연출하되, 손전등을 켜올 경우엔 광원 '손전등'을 통해 시야를 확보할 수 있다. 1인칭 시점으로 게임이 진행된다.
2. 화면 중심부에 유저들의 화면에 직접적으로 출력되지 않지만, 시스템상 사용하는 획득 반경 원이 있다.

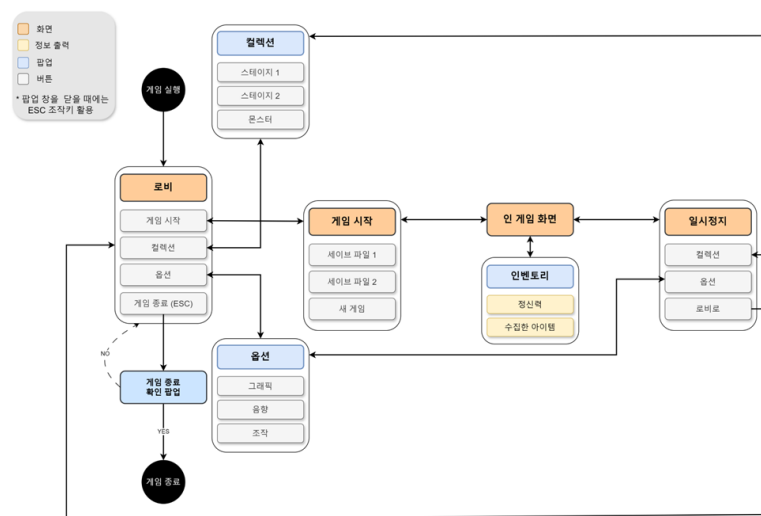
## ▼ 자세한 획득 가능 범위

1. 아이템과 플레이어 사이의 거리가 1M 이내일 때
2. 아이템이 시스템상 존재하는 원 안에 들어와 있을 때
3. 튜토리얼 스테이지 한정으로 화면 하단부에 자막으로 조작키를 안내한다. 예시
4. 수치 시스템을 기반으로 하여, 화면 가장자리에 다양한 효과가 존재한다.
5. 플레이어가 몬스터에게 즉사가 아닌 공격을 받았을 경우에 화면이 두 번 깜빡인다.

# 2

## UI/UX

### ▼ UI 플로우 차트



※ 모든 버튼은 마우스 클릭으로 작동하며, 이전 페이지로 이동하거나 팝업창을 닫을 경우에는 ESC 조작키로도 조작이 가능하도록 한다. (일부 UI를 열기 위해선 알맞는 조작키 입력이 필요하다.)

※ 항목이 여러 개인 화면에서 마우스 위치에 따라 항목이 브러쉬 등으로 강조된다.

※ 메인 화면 → 로비 / 로비 → 인 게임 화면 전환은 Fade in-Fade out으로 전환하고, 게임을 종료할 때에는 Fade out 처리한다.

### 1. 로비

#### ▼ 로비 화면





- Start : 새로운 게임을 시작하는 버튼
- Continue: 마지막으로 게임을 저장한 시점으로 돌아가 게임 진행할 수 있는 버튼
- Collection: 유저가 지금까지 수집한 규칙 및 조우한 몬스터를 확인할 수 있는 페이지로 이동할 수 있는 버튼
- Option: 각종 설정을 유저의 임의대로 변경할 수 있는 페이지로 이동할 수 있는 버튼
- Exit: 게임을 종료할 수 있는 버튼 누를 경우 게임 종료를 한 번 더 확인하는 팝업 생성

## 2. 인 게임 화면

### ▼ 인 게임 화면



- 튜토리얼 한정으로 조작키를 화면 하단부에 안내한다. 자막에 나오는 요구 사항을 만족했을 경우, 자막이 노란색으로 다섯 번 깜빡인 후에 Fade out 형태로 사라지고 다음 튜토리얼이 나타난다. 모든 튜토리얼을 만족했을 경우, 튜토리얼 UI가 Fade out 형태로 사라진다.

#### ▼ 아이템 획득 UI

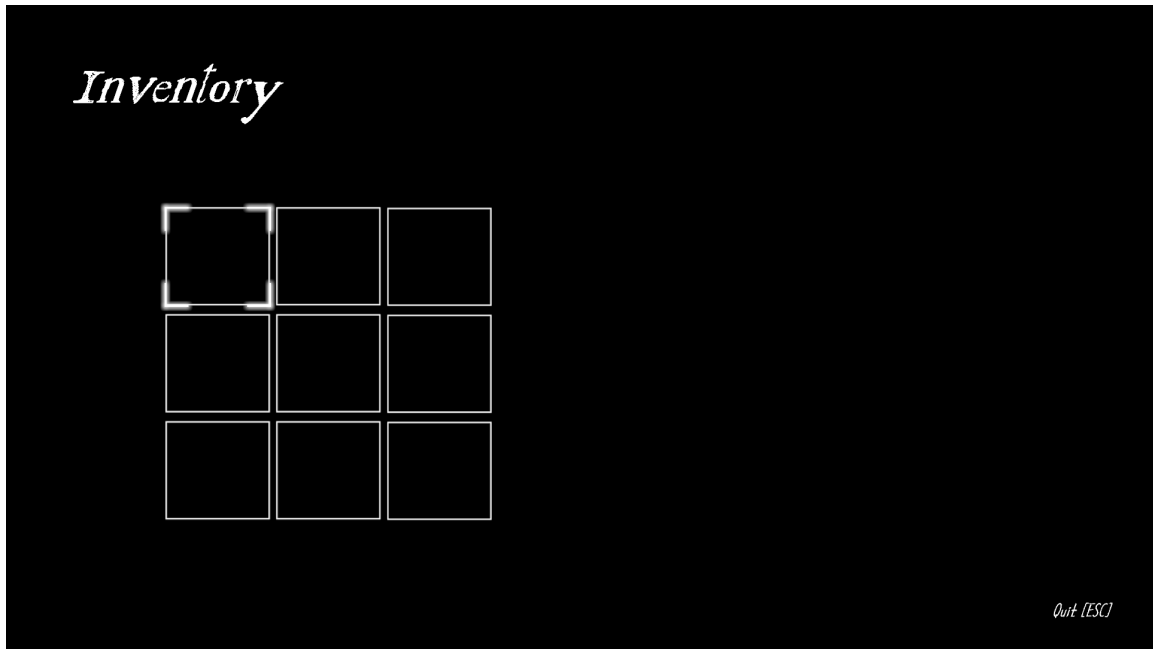


1. 획득 가능한 아이템의 위치가 플레이어 기준 20M 이내일 경우, 하얀색 반투명 외곽선으로 아이템을 강조한다.

2. 획득 가능한 아이템이 획득 가능한 범위에 들어왔을 경우, 이미지와 같이 반투명한 아이템 획득 조작키(F) 아이콘이 나타나고, 획득할 경우 사라진다.

### 3. 인벤토리

#### ▼ 인벤토리 화면



- 인 게임 내에서 I 조작키를 입력하면 진입할 수 있다.
- 지금까지 유저가 수집한 아이템을 확인할 수 있으며, 오른쪽에 아이템을 크게 배치하여 자세한 정보를 확인 할 수 있도록 한다.
- 아이템은 인벤토리 내에서 좌클릭을 통해 사용 가능하다. 클릭할 경우, 팝업 형태의 '사용하시겠습니까?' 메시지가 나오고 YES를 통해 사용할 수 있다. 사용할 경우, 인벤토리 내 아이템이 사라진다. NO를 클릭할 경우, 아무 일도 일어나지 않고 팝업이 닫힌다.
- 모든 아이템은 겹쳐서 보관할 수 없다. (ex. 초코바를 두 개 습득하였을 경우, 인벤토리 두 칸을 차지하게 된다.)

### 4. 일시정지

#### ▼ 일시정지 화면

추후 일시정지 화면의 배경은 단색이 아닌 인 게임 화면을 가우시안 효과를 준 화면으로 변경



- Collection: 유저가 지금까지 수집한 규칙 및 조우한 몬스터를 확인할 수 있는 페이지로 이동할 수 있는 버튼 로비 화면에 있는 버튼과 같은 경로이다.
- Option: 각종 설정을 유저의 임의대로 변경할 수 있는 페이지로 이동할 수 있는 버튼 로비 화면에 있는 버튼과 같은 경로이다.
- Exit: 로비 화면으로 이동할 수 있는 버튼

## 5. 컬렉션

### ▼ 컬렉션 화면

다른 게임의 컬렉션 화면을 임의로 첨부하였습니다.



- 마우스로 컬렉션 페이지에서 각 왼쪽, 오른쪽의 사각 박스 범위를 클릭하면 다음 수집품을 볼 수 있다.
- 아직 획득하지 못한 컬렉션은 정보에 접근할 수 없으며, ???로 표시되어 있다.
- 로비 화면과 일시정지 화면에서 진입할 수 있다.
- Stage 1: 수집한 스테이지 1의 규칙을 모두 확인할 수 있는 페이지
- Stage 2: 수집한 스테이지 2의 규칙을 모두 확인할 수 있는 페이지
- Monster: 현재까지 조우한 몬스터를 확인할 수 있으며, 인 게임 내에서 확인할 수 없었던 다양한 설정을 확인할 수 있다.

## 6. 옵션

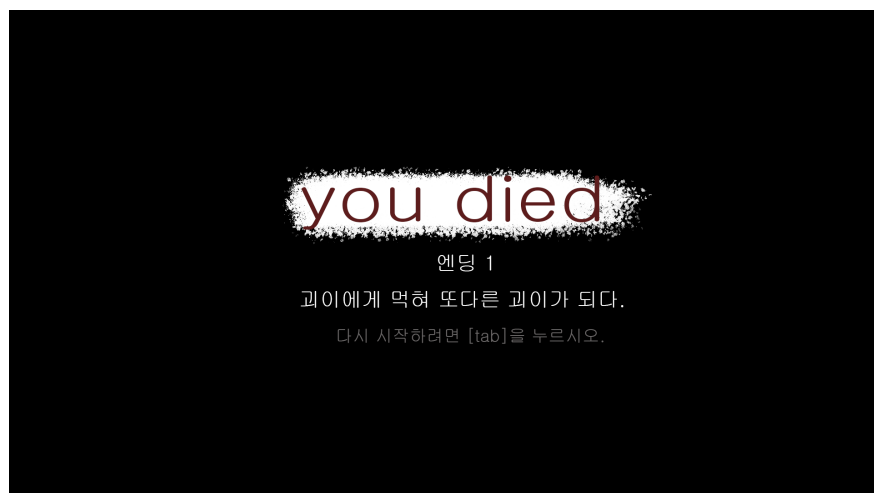
### ▼ 옵션 화면



- 모든 항목은 마우스로 dot을 잡고 움직이며 조절하고, 왼쪽이 감소, 오른쪽을 증가로 판단한다.
- 음향: 전체 음향, 배경 음향, 효과 음향을 조절한다.
- 조작: 마우스 감도를 조절한다.
- 그래픽: 화면 밝기를 조절한다.
- ?: 마우스를 갖다대면 조작키를 다시 안내하며 마우스를 범위 밖으로 벗어나게 할 경우에 자동으로 닫힌다.

## 7. 엔딩

### ▼ 엔딩 화면



예시 이미지

배드 엔딩 화면에서 TAB을 누를 경우, 마지막 세이브 포인트로 이동한다.  
노말, 히든 엔딩일 경우, 로비 화면으로 이동한다.

3

## PC

▼ PC 콘셉트 아트





이름	김민석	나이	만 32세
성별	남	HP/ 정신력	100/100
직업	회사원	국적	대한민국
성격	잘하는 것도, 못하는 것도 없 는 대한민국의 평범한 회사원이 지만, 목표 의식이 뚜렷함	목표	탈출하여 가족에게 돌아가 는 것



# 적대 NPC

※ 모든 적대 NPC는 터널에서만 등장한다.

도플갱어

로쿠로쿠비

배암

# 도플갱어

## ▼ 도플갱어 참고 이미지



## ▼ 도플갱어 콘셉트 아트



이름	도플갱어
성격	장난스러움
모티브	도플갱어
특성	PC와 모습이 똑같지만 근접할 경우 눈이 파인 모습
사망 조건	없음
파훼 방법	없음
배경 스토리	홍내쟁이는 그저 홍내 내는 것을 좋아하는 광대였다. 사람을 공격하는 것이 아닌, 자신이 대상으로 지정한 사람의 모습을 홍내 내어 놀라게 하는 행위 자체를 즐기는 괴이다. 어떤 이유로 대한민국 '광신터널'까지 들어온지도, 왜 공격하지 않고 이러한 행위를 즐기는 것인지도 밝혀진 것이 없다.

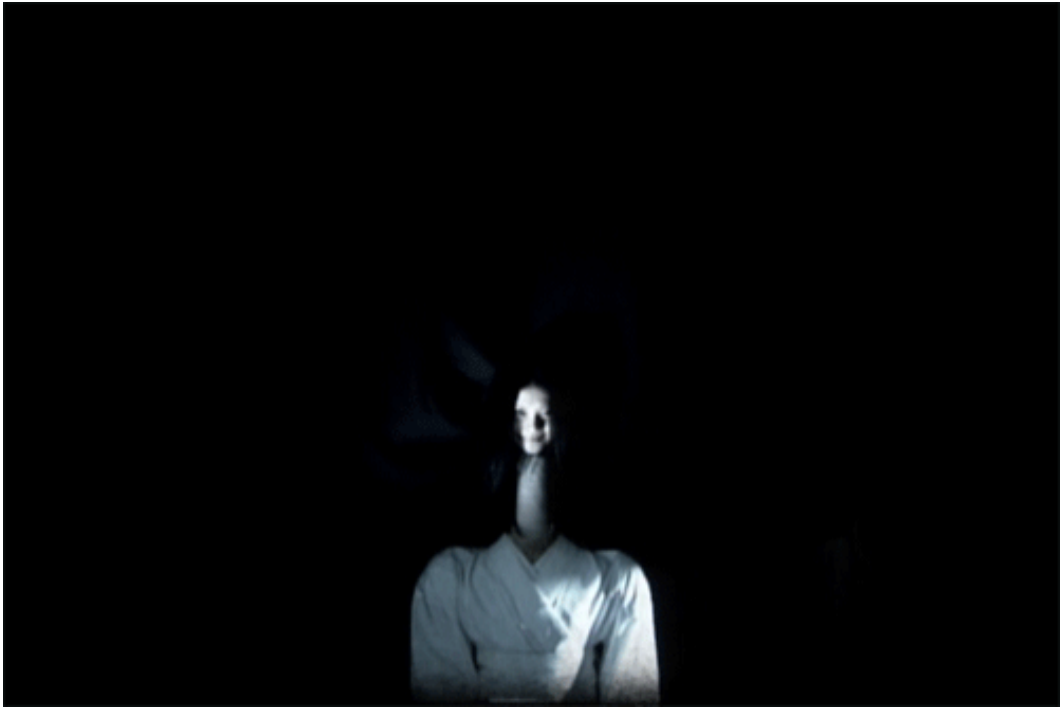
공격 패턴

1. 두 번째 비상구의 철창을 마구 흔든다.
2. 유저에게 빠르게 달려온다.

# 로쿠로쿠비

▼ 로쿠로쿠비 참고 이미지





▼ 로쿠로쿠비 콘셉트 아트





이름	로쿠로쿠비
성격	부끄러움이 많음
모티브	일본 요괴 '로쿠로쿠비'
특성	10m 이내로 접근하면 우는 소리가 들림
사망 조건	접근 후 10초 이내 숨지 않았을 경우 / 차 밑에 숨었을 경우 / 비상구 내부에 진입 하였으나 캐비닛에 들어가지 않은 경우 (각각 다른 연출)
파훼 방법	비상구 내부 캐비닛에 숨어 숨을 참는다 (F키 홀딩)
배경 스토리	일제강점기 인간으로 위장하여 대한민국에 들어온 이 괴이는 정체가 들통나 인간 세계에서 쫓겨나게 되었다. 타국에서 오래 굶주린 이 괴이는 어떠한 기운에 이끌



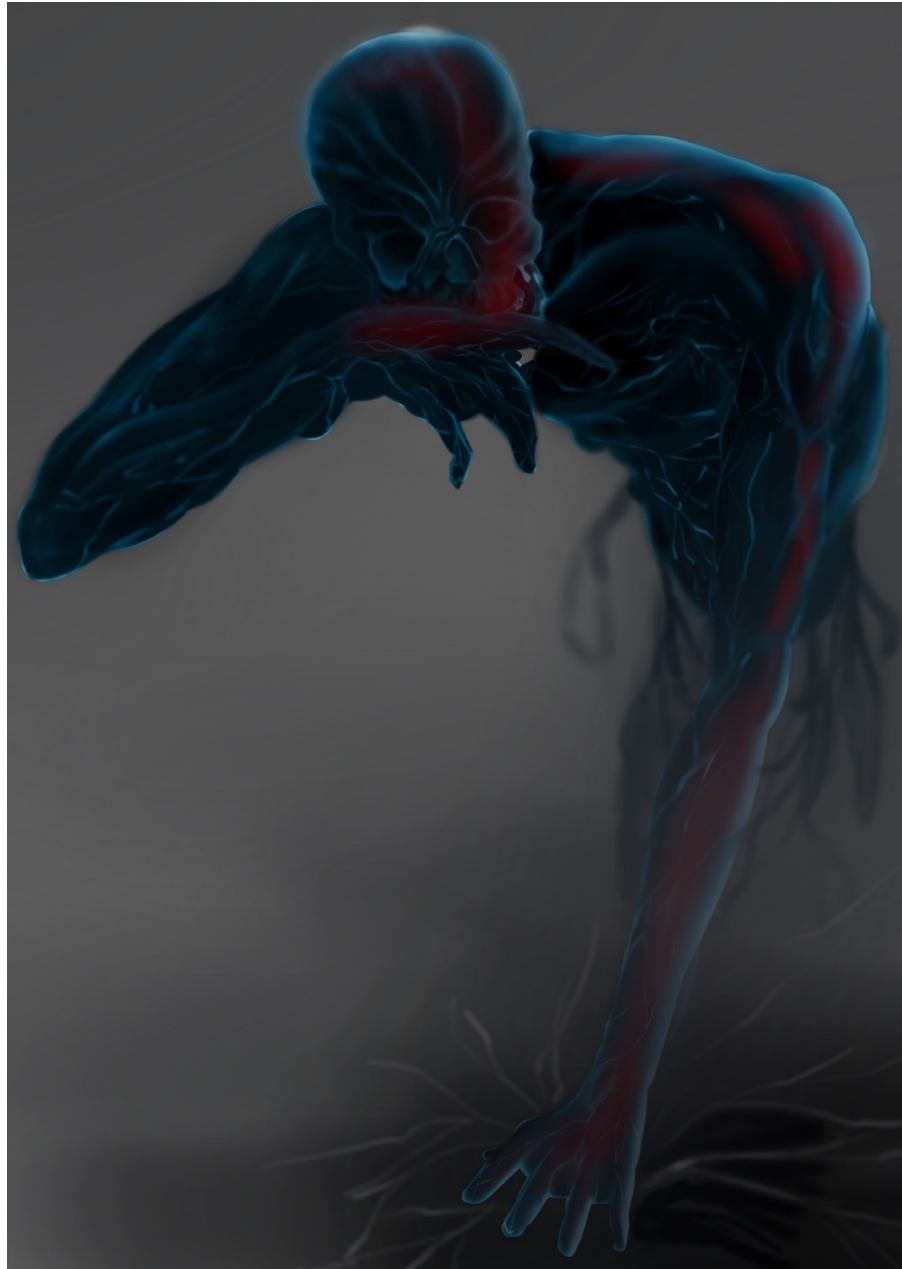
	려 이곳 '광신 터널'로 들어오게 되었다.
공격 패턴	인간과 같은 모습으로 뒤를 보이며 흐느끼다가 플레이어가 사망 조건을 만족할 경우, 순식간에 목을 늘려 플레이어를 잡아먹는다.

# 배암

## ▼ 배암 참고 이미지



## ▼ 배암 콘셉트 아트



이름	배암
성격	포악하지만 민첩하고 조용함
모티브	일본 도시 괴담 '테케테케'
특성	플레이어가 30m 이내 접근할 경우, 괴성을 지르며 쫓아옴
사망 조건	10초 이내 30m 이상 벗어나지 못할 경우 (즉사)
파훼 방법	10초 이내 30m 이상 벗어나 것
배경 스토리	평범한 사람이었던 배암은 터널 안 지나다니던 차에 치여 죽음을 맞이하였고, 영혼인 채 터널을 오래 배회하였다. 한에 서린 배암은 괴이 현상에 희생당한 인간의 영혼을 잡아먹어 괴이로 탈바꿈하였고, 인간을 사냥하기 시작한다.

공격 패턴	괴성을 지르며 플레이어를 쫓아가다 사망 조건을 만족할 경우, 2배 빠른 속도로 기어와 자신과 같이 하반신만을 남도록 공격하여 죽인다.
-------	--

▼ 테케테케란?

하반신이 없는 소녀나 성인 여성의 형상이며, 없는 하반신 대신 두 손으로 엄청난 속도로 돌아다니다 희생자가 될 인간을 만나면 다리를 잘라버리며 자신과 같은 형태로 만든다는 일본 도시 괴담 속 귀신

# 5

## 아이템

아이템명	습득 장소	설명
규칙서	스테이지별 하나씩	스테이지 내 규칙을 안내하는 규칙서. 스테이지를 넘어갈 경우 자동으로 인벤토리 내에서 사라진다.
휴대 전화	없음	유저가 게임을 시작할 때 가지고 시작하는 아이템으로, 기능은 없으나 터널 외부에서 규칙서에 따라 사망 및 생존 여부를 결정할 수 있다.
손전등	버스, 터널 내부의 비상구	게임 내 유저가 조작할 수 있는 광원으로 V 키를 통해 on/off가 가능하다. 1분에 10% 수치의 배터리가 닳고, 남은 배터리가 20% 이하일 경우 10초에 두 번씩 깜빡인다. 배터리가 0%이 될 경우, 자동으로 소등되고 건전지를 교체하여 다시 작동할 수 있다.
건전지	터널 내부	터널 내부에서 습득할 수 있는 손전등의 건전지로, 손전등의 배터리를 교체할 수 있다.
에너지 드링크	터널 내부	사용할 경우 이동 속도가 10초간 30% 상승한다.
사망 에너지 드링크	터널 내부	터널 내부에 한 개 존재한다. 기존 에너지 드링크와 반대되는 색상을 가지고 있다. 이를 마실 경우 사망한다. 인 게임 내 이름은 에너지 드링크 아이템과 같다.
초코바	터널 내부	사용할 경우 유저의 정신력을 30 회복한다.

※ 건전지, 에너지 드링크, 초코바는 터널 내부에서만 드랍하도록 한다.

※ 사망 에너지 드링크는 터널 내부에 한 개만 드랍하도록 한다.



# 규칙

※ 인 게임 내 표시되는 항목을 기준으로 작성하고, 거짓된 규칙은 유저의 죽음 이후 재정의 한다.

※ 지워져 있는 규칙은 취소선으로 표시한다.

※ 죽음의 이유도 함께 서술한다.

버스 정류장

버스

터널

# 버스 정류장

귀하는 현재 미도리 버스 정류장에서 목적지를 향해 가는 버스를 기다리고 계실 겁니다. 이 버스 정류장은 여타 다른 버스 정류장과 다를 바가 없는 평범한 버스 정류장이지만, 간간이 이상 현상이 일어나는 경우가 있으니, 아래 항목을 따라 주십시오.

**1. 자정이 넘은 시간에 버스를 타지 마십시오.**

이 미도리 버스 정류장을 지나가는 버스는 대부분 11시 30분 전후를 마지막으로 버스가 오지 않습니다. 만약 자정이 넘은 시간에 이 버스 정류장을 향해 오는 버스가 있다면 그 버스는 절대 타지 마십시오. 이상 현상이 일어나는 장소를 향해 갈 수 있습니다.

버스 타면 가림막 사라짐

**2. 4444번 버스는 타지 마십시오.**

불길한 버스 번호로부터 알 수 있듯, 이 버스는 S급 아귀 병원에 진입하는 버스이며, 탑승하는 순간 하차는 절대 불가합니다.

**3. 간혹 11시 30분 이후로 버스 기사가 없는 버스를 발견할 수 있습니다.**

현재 정부에서 진행하고 있는 프로젝트인 무인 버스가 시범 운행 중이오니 안심하십시오.

귀하의 행운을 빕니다.

# 버스

귀하는 현재 광신터널로 향하는 1113번 버스에 탑승해 계십니다. 이 버스에서 일어나는 괴이 현상은 물리적, 정신적 상해 및 사망에 이를 가능성이 비교적 낮습니다만, A급 위험 장소 '광신 터널'로 향하는 바, 가급적 이 버스에서 후에 기술할 규칙을 참고하여 탈출을 시도해 주십시오.

## 1. 창문 밖을 5초 이상 바라보지 마십시오.

귀하 눈에는 칠흑 같은 어둠과 나무들이 뿔뿔하게 들어선 숲만이 보이시겠지만, 차라리 아무도 없는 앞좌석을 바라보는 것이 이롭습니다. 귀하가 풍경을 감상하고 있어도, 그들은 자신을 바라본다 생각하여 위협할 수 있습니다.

**같은 이유로 창문을 깨는 것은 아주 위험한 행동입니다.**

아직 이러한 사례가 발견되지 않았지만, 높은 확률로 신체 결손, 정신적 후유증, 사망 등을 유발할 수 있습니다. 어째서 이러한 사례가 없는지 생각해 보십시오.

## 2. 버스의 시동을 끄지 마십시오. (졸작 구현 X)

귀하가 광신 터널로 향하는 버스에 탑승하신 것이 맞다면, 운전석에는 아무도 없을 것입니다. 그렇다고 하여 차 키를 뽑아 시동을 끄거나, 직접 운전석에 앉아 운전할 생각은 꿈도 꾸지 마십시오. 이 버스는 정상적인 버스가 아닙니다.

## 3. 이 버스는 광신 터널로 향하기 전, 딱 한 정류장에 정차합니다. 노이즈가 가득 낀 음성이 들려온다면, 즉시 하차를 준비하십시오. (졸작 구현 X)

그 정류장은 미도 병원이며, 이 정류장이 유일한 탈출구입니다. 하지만 아래에 두 경우에는 하차를 포기하시고 광신 터널로 향하여 터널에서의 탈출을 도모하십시오.

### 3.1. 버스의 속도가 시속 90km를 넘어갈 경우

운전석 쪽으로 가 버스의 속도를 확인해 보십시오. 만일 90km가 넘었다면 이 버스는 자비를 배풀 생각이 없습니다. 미도 병원에 정차하지 않으며, 만일 정차하였다고 하더라도 그곳은 우리가 아는 정상적인 미도 병원이 아닙니다. 내리신다면 S등급 위험 장소 '아귀 병원'에 진입하게 되며, 이곳은 생환 확률이 극히 희박합니다. 절대 하차하지 마십시오.

### 3.2. 1번 수칙을 어겼을 경우

귀하가 그들에게 위협을 당하셨다면 포기하십시오. ~~당신이 미도 병원에 정상적으로 하차할~~



~~자연정, 절대 집으로 돌아가게 두지 않습니다. 차라리 광신 터널에 진입하여 그들을 따돌린 뒤, 탈출하십시오.~~

#### **4. 손전등을 확보하십시오.**

낮은 확률로 전등이 꺼지는 경우가 있습니다. 빛이 사라지고 그들의 목소리가 들려온다면 짧은 시간 안에 정신적 한계에 부딪힐 것입니다. 이 버스에는 당신 혼자가 아닙니다. 명심하십시오. 당신은 혼자가 아닙니다. 버스 안에 있는 것들은 어둠과 떨어져 있는 인간을 괴롭히는 것을 아주 좋아합니다.

행운을 빕니다.

# 터널

귀하는 현재 1113번에 의해, 또는 자의에 의해 광신 터널에 진입하고 계십니다. 뒤로 돌아 뿌연 안개와 칙흑 같은 숲을 헤쳐 탈출할 수 있을 거라는 생각은 버리십시오. 이는 자살 행위입니다. 차라리 이 자리에서 혀를 깨물고 자살하는 것이 편히 갈 수 있는 길일지도 모릅니다. 탈출할 수 있는 수단은 오직 4km 깊이의 광신 터널을 도보로 돌파하여 반대편 출구로 나가는 길뿐입니다. 절대 뒤로 돌아가지 마십시오.

광신 터널에선 높은 확률로 상해, 심각한 정신적 후유증, 영구적인 장애, 신체 결손, 사망 등을 유발합니다. 이 규칙서를 정독하여 이러한 일이 발생하는 경우가 없도록 하십시오. 이 규칙서의 숙지 여부에 따라 귀하의 생존 확률이 크게 달라질 것입니다.

## 1. 가지고 계신 모든 전자기기를 파손, 또는 터널 외부에 버리고 진입하십시오.터널입구

터널 안에선 모든 전자기기가 먹통이 될 뿐더러, 그들은 전자기기를 좋아하지 않습니다. 그들을 자극하는 일이 없도록 하십시오.

## 2. 시야를 확보하십시오. 터널입구

1113번 버스 내에서 습득하신 손전등이 가장 좋습니다. 만일 어떠한 이유로 손전등이 파손되었다면 터널 입구에서 100m 떨어진 비상구에 구비되어 있는 손전등을 활용하십시오.

2.1. 배터리 수명이 다하셨을 경우엔, 비상구에 구비되어 있는 건전지를 활용하십시오.

## 3. 터널 내부 곳곳에는 종종 건전지 및 음식물이 발견되고 있습니다. 탈출에 활용하십시오.

### 터널초입

음식물은 섭취하여도 문제가 없는 것으로 확인되었습니다. 하지만 어떠한 음식물은 괴이들의 짓궂은 장난이 가미되어 있는 것으로 보입니다. 절대 **하얀색 에너지링크**를 섭취하지 마시오.

### ▼ 죽음 2

??? 에너지 링크를 섭취할 경우 사망한다.

## 4. 무슨 일이 있어도 **오른쪽 길**로 진입하십시오. 도플갱어 철창 기믹 직후

일반적인 터널에는 갈림길이 존재하지 않으며, 만들 이유도 없지만 괴이 현상에 의해 시공간이 뒤틀린 이곳 광신 터널은 종종 갈림길이 나타나는 경우가 있습니다.

### ▼ 죽음 3

유저가 왼쪽 길로 진입할 경우 사망한다.

## 5. 괴이 **배암**과 마주쳤을 경우엔 도망치십시오. 그나마 살 가능성이 있습니다. 배암 두 번째 비상구 내부

이곳 광신 터널엔 여러 종류의 괴이가 존재합니다. 그들은 인간의 살점에 항상 굶주려 있으며, 당신은 오랜만에 공급된 먹잇감에 불과합니다. 신체 능력 또한 보통 인간을 아득히 뛰어넘으니 맞서 싸우지 마십시오. 이 괴이에게서 도망칠 때에는 **에너지드링크**를 적극 활용하십시오. 배암 이벤트 전

## 6. 간혹 본인의 모습과 똑같은 괴이를 발견할 수 있습니다. 배암 기믹 파훼 직후

정부 조사 결과, 이 괴이는 어떠한 해도 끼치지 않는 것으로 파악되었습니다. 하지만 어떠한 변칙적인 상황이 생길지 모르니 가까이 다가가거나 해치려 들지 마십시오.

## 7. 괴이 **로쿠로쿠비**를 마주쳤을 경우 절대 도망치지 마십시오. 도플갱어 달려오는 기믹 이후

이 괴이에게서는 도망칠 수 없습니다. 차라리 숨을 곳을 찾아 몸을 숨기십시오. 그래야 빈약한 생존 확률을 조금이나마 높이실 수 있습니다. 만약 발각되었다면 광신 터널과 하나가 되십시오.

행운을 빕니다

---

빨간색 글씨는 가리는 글씨.



# 스테이지별 세부 정보

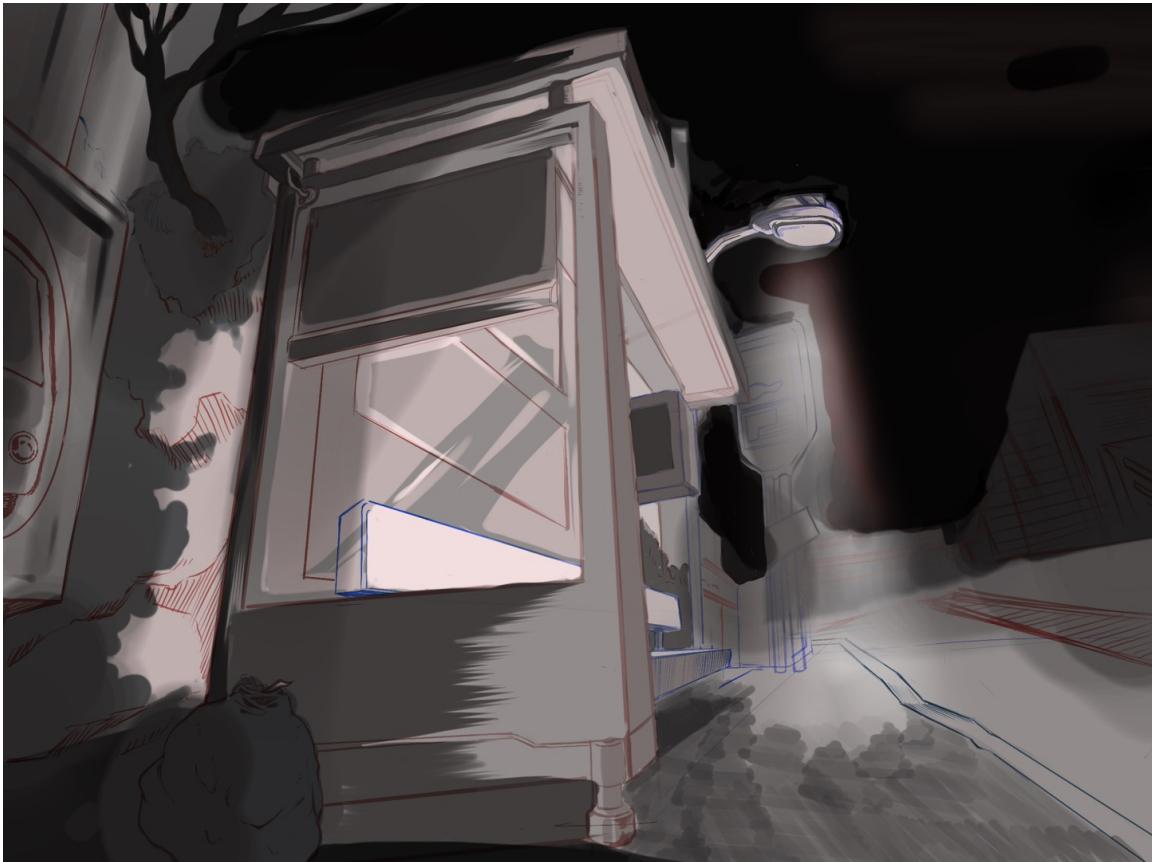
버스 정류장

버스

터널

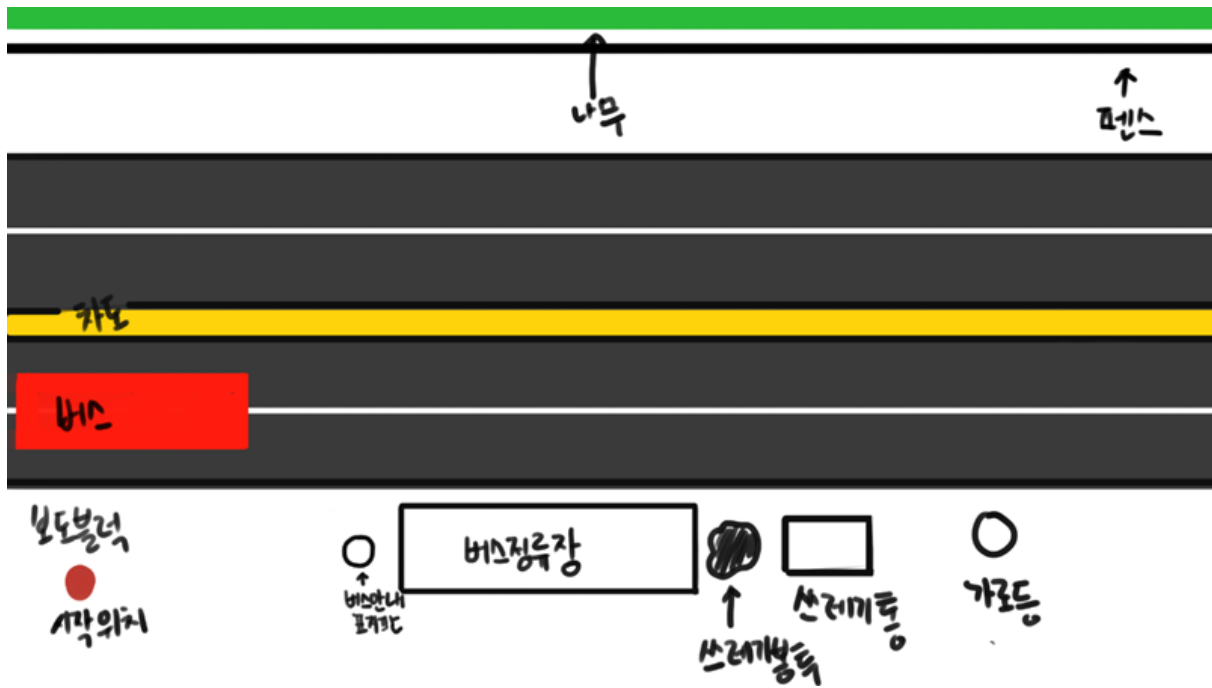
# 버스 정류장

## ▼ 배경 원화





맵 구조



- 플레이어가 이동할 수 있는 맵 범위는 하단 보도블럭으로 제한한다.
- 시작 위치에서 규칙서 습득 후 버스에 탑승한다.
- 어두운 밤, 음산한 안개를 연출한다.
- 버스 내부는 스테이지 1 메인 맵으로써 튜토리얼 스테이지에선 어떠한 상호작용도 존재하지 않는다.

### 스테이지 내 오브젝트 리스트

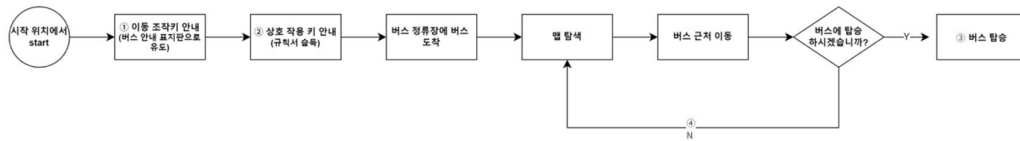
아이템명	내용
1113번 버스	플레이어가 규칙서를 읽고 있을 때 맵 우측에서 스폰, 서서히 이동하여 버스 정류장에 도착한다.
규칙서	버스 안내 표지판에 부착, 게임 안내 역할이다.
버스 안내 표지판	이곳에 도착하는 버스를 안내하며 버스 1113번만 존재한다.
쓰레기 봉투 & 쓰레기통	음산한 분위기를 연출하는 오브젝트. 상호작용은 따로 존재하지 않는다.
가로등	빛이 깜빡거리며 음산한 분위기 연출한다.

### 게임 시나리오

야근을 끝마치고 본가에 가는 귀가길에 오른 주인공은 정류장에 붙어 있던 주의사항을 발견하였으나, 막차 이후 버스를 타면 안 된다는 사항이 의도적으로 지워져 있었다. 피곤한 주인

공은 1113번 버스를 타게 되고, 탑승하자마자 잠들어 버린 주인공은 버스 기사가 사라진 음습한 버스에서 눈을 뜨게 된다.

## 플로우차트



1. 인 게임 내 우측 상단에 **'WASD 키로 이동하시오.'**, **'C 키로 웅크리시오.'**, **'Shift 키로 달리시오'** 안내 메시지 출력 및 플레이어가 맞는 조작키로 이동 및 행동할 경우 반짝거리며 출력된 메시지는 삭제된다.
2. 버스 안내 표지판에 부착되어 있던 규칙서가 반짝거리며 **'F키로 습득하시오.'** 안내 메시지 출력 습득할 경우 **'I키로 인벤토리에서 자세히 확인할 수 있습니다.'** 안내 메시지 출력 후 서서히 사라진다.
3. 버스 탑승 후 자동으로 버스 스테이지로 넘어가도록 한다.
4. 선택지를 부여하지만 3회 이상 거절할 경우, 다음 선택지에 Yes 선택지만 존재하도록 한다.





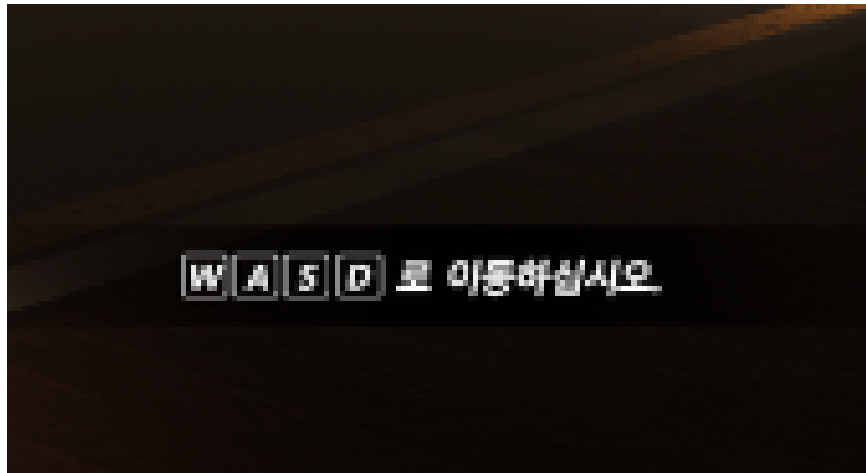
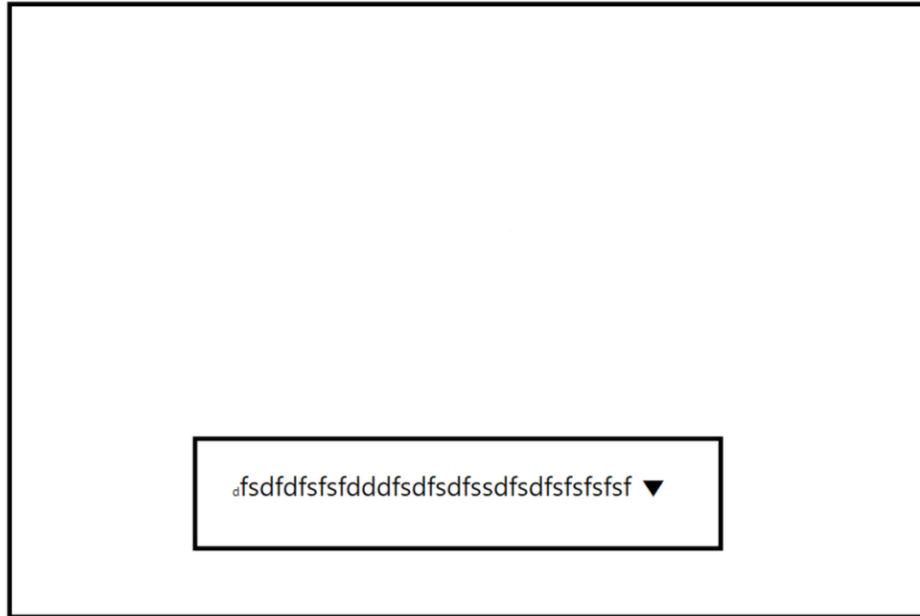
B. 앉을 좌석을 습득할 수 있는 아이템 UI 연출을 통해 플레이어에게 정보를 전달한다. 규칙서는 앞좌석 광고물이 부착되어 있는 곳에, **손전등**은 버스 하차 알림벨 아래에 배치한다. 두 아이템은 습득 가능 아이템 UI를 사용하여 유저가 습득할 수 있도록 유도한다.

- 아웃라인
  - 버스 규칙서
- 

1. 손전등을 획득
2. 한번 더 F키로 앉기 → 카메라가 이동해서 좌석에 앉는다 (자유 시점)
3. 규칙서 획득하면 자막 출력
4. 자막 넘기면 창문으로 시점 고정
5. 손바닥 이펙트

C. ~~플레이어가 창문을 2초 이상 바라볼 경우,~~ "창문 밖에 뭐가 있는 것 같다. 확인해 볼까...?" **자막**이 출력된다. 카메라 시점을 유저가 움직일 수 없도록 한 뒤, 창문 쪽으로 느리게 시선을 옮기고 밖을 주시한다.

- 손전등 습득 후 자막이 끝나면 창문으로 시점 고정
- 자막
  - 세모 화살표 / 엔터(마우스 클릭) **그림 레퍼런스 필요**
  - 중앙 정렬
  - 인게임 화면 위에
  - 시점은 고정
  - 텍스트 이펙트 x



D. 창문에 손자국이 찍히며 카메라가 살짝 흔들린다. 깜짝 놀라는 사운드와 함께 연출한다.

#### ▼ 손자국 이펙트

생성 속도를 높여서 한 번에 찍히고 (서서히 생성되지 않는다) / 생성 주기가 규칙적이지 않게 (후반으로 갈수록 생성 주기의 속도가 빨라지게

- 스토리보드 이후

E. 카메라 시점을 플레이어가 자유롭게 변경할 수 있게 하고 5초 뒤, 전등이 깜빡거리며 배경 음악이 연출된다. 속삭이는 소리, 웃는 소리와 함께 버스가 흔들린다. 그 뒤, 전등이 아예 꺼지고 튜토리얼 UI와 동일한 손전등 사용 방법 UI가 나타난다. 플레이어가 손전등을 켜 경우, 연출이 종료된다. 이때 유저는 기절하는 연출 (눈을 두어 번 깜빡거리며 페이드 아웃 형식으로 화면이 검정색으로 물든다.)이 보이며 화면이 전환된다.

- 손자국이 찍히는것이 끝나는 시점부터 (5초동안)

- UI 최소 더미라도 필요
- 손전등 퀘스트
- 손전등 깜빡임, 사운드가 종료

F. 유저의 카메라가 도플갱어를 향해 고정된다. 도플갱어가 두 걸음 걷고 “괜찮으세요?” 자막과 함께 이전에 앉아 있던 자리 바닥에 쓰러져 있는 유저 쪽으로 다가온다.

- 카메라 고정
- 문구 X

- 
- 카메라 설정 (언제, 어디를 바라보게 할 것인지)
  - ~~자막 타이밍~~
  - NPC 연출 (언제 NPC가 출현하고 카메라는 어떻게 바라보게 할 것이며 그때 유저는 어디에 위치하고 NPC는 어떻게 다가오게 할 것인지에 대한 정보들)

G. 2초 뒤, 플레이어의 “네, 괜찮은 것 같아요.” 자막 선택지가 출력된다. 유저가 선택지를 선택하는 동안 도플갱어는 정지한다. 유저가 선택지를 고른 뒤, 도플갱어 NPC가 ~~가과하게 웃으며~~ 점점 다가와 플레이어의 양볼을 잡는다.

- 스토리 보드 이후
- 버튼을 만들어서 선택하면 이어서 진행
- npc의 손을 기준으로 카메라가 이동

- 
- 자막 타이밍 (이전 문구와 연결 방식)
  - 표정?
  - 양볼 잡는 연출?
  - 시점 강제로 변경하는 연출의 의미
  - 거울에 자신의 모습을 어떻게 비추는지
  - 전체적인 카메라 설정

H. 양볼을 잡는 애니메이션이 끝난 뒤, (NPC의 모습은 정지된다.) “(이 사람 왜 나랑 얼굴이 똑같은 거지...?)” 유저의 속마음과 같은 자막이 출력된다. 도플갱어와 플레이어의 모습이 똑같다는 사실을 안 플레이어는 놀라는 듯한 사운드와 함께 정신을 잃는다. 페이드 아웃 기법으로 점점 눈앞이 어두워진다.

## 추가 사항

움직임 제한

사운드

### 스테이지 내 오브젝트 및 아이템 리스트

아이템명	내용
버스 카드 단말기	유저가 처음 승차할 때 고증 연출을 위한 아이템. 승차할 때 사용할 경우를 제외하고, 상호작용을 할 수 없다.
휴대 전화	유저가 처음 승차할 때 고증 연출을 위한 아이템. 버스를 승차할 때와 추후 터널 외부에서 파손하는 상호작용을 제외하고 사용할 수 없다.
규칙서	버스 내부에서 습득할 수 있는 규칙서.
손전등	버스 내부에서 처음으로 습득할 수 있는 손전등. 전등 기믹이 나올 때 튜토리얼을 제공하고, 추후 터널에서도 사용할 수 있다.
승객 하차 확인 거울	버스 기사의 모습을 하고 있는 도플갱어가 플레이어와 자신의 모습이 똑같은 것을 알려 주기 위한 거울.
버스 좌석	유저가 앉을 수 있는 버스 좌석. 유일하게 상호작용할 수 있는 좌석이며, F키를 통하여 앉을 수 있다.

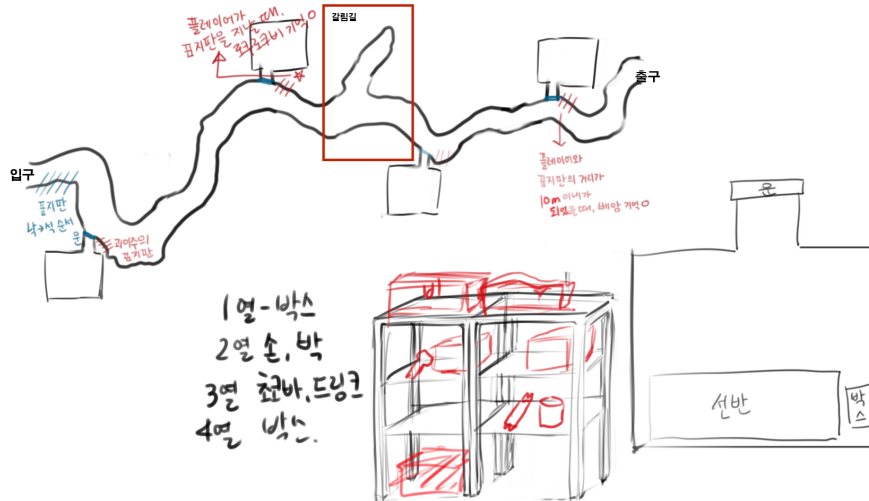
### 시나리오

버스에 탑승한 주인공은 규칙서와 손전등을 발견한다. 규칙서의 적힌 규칙을 통해 탈출을 시도한다.

# 터널

## 맵 구성

### 터널 내부

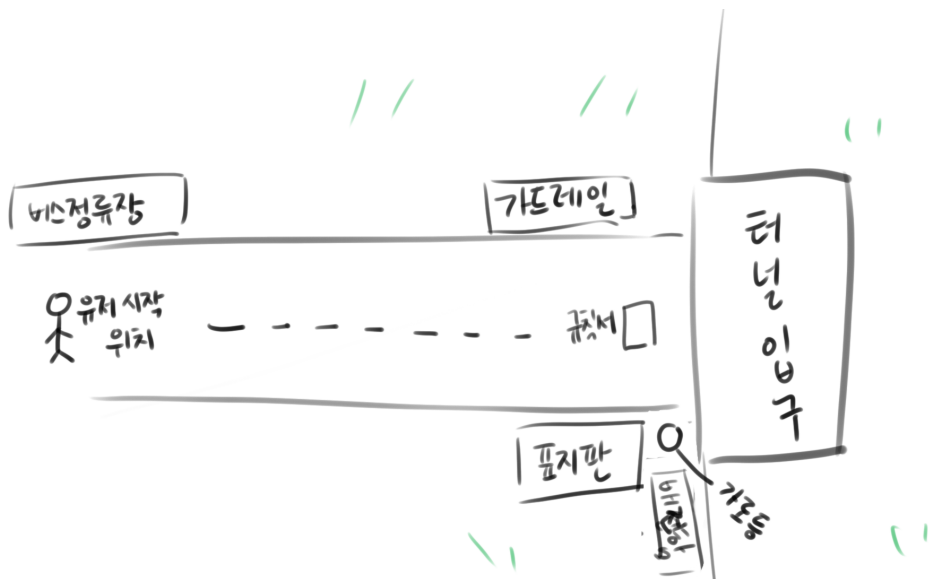


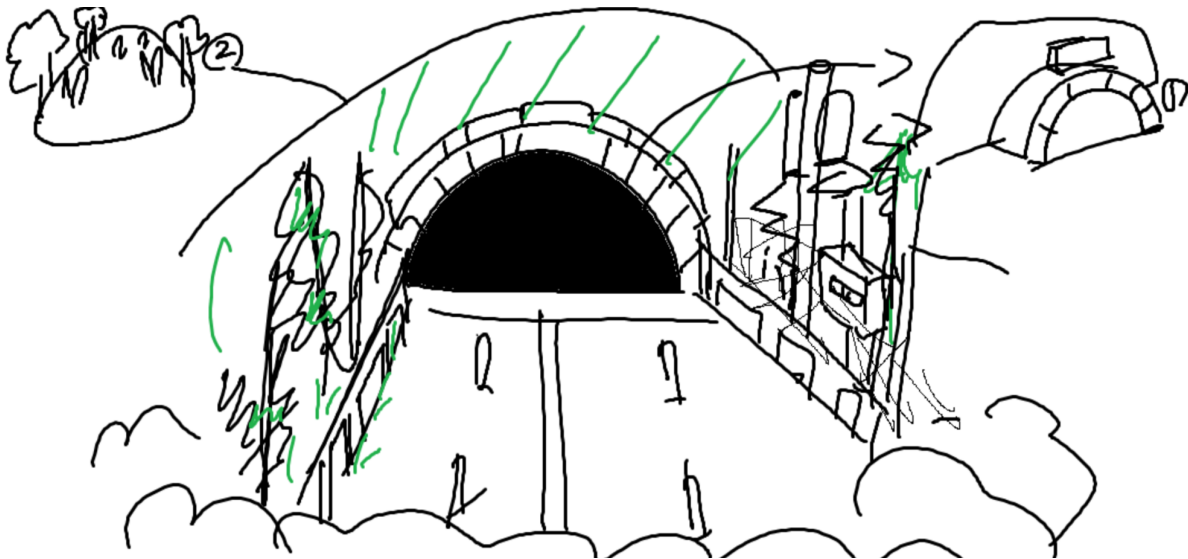
- 첫 입구 앞에선 낙석 주의, 속도 주의 표지판 순서로 배치한다.
- 괴이 주의 표지판은 항상 비상구 문을 넘어 벽면에 위치한다.
- 그밖에 X,O 전광판과 환풍기, 전등은 아래 참고 이미지를 참고하여 규칙적으로 배치한다.

#### ▼ 터널 내부 참고 이미지



터널 외부





- 유저가 버스 정류장에 내린 채 시작한다. 카메라 시점을 터널 입구에 고정하고, 버스 소리만 낸 뒤, 버스를 소멸시킨다.
- 규칙서를 습득해야 터널 입구로 진입할 수 있다.
- 자세한 오브젝트 위치는 아래 참고 이미지를 참고하여 배치한다.

▼ 터널 외부 참고 이미지





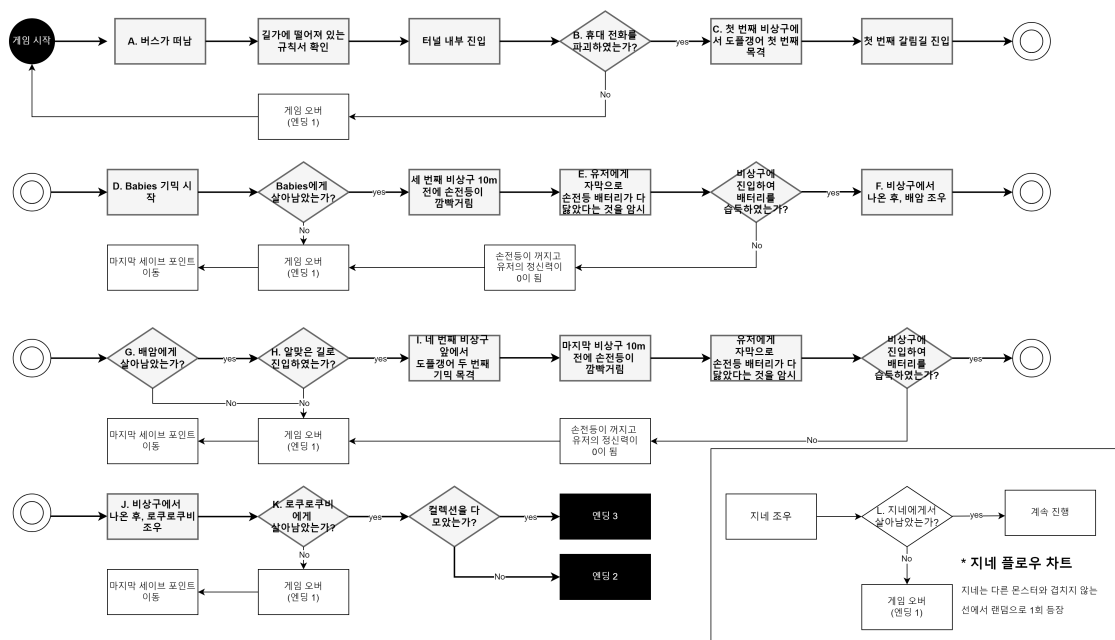


## 스테이지 내 오브젝트 및 아이템 리스트

아이템명	장소	내용
휴대 전화		터널 스테이지 진입 초반, 인벤토리에 들어 있는 휴대 전화를 부수며 시작한다. 상호작용이 따로 존재하지 않으나, 규칙서에 따른 기믹이 작용한다.
손전등	비상구 내부 선반	게임 내 유저가 조작할 수 있는 광원으로 V 키를 통해 on/off가 가능하다. 1분에 10% 수치의 배터리가 닳고, 남은 배터리가 20% 이하일 경우 3초에 한 번씩 깜빡인다.

		배터리가 0%이 될 경우, 자동으로 소등되고 건전지를 교체하여 다시 작동할 수 있다. 터널 내부에 네 곳 존재하는 비상구 안에 건전지를 통해 배터리를 교체할 수 있다. 일부 몬스터 기믹을 위해 두 번 의도적으로 배터리를 15%로 조정한다.
비상구 문	터널 내부	터널 내부에 네 곳 존재하는 비상구를 출입할 수 있는 문이다. 상호작용 조작키(F)를 누르면 문이 열리고, 문이 다 열린 뒤, 다시 상호작용 조작키(F)를 누를시 문을 닫을 수 있다. 로쿠로쿠비를 제외한 몬스터와 조우할 경우 비상문과 상호작용을 할 수 없다.
초코바	비상구 내부 선반	사용할 경우 유저의 HP를 30 회복한다.
에너지 드링크	비상구 내부 선반	사용할 경우 유저의 정신력을 30 회복하며, 이동 속도가 10초간 30% 상승한다.
사망 에너지 드링크	비상구 내부 선반	터널 내부에 한 개 존재한다. 기존 에너지 드링크와 반대되는 색상을 가지고 있다. 이를 마실 경우 사망한다. 인 게임 내 이름은 에너지 드링크 아이템과 같다.
건전지	비상구 내부 선반	터널 내부에서 습득할 수 있는 손전등의 건전지로, 손전등의 배터리를 교체할 수 있다.
전등	터널 내부	NPC 배암과 로쿠로쿠비가 출현할 경우, 설정된 값에 맞춰 빨간색 전등이 깜빡인다. 평소에는 꺼져 있다.

## 플로우 차트



A. 버스의 떠나는 사운드가 점차 멀어진다고 느끼도록 연출하며 버스의 모델링은 안개 속으로 페이드 아웃으로 사라진다. 유저의 카메라 시점은 고정하지 않는다.

~~B. 인벤토리 안에 있는 휴대 전화를 클릭할 경우, 팝업 형태의 '파손하시겠습니까?'의 메시지가 나오며 YES or NO의 선택지가 나오고, YES를 클릭하여 파손할 수 있다. 이후, 인벤토리 내 휴대 전화는 사라진다.~~

▼ ~~휴대 전화를 파괴하지 않을 경우~~

휴대 전화를 소지한 채 터널 내부에 10m 이상 진입하면 게임 오버로 처리한다.

C. 휴대 전화 기믹 후, 유저는 탈출을 위해 본격적인 터널 탐색을 시작한다. 진행 중, 첫 번째 비상구 10m 전에 이르면 철창이 흔들리는 소리가 난다. (이때 도플갱어는 비상구 철창을 흔들며 애니메이션을 시작한다.) 시네마틱 연출이 아닌 유저가 지나가며 놀랄 수 있도록 한다. 유저가 10m 이상 지나칠 경우 애니메이션은 자동으로 종료된다.

D. Babies는 유저가 첫 번째 갈림길에 진입했을 때 왼쪽 길에서 등장한다. 한 마리씩 순서대로 유저에게 뛰어오르며 공격한다. 이 몬스터의 공격을 네 대 맞을 경우 유저의 HP는 0이 된다. 이 기믹은 유저의 무빙을 통해 파훼할 수 있다.

E. 유저의 손전등 배터리를 의도적으로 조정하여 15%로 만들어 깜빡거리도록 연출한다. 이를 통해 유저의 비상구 진입을 유도한다. 기존 버스 자막과 동일한 UI로 "배터리가 없는 것 같다. 건전지를 찾아야 하는데...."라는 독백을 삽입한다. 로쿠로쿠비 기믹 전 연출도 동일하다.

F. 세 번째 비상구에 진입했다 나오는 것을 트리거로 하여 배암을 등장시킨다. 세 번째 비상구 문 5m 뒤에 있는 벽을 부수면서 등장하며 유저를 쫓아온다. 음산한 배경 음악과 함께 빨간색 전등이 1초에 두 번 깜빡거린다.

G. 세 번째 비상구에 확정적으로 드랍되는 음료수를 마신 뒤 (인벤토리 내에서 클릭으로 선택하여 클릭할 경우, 사용하시겠습니까? YES OR NO의 선택지가 나온다. YES를 한 번 더 클릭해야 사용할 수 있다.) 뛰어와 배암 기믹을 파훼할 수 있다. 인벤토리 진입 시 게임은 정지된다. 음료수를 먹지 않았을 경우, 배암에게 무조건 붙잡힌다.

H. 유저가 오른쪽 갈림길에 진입할 경우, 뒤에 무너지는 잔해에 배암이 깔리며 고통스러운 비명을 지르며 퇴장한다. 유저 시점에서 배암이 깔리는 연출은 따로 보이지 않으며, 잔해가 무너지는 연출만 보인다. 왼쪽 길에 진입할 경우, 유저가 무너지는 잔해에 깔리며 게임 오버된다.

I. 비상구 5m 전, 맵에서 꺾이는 부분 (맵 참고)에서 배암을 발견할 수 있다. 유저가 갈림길 기믹을 무사히 마쳐 정상 경로에 진입했을 때를 트리거로 스폰되며, 유저와 배암 사이의 거리가 10m 이내일 경우 기믹이 시작된다. 유저가 앞으로 2m 이상 움직일 때, 달려오며 유저를 그대로 통과한다.

J. 배암과 같은 트리거로 10m 앞에 로쿠로쿠비를 등장시킨다. 음산한 배경 음악과 함께 빨간색 전등이 1초에 두 번 깜빡거린다.

K. 기존 버스 자막과 동일한 UI로 "숨어야 할 것 같은데.... 차 밑에 숨을까? 아니면 비상구?"라는 독백이 나오며 따로 선택지를 고르는 행위는 하지 않는다. 독백을 유저가 엔터키나 마우스 클릭을 통해 넘길 경우, 타이머가 시작되며 10초 이상 움직이지 않으면 사망한다.

#### ▼ 비상구로 숨었을 경우

비상구에 들어가면 일시적으로 캐비닛에 f 버튼이 활성화된다. (아이템 습득 UI와 같다.) F키를 입력할 경우, 문이 열리며 유저는 이동이 제한된 채 캐비닛 안에 숨는 연출이 나온다. ([https://youtu.be/77y28oXmKIY?si=ApSfQ8NOiT0A\\_paR](https://youtu.be/77y28oXmKIY?si=ApSfQ8NOiT0A_paR) 0:30 참조) 캐비닛 구멍으로만 바깥 상황이 보이도록 한다. 유저가 숨은 시점에서 3초 뒤, 로쿠로쿠비가 비상구 문을 열고 들어온다. 경고가 뜬 뒤, F키 홀딩 미니 게임 UI가 나온다.

#### ▼ 성공

성공할 경우, 로쿠로쿠비가 주변을 둘러보다 3초 후 비상구에서 나간다.

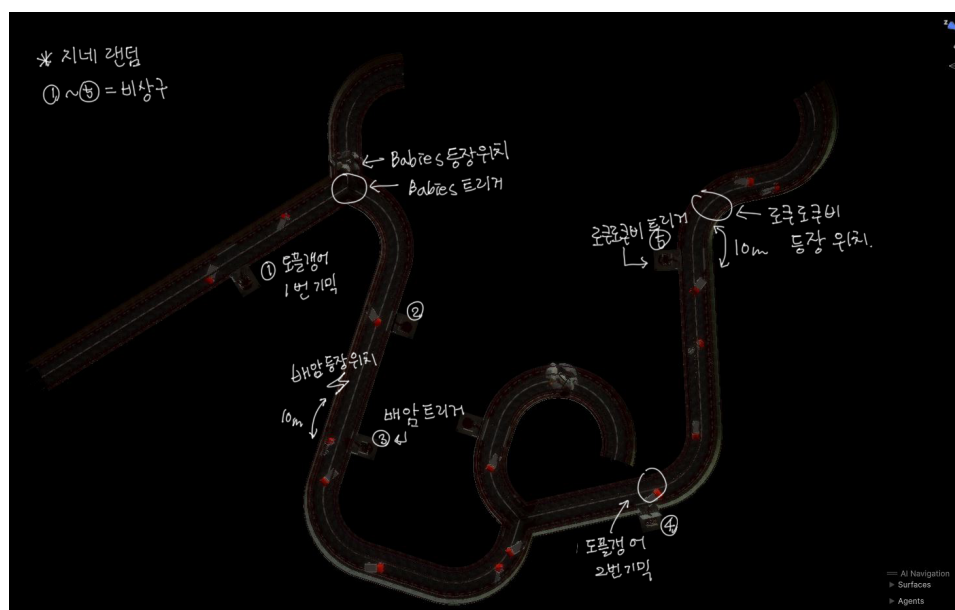
#### ▼ 실패

실패할 경우, 로쿠로쿠비가 캐비닛 구멍을 뚫어져라 쳐다보다 문이 열린 뒤 유저는 사망한다.

#### ▼ 차 밑에 숨었을 경우

차 밑에서 카메라 시점이 고정된 채 있다. 이때 로쿠로쿠비의 걸어다니는 발만 보인다 3초 후, 다리는 고정된 채 머리만 쪽 내려와 유저를 바라본 뒤, 공격하여 유저는 사망한다.

L. 지네는 F키 랜덤 입력 기믹을 통해 파훼한다.



등장 적대 NPC 스폰 위치

## 적대 NPC 기믹

### 4 적대 NPC

#### 시나리오

버스 탈출에 실패한 주인공은 결국 광신 터널에 도착한다. 입구에 있던 XX 터널 규칙서를 확인한 주인공은 의도적으로 지워진 항목 몇 가지에 의문을 품지만, 탈출을 위해 터널 안으로 발걸음을 옮긴다. 터널 안에서 조우하는 기괴한 괴이와 현상들을 겪으며 출구를 향해 나아간다.

#### 비상구 아이템 배치 리스트

- 1번 비상구 없음
- 2번 비상구 초코바
- 3번 비상구 음료, 건전지
- 4번 비상구 초코바, 음료, 건전지
- 5번 비상구 초코바, 음료, 건전지

- 사망 음료는 1번 비상구를 제외한 다섯 개의 비상구 중 한 곳에 랜덤으로 드랍된다

#### 엔딩

※ 모든 엔딩은 검은 화면에 텍스트로 처리한다.

배드 엔딩	터널 내부	탈출에 실패한 주인공은 괴이들에게 잡아먹혀 터널 안 또 다른 괴이가 된다.
노말 엔딩	터널 외부	탈출에 성공하여 터널 밖에서 대기하던 괴이현상대책본부 요원들에 의해 구조된다.
히든 엔딩	터널 외부	(히든 엔딩) 모든 규칙을 수집한 주인공은 탈출에 성공하여 터널 밖에서 대기하던 괴이현상대책본부 요원들에게 요원직을 제안받는다.

#### 지네 Loop

##### 1.첫번째 비상구 도플갱어 1차 등장

등장조건 : 유저가 차를 지나간 후 도플갱어 연출 (철창 흔들기)

연출예시 :

<https://youtu.be/kMyuaVA30Ko?si=gwHQJQHcKAqkj9o> 4분35초 (카메라 확대)

카메라 시점 고정 + 확대 2초 뒤 해제

1. A.첫번째 갈림길에서 유저가 왼쪽으로 진입 -> 사운드 + 바위 무너져 내리는 애니메이션과 함께 유저 사망.  
B.첫번째 갈림길에서 유저가 오른쪽으로 진입 -> 정면시야에 도플갱어 연출  
등장시점 : 오른쪽 곡선길 지난 후 직선구간 나오는 시점에서 3번째 자동차 쪽에서 달려온다.

B 조건 연출예시 :

<https://www.youtube.com/watch?v=l1Kp5c2BLLs> 39분24초

<컬렉션창에 도플갱어 추가 >

두번째 비상구 도착.

초코바 1개 획득가능

1. 두번째 비상구에서 유저가 나온다 -> 벽면에 피 연출이 가능한지? 여쭙보기

<https://youtu.be/hcHQLUqaV5o?si=qfLu5rYUwOBnliAK> 9분35초

비상구 들어갈때 나올때 배경 분위기 반전 목적. <배경 분위기 유지>

- 4.두번째 비상구 나온 후 베암 등장 구간 절반 지점에서  
손전등 조명 깜박이면서 사운드로 분위기 연출.

UI로 연출 (손전등 배터리가 없는 것 같다 비상구로 들어가 쓸만한 물건이 있는지 확인해보자.)-> 베암 등장씬으로 유저 동선 유도.

1. 세번째 비상구 유저 입장

Ui출력 : 쓸만한 물건이 있는 것 같다.

A.유저가 음료, 건전지 획득 했을때:

화면 흔들림 + 사운드 연출로 베암 등장 암시.

<먼지효과 넣을 수 있는지>

유저가 세번째 비상구를 나온 후 5M 후방에서 베암 벽 뚫고 등장.

<카메라 시점 고정으로 베암 연출이 보여야한다.>

베암 벽 애니메이션 연출 이후 암전 1초 후 빨간 조명으로 전환 및 깜빡이는 효과  
나왔던 비상구는 잠겨 다시 들어가지 못한다.

<컬렉션창 베암 추가>

베암 파훼

A<성공> : 유저가 세번째 비상구에서 얻은 음료수를 마신다. <속도Up> 베암기믹이 너무

빨리 끝나지는 않는지 이동속도 % 조절 확인 필요

B<실패> : 유저가 아무것도 모른채 달린다

실패 후 리스폰 지점 : 세번째 비상구 안 Save 성공조건은 따로 유도 안함 실패시 계속 Loop

A조건 이후 베암을 피해 두번째 갈림길 까지 유저가 계속 움직여야 함. (베암이 바로 뒤에 있다는 느낌을 주고 싶음.)

두번째 갈림길

A: 유저가 왼쪽길로 진입 시 음료수 효과가 없어지면서 베암에게 잡힌다. 베암 애니메이션 연출

B : 유저가 오른쪽길로 진입 시 음료수 효과가 없어지면서 갈림길 시작 지점에서 돌이 무너져 내리며 베암이 더이상 쫓아오지 못한다.

베암 공략 완료 후 UI 출력 : (저건 뭐지..? 길이 막혔으니 더 이상 쫓아오지 못하겠지...)

A. 3초 뒤, 손전등이 꺼진다.

손전등을 다시 켜보지만 켜지지 않는다.

(뛰어오면서 손전등에서 건전지가 빠진 것 같다 비상구에서 찾아봐야할 것 같다.)

---

<위에 조명 빛 조절 필요>

연출 예시 :

<https://www.youtube.com/watch?v=kMyuaVA30Ko> 왼쪽 부분

네번째 비상구 진입

초코바, 건전지, 음료수 획득가능.

A.유저가 비상구 진입시 시야에 시체 오브젝트가 보이는 즉시 사운드 연출과 함께 시체 애니메이션 전개

네번째 비상구에서 나온 후 빨간색 작은 네모 칸 지점 진입 시 로쿠로쿠비 사운드 출력+ 빨간색 조명으로 연출+유저 시점 안에서 로쿠로쿠비 형상 등장

A. 가까이 가면 없어짐.

연출예시 :

<https://youtube.com/shorts/N49taODLLvo?si=MOKUAT9E3dK9IpbN>

유저가 빨간색 라인 지점 넘어간 후 Ui 출력 : 뒤에 무언가 소리가 나는 것 같다... 무슨 소리지? (카메라 시점 강제 이동 후 자율시점으로 변경)

| 유저가 로쿠로쿠비가 기이한 모습으로 쫓아오는 모습을 인지해야함.

A-1로쿠로쿠비 추격 사운드와 함께 뒤에서 로쿠로쿠비 추격 애니메이션 과 함께 유저를 따라온다.



(로쿠로쿠비 추격이 잘 보이게 조명 연출이 되어함)

연출예시 :

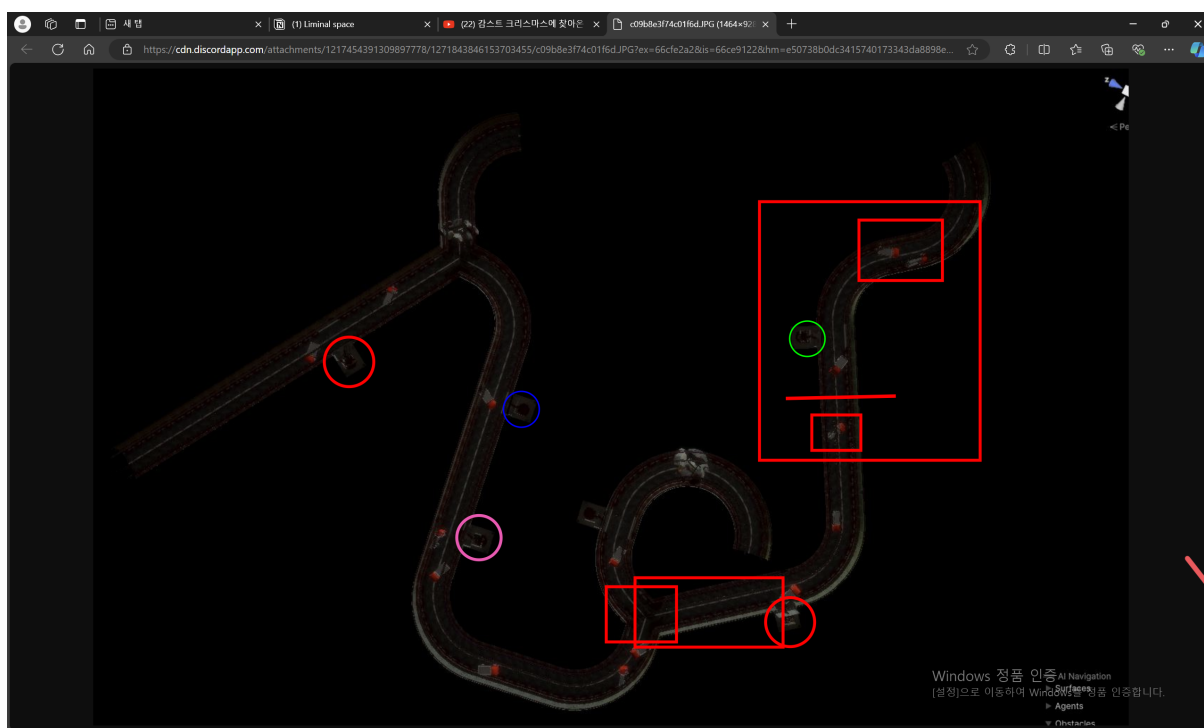
<https://youtube.com/shorts/EOvgUjpRcmc?si=IDvnKpyAJVhj-yDe>

로쿠로쿠비에 역광으로 집중 라이팅<붉은색>이 들어갔으면 함

1. 맵 전개도 상 다섯번째 비상구 기준 오른쪽 트럭 오브젝트와 1M거리가 됐을때 UI 출력

왼쪽에 비상구가 있는 것 같다 저기로 숨자.

<선택사항 조건 가능하면 진행>



## 로쿠로쿠비 기믹 상세 기획

1. 유저가 로쿠로쿠비의 트리거를 만족한다면 (배터리 교체를 위해 다섯 번째 비상구에 출입했다 나오는 경우) 등장 불이 깜빡이며 사운드 연출



2. 로쿠로쿠비는 Idle 상태, 기존과 같은 UI의 독백이 나타남 “숨어야 할 것 같다. 차 밑에 숨을까? 아니면 비상구로 되돌아가야 하나?”

2-1. 이 독백은 유저가 클릭 또는 엔터로 넘김 이때 인 게임 내 시간은 정지 단, 유저가 5초 이상 이 독백을 넘기지 않는 경우 자동으로 넘어가며 게임의 시간이 다시 흐름

3. 게임의 시간이 흐른 뒤, 유저가 취할 수 있는 행동

▼ 5초 이상 설정한 구간에 머물러 있을 때

5초간 로쿠로쿠비는 Idle 상태 이때 유저는 움직일 수 없고 카메라가 로쿠로쿠비를 향해 고정되며 바로 사망 컷신이 진행됨 이후 엔딩 1 (GAME OVER)이 나옴

▼ 로쿠로쿠비를 향해 또는, 뒤로 도망칠 때

5초간 로쿠로쿠비는 Idle 상태 이후, 로쿠로쿠비가 걷기 시작함 3초 뒤, 유저는 움직일 수 없고 카메라가 로쿠로쿠비를 향해 고정되며 사망 컷신 진행됨 이후 엔딩 1 (GAME OVER)이 나옴

▼ 차 밑으로 숨었을 때

유저가 차 밑으로 숨었을 경우, 차 밑에서 카메라 시점이 고정됨 이때 로쿠로쿠비의 걸어 다니는 발만 보이다 3초 후, 다리는 고정된 채 머리만 쪽 내려와 유저를 바라본 뒤, 공격 하여 유저는 사망함 이후 엔딩 1이 나옴

▼ 비상구 안에 숨었을 때

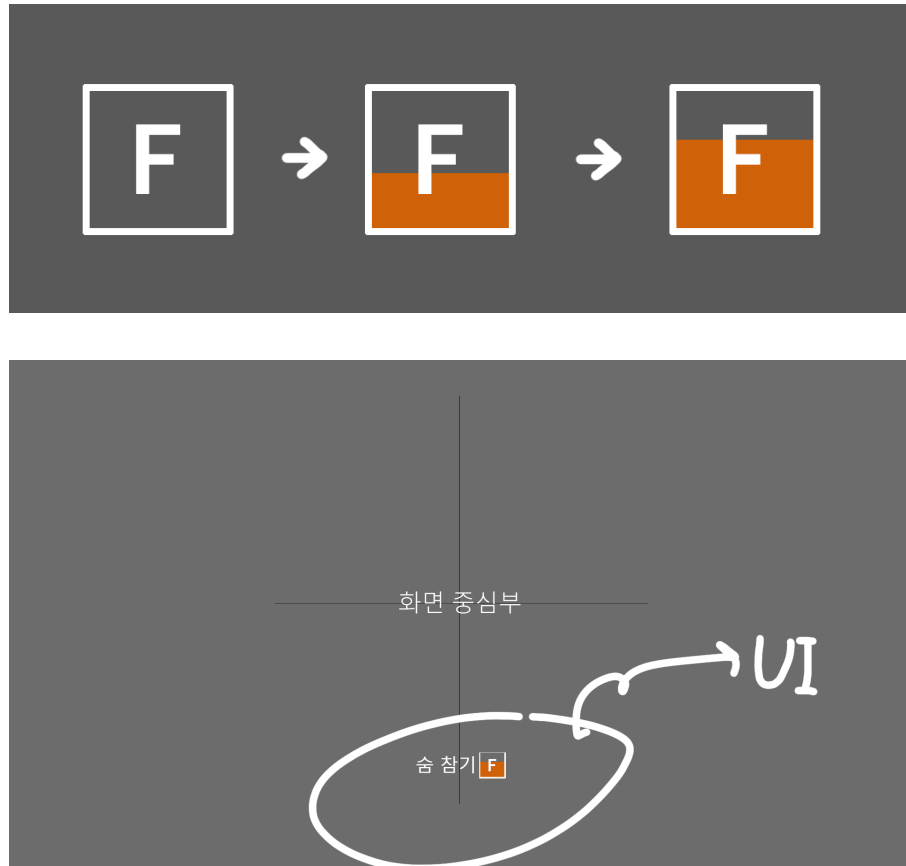
비상구에 들어가면 일시적으로 캐비닛에 f 버튼이 활성화 (아이템 습득 UI와 같음) F키를 입력할 경우, 문이 열리며 유저는 이동 및 카메라 제어가 제한된 채 캐비닛 안에 숨는 연출이 나옴

유저가 비상구 안에서 캐비닛에 숨지 않고 5초 이상 시간을 지체할 경우, 로쿠로쿠비가 비상구 안으로 들어와 공격하여 유저는 사망할 수 있음

([https://youtu.be/77y28oXmKIY?si=ApSfQ8NOiT0A\\_paR](https://youtu.be/77y28oXmKIY?si=ApSfQ8NOiT0A_paR) 0:30 참조) 캐비닛 구멍으로만 바깥 상황이 보이도록 함 유저가 숨은 시점에서 3초 뒤, 로쿠로쿠비가 비상구에 등장 이후 효과음과 함께 F키 홀딩 미니 게임 UI가 나옴

미니게임은 참조 ([https://youtu.be/7IBKO-2k9YA?](https://youtu.be/7IBKO-2k9YA?si=1rJ2ywyFmCLPc2AR&t=7056)

[si=1rJ2ywyFmCLPc2AR&t=7056](https://youtu.be/7IBKO-2k9YA?si=1rJ2ywyFmCLPc2AR&t=7056))와 비슷한 형식으로 진행됨 F 키를 4초 동안 눌러 게이지를 채우는 형식 게이지는 유저 화면 기준으로 중심부 아래쪽에 위치함



이 게이지가 끝까지 채워질 경우, 성공 / 끝까지 채우지 못하면 실패로 간주함  
 성공할 경우, 로쿠로쿠비가 도리번거리다 캐비닛을 안을 본 뒤, 안 보이자 비상구를 나감  
 실패할 경우, 도리번거리다 캐비닛을 열고 유저를 공격하여 유저가 사망함

4. 유저가 로쿠로쿠비의 기믹을 성공적으로 파훼하여 로쿠로쿠비가 비상구 내부에서 나갈 경우, 로쿠로쿠비는 인 게임 내에서 모습을 더이상 보이지 않음

## 엔딩

유저가 클릭 또는 엔터를 입력했을 때 단락이 하나씩 나타날 수 있도록 제작

마지막 문장을 유저가 넘긴 뒤, 페이드 아웃 기법으로 점차 텍스트가 사라지며 다른 UI 화면으로 넘어가고 “메인화면으로” 와 “마지막 체크 포인트로 돌아가기” 선택지 중 유저가 클릭하여 선택할 수 있도록 함

### ▼ 게임 오버 엔딩

시간이 얼마나 지났는지 모르겠다. 흐릿하고도 난잡한 기억 속에 유일하게 선명한 기억은 내 육체가 그들에게 갈기갈기 찢겼을 때려나. /

내가 잘못된 게 뭘까. 운이 좋지 않아 이런 현상에 휘말린 것? /

아님, 늦은 시간 부모님을 뵙겠다고 까분 게 잘못일까. /

내 영혼은 광신 터널과 하나가 되었다. 나는 아마 이곳을 절대 빠져나갈 수 없을 것이다. /

영원히. /

#### ▼ 일반 엔딩

겨우 광신 터널의 출구에 다다른 순간 몇몇 차량의 전조등이 나를 반겼다. /

이들은 괴의현상대책본부 사람들이라고 했다. 요새는 터널에 진입하는 사람이 있는지 없는지도 알 수 있구나. /

조금 찼찼한 구석이 있긴 해도 괜찮아. 탈출은 했으니까.... /

살았다는 안도감에 나는 무거워지는 눈을 감았다. /

#### ▼ 히든 엔딩

지워지고 훼손된 규칙서를 재정립하고, 마침내 광신 터널 출구에 다다랐다. /

괴이현상대책본부 사람들이 나를 반겼고, 규칙서를 혹시 아직 소지하고 있냐고 물었다. /

그들에게 규칙서를 넘겨주자 조금 놀라는 듯했다. /

훼손된 규칙서에 미안하다며. 하지만 스스로 직접 재정립하여 탈출한 사람은 처음이라며. /

그들의 무력함에 대해 한마디 하려 입을 뗐지만, 요원직을 제안하는 그들의 눈빛에 입을 다물 수밖에 없었다. /

추후 연락 드리겠다 하고 나는 차에 올라타 무거워지는 눈을 감았다. /

피곤해. 집에 가고 싶다. /