[STAGE 3] THE Christmas

1. 시나리오 개요

겉으로는 따뜻하고 단란한 크리스마스를 보이고 있는 것 같던 어떤 한 유럽 가정집의 거실.

벽에는 어린아이가 4인가족을 그린 것 같은 그림이 걸려있음. MERRY CHRISTMAS라고 적혀진 가랜드와 풍선, 트리와 선물, 케이크까지. 부족할 것이 없어 보인다. 하지만 플레이어는 점차 방을 탐색하면서 소녀의 일기장(스케치북)을 확인하고 그것은 모두 어릴 적 부모를 잃은 어린아이의 허상이었다는 것을 깨닫는다.

(1) 활용할 ASSET

1) [Minimalist Christmas | 3D Environments | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/minimalist-christmas-50549)

//벽난로, 트리, 가랜드

2) <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/free-christmas-presents-low-poly-24356>

//곰인형, 별장식

3) <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/medieval-tavern-pack-112546>

4) <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/clock-4250>

//시계

5) <https://assetstore.unity.com/packages/3d/school-supplies-96667>

//일기장

6) <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/picture-frames-with-photos-106907>

//사진

//가족사진을 찾기 못해 우선 집으로 추정되는 사진이 들어있는 사진으로 대체합니다.

7) <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/weapons/ammo-box-7701>

//소녀

8) <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/girl-with-clothes-worker-set-162925>

//박스

bgm: https://www.youtube.com/watch?v=xigjUTZh8WE

(2) 필수 배치 소품

- 벽난로

- 크리스마스 트리

- 시계

- 사진

- 일기장

- 상자

- 소녀 모습

(3) 시나리오 완결

관리자 C에게 묶여, 끔찍한 죽음에서 벗어나지 못한 채 크리스마스였던 집을 떠도는 소녀가 있다. 플레이어는 소녀의 이야기를 듣고 힌트를 찾아내어 소녀의 추억이 담긴 모든 물건을 불태워야 한다. 그러면 소녀가 성불하여 열쇠를 획득할 수 있다.

2. 문제

**(1) 탈출 알고리즘 :**

1) 일기장을 활용해 비밀상자의 비밀번호를 해제한다.

2) 활활 타오르는 불(벽난로)에 크리스마스 선물, 소녀 부정적인 반응을 보인 것들(곰인형, 가족사진, 크리스마스 선물, 장식, 시계 등)을 넣어 태우면 소녀가 사라지며 열쇠를 얻을 수 있다.

(끔찍한 기억에 묶여 죽었는데도 사라지지 못하는 소녀가 없어지는 것)

\*이때, 잘못된 물건을 벽난로에 태우게 되면 gameover.

(2) 스테이지 진행

1. 입장 시 정면 벽에 벽난로, 크리스마스 장식, 움직이지 않는 시계, 행복한 가족의 사진, 탁자에 의자 네 개와 맛있는 요리, 선물 위치.

2. 소녀: 안녕, 손님이네! 나랑 즐거운 크리스마스 보내자. 오늘만큼은 여기서 편히 쉬어 가.

플레이어는 이전 방과 다른 따듯한 분위기에 경직되고, 방을 살핀다.

소녀는 계속해서 자잘하게 말을 걸고 허공에 엄마와 아빠를 부른다.

일기장을 통해 비밀번호를 추리하여 비밀상자 자물쇠를 연후 그 속에 들어있는 신문기사-> 터치한다.

[일기장]

소녀에게 소중한 물건들 활용

(이하 내용)

199X. 12. 25

티티와 함께 잤다. 티티는 귀엽다. 티티와 손을 잡고 거실로 나와 크리스마스 장식을 달았다. 근데 엄마가 보이지 않는다… *오늘이 며칠이지?* 며칠이더라? 아, 크리스마스였지… *티티 빼고 아무도 없다.*

(비밀번호는 TT 혹은 TT25 중에 고민중입니다)

3. 불이 심하게 타오르는 벽난로, 어두운 색의 크리스마스 장식, 시침이 없는 시계, 피가 말라붙은 가족의 사진, 피로 흥건한 테이블, 썩어 있는 칠면조. 시야가 암전한 후, 화면이 변했다.

스크립트

Player: 느닷없는 따듯함에 기시감이 들었지만, 역시였다. 누군가가 살아있었던 공간인 것만 같아 막연한 공포가 든다.

4. 선택지 두개 (소녀와 대화하기 or 가족사진 건들기)

소녀: 우리 집에 온 걸 환영해!

(음산한 크리스마스 캐롤)

소녀는 캐롤을 흥얼거리고 있다.

[이제부터 플레이어는 소녀와의 대화를 통해 태워야 하는 물건이 무엇인지에 대한 단서를 얻는다.]

1)소녀와 대화를 시작하면,

소녀: “거짓된 것들은 모두 불태워 버려야해.”

[이후 선택지]

1. 관리자의 행방을 묻는다

2. 나가고 싶다고 구슬린다

3. 물건들에 대해 물어본다. (플레이어가 그 공간내에 물건과 한번이상 컨택하면 그 물건에대한 선택지가 생기고 소녀에게 물어볼 수 있음. 그리고 반응을 두갈래로 갈림. 소중한 물건이었다. vs 거짓된 or 끔찍한 물건이었다. 🡪 소녀의 반응을 바탕으로 끔찍한 물건이라고 답한 물건들을 모조리 태우면 됨.)

\*ㅇㅇㅇ 에 들어갈 만한 물건들: 곰인형, 가족사진, 크리스마스 선물, 크리스마스 장식, 시계 등등

[이후 선택지]

1. 관리자의 행방을 묻는다

2. 나가고 싶다고 구슬린다

3. ㅇㅇㅇ 에 대해 물어본다. (플레이어가 그 공간내에 물건과 한번이상 컨택하면 그 물건에대한 선택지가 생기고 소녀에게 물어볼 수 있음. 그리고 반응을 두갈래로 갈림. 소중한 물건이었다. vs 거짓된 or 끔찍한물건이었다. 🡪 소녀의 반응을 바탕으로 끔찍한 물건이라고 답한 물건들을 모조리 태우면 됨.)

\*ㅇㅇㅇ 에 들어갈 만한 물건들: 곰인형, 가족사진, 크리스마스 선물, 크리스마스 장식, 시계 등등

<소녀의 반응>

가족사진: “나한텐 없어선 안될 소중한 존재야.”

크리스마스 선물: 거짓된 것(사실 크리스마스 전날 화재가 발생했으니까 크리스마스날 선물을 받았다는 건 말이안됨) 소녀는 선물을 받고 싶은 마음이 너무 큰데, 부모님이 안계시니까 거짓으로 그냥 일기를 작성한 것이었다는 식의 말을 함.

곰인형: “아빠가 옛날에 준 티티라고 해. 정말 귀엽지? 내 유일한 친구야.”(소중하다는 뜻)

시계: “그걸 보면 기분이 이상해. 시간이 흐르지 않아. 왜 그럴까? 보고 싶지 않아! 생각하고 싶지 않아!”(상황을 직면하게 만드는 도구, 좋아하지 않음 끔찍함)

크리스마스 장식: “크리스마스 아침에 달아 놨어! 예쁘지? 엄마랑 같이! 근데 부모님은 어디 계시지? 엄마! 엄마, 어디 있어요…? 엄마!(울부짖는다가 다시 평온해졌다) 잠깐 외출하셨나봐.”(끔찍함)

[1번]

소녀: 나는 그런 사람 몰라. 여기 오래 있었는데 지나가는 사람마다 나랑 놀았어. 다 사라졌지만...

(슬퍼보인다)

[2번]

소녀: 뭐? 나간다고? 아냐, 나랑 놀자!

(벽난로의 불이 거세게 타오르기 시작했다!)

2) 가족사진을 좌클릭하면 (위)사진을 떼어낸다 (아래)관찰한다 선택지 발생.

(위) 선택 -> 소녀: 뭐하는 거야!!! (소녀가 나를 향해 달려오고 있다) 당장 손 떼!

소녀와의 대화를 통해 얻은 힌트를 바탕으로, 소녀가 부정적인 반응을 보인 아이템 3개

-크리스마스 선물

-크리스마스 장식

-시계

을 벽난로에 태우기

-클리어 시: 밝게 웃는 소녀의 잔상을 볼 수 있다. '마치 성불한 것 같다...'는 스크립트.