

# 진짜최종기획안

## [게임 기획안] 프로젝트 : 인형의 집 (Project: Puppet Home)

### 1. 프로젝트 개요

- **게임명:** 프로젝트 인형의 집 (가칭)
- **장르:** AI 기반 리얼타임 자유 서술 스릴러 / 비주얼 추론 어드벤처
- **플랫폼:** PC (텍스트 입력 및 포인트 앤 클릭 기반)
- **한 줄 요약:** "가족의 가면을 쓴 인형들 사이에서 5일 안에 인간성을 유지하며 탈출해야 하는 심리 스릴러"

### 2. 세계관 및 스토리 구성

#### 시놉시스

주인공은 기괴한 위질감 속에서 잠이 깡니다. 자신을 반겨주는 가족들은 어딘가 뻗뻗하고 과하게 친절합니다. 이곳은 모든 것이 인형으로 변해가는 '인형의 세계'입니다. 주인공은 서서히 사라져가는 자신의 '인간성'을 붙잡고, 가족들의 감시를 피해 이 기괴한 집에서 탈출할 방법을 찾아야 합니다.

### 3. 핵심 게임 시스템

#### 리얼타임 자유 서술 & AI 판정

- **자연어 처리(LLM) 기반:** 플레이어의 입력을 [의도(Intent) + 키워드 + 어투]로 분석합니다.
- **현실성 검증 (Logic Check):** 현재 캐릭터의 상태(예: 결박됨)나 거리상 불가능한 행동 입력 시 AI가 부작용(행동력 차감 등)과 함께 실패 메시지 출력.

#### 비주얼 추론 및 조사 (Point & Click)

- **슬라이드 뷰:** 방마다 하나의 배경 일러스트가 주어짐.
- **상호작용 가능한 일러스트는 레이어로 분할되어, 테두리가 흰색으로 굵게 표시(강조)됨.**

- 일러스트 내 숨겨진 단서(벽지의 틈, 가구 밑의 쪽지 등)를 직접 클릭하여 선택, 서술로 조사.
- **상태 UI:**
  - **인간화 정도:** 0%가 되면 게임 오버. 시간이 흐를수록, 혹은 인형처럼 행동할수록 감소.

## 게임 루프 (Game Loop) - 일일 구조 (총 5일, 일일 10턴)

1. **낮 (탐색 및 대화):** 행동력(턴)을 소모하여 조사, 아이템 습득, NPC와 대화.
2. **저녁 (서사 공유):** 가족 식사 등 고정 이벤트 발생. 주요 스토리 전개 및 정보 획득.
3. **밤의 대화 (NPC 시뮬레이션):**
  - 플레이어가 잠든 사이 NPC들끼리 회의를 진행.
  - 플레이어와 상호작용한 경험을 공유, 호감도 재계산.
  - 플레이어에게 대화 로그의 일부가 노출되어 긴장감 제공.

## 4. 등장인물

### 1. 새엄마 (The Perfectionist / 가칭: 엘리노어)

**역할:** 집안의 실세, 인형 개조의 집도의, 메인 감시자

**성격:** 강박적일 정도로 우아하고 친절함. 모든 것을 '완벽한 가족'이라는 틀에 맞추려 함. 통제 범위를 벗어나는 것을 극도로 혐오함.

**말투:** 상냥하지만 뼈가 있는 교양 있는 말투. (~하렴, ~했니?, 우리 강아지 등 애칭 사용)

**상태 변화:**

- **호감도 높음:** 주인공의 부탁을 잘 들어줌 (주방의 수면제를 훔칠 수 있음)
- **호감도 낮음:** 말투가 서늘해지며 "어디 아픈 거니? 치료(개조)가 필요해 보이네"라며 압박함.
- **인간화 높음:** 인간화 불가. 최종보스
- **밤의 대화:** 그날 주인공의 예절과 복종도를 평가. 호감도가 낮으면 "내일은 더 깊이 잠들게 해야겠어"라며 수면제 투여를 제안. (다음 날의 대화 횟수 차감됨)

### 2. 새아빠 (The Observer / 가칭: 아더)

**역할:** 물리적 통제자, 새엄마의 조력자, 침묵의 감시자

**성격:** 무뚝뚝하고 감정 표현이 거의 없음. 새엄마의 뜻을 거스르지 않으며, 주인공을 '가족'이라기보다 '관리해야 할 대상'으로 봄.

**말투:** 단답형, 딱딱한 군대식 혹은 사무적인 말투. (~해라, 안 된다, 가만히 있어라)

**상태 변화:**

- **호감도 높음 :** 새엄마 몰래 힌트를 흘림(서먹한 호의).
- **호감도 낮음 :** 일정 확률로 플레이어의 아이템 수집을 제지함. (해당 일자에 오브젝트가 사라짐. 다음날 복구)
- **인간화 높음 :** 새로 돌아온 기억을 바탕으로 새엄마와 논쟁을 벌임. 플레이어가 자유롭게 활동할 기회를 만들어 줌.
- **밤의 대화:** 주인공의 동선과 물리적 행동을 보고. "자꾸 지하실 근처를 서성거려. 주의가 필요해."

### 3. 동생 (The Glitched / 가칭: 루카스)

**역할:** 조력자이자 정보원, 최근 개조된 희생자

**성격:** 인형이 된 지 얼마 되지 않아 자아와 인형의 본능 사이에서 혼란을 겪음. 외로움을 많이 타며 주인공과 놀고 싶어 함.

**말투:** 아이 같은 말투, 가끔 말이 끊기거나 반복되는 '글리치' 현상 발생. (형/누나... 나랑 놀자. 근데... 저기... 가지 마...)

**상태 변화:**

- **호감도 높음:** 탈출에 도움을 주는 정보를 제공함
  - 자신이 숨겨둔 '신비한 지도'의 존재
  - 할머니에 대한 정보
  - 할머니에게 접근할 수 있는 '열쇠'의 위치
  - 세계를 탈출할 수 있는 '열쇠'는 새엄마에게 있음
- **호감도 낮음:** 겁에 질려 플레이어를 피함. 새엄마에게 "누나가 이상한 소리를 해"라고 일러바칠 수 있음.
- **인간화 높음 :** 호감도가 높을 시 주인공을 위해 희생하는 선택을 함. 호감도가 낮을 경우 본인의 정체성에 대해 혼란스러워함.
- **밤의 대화:** 무의식중에 플레이어를 변호, 반대로 비밀을 폭로함.

### 4. 강아지 (The Soul-Seer / 가칭: 바론)

**역할:** 아이템 탐지기, 영적 안내자

**성격:** 인간의 영혼을 알아봄. 인간 상태의 주인공에게 기본적으로 호감이 있음.

**말투:** (텍스트 창에 행동 묘사로 출력) "바론이 꼬리를 흔들며 바닥을 파냅니다", "바론이 으르렁거리며 북 플레이어를 경계합니다."

**상태 변화:**

- **호감도 높음:** 가족 사진이 묻혀 있는 곳으로 플레이어를 유인함.
- **호감도 낮음:** 플레이어를 경계하여 쫓음. (그날은 아이템을 찾아주지 않음)
- **밤의 대화:** 참여하지 않음.

## 5. 할머니 (The Husk / 가칭: 마가렛)

**역할:** 세계관 설명자(Lore), 과거의 경고

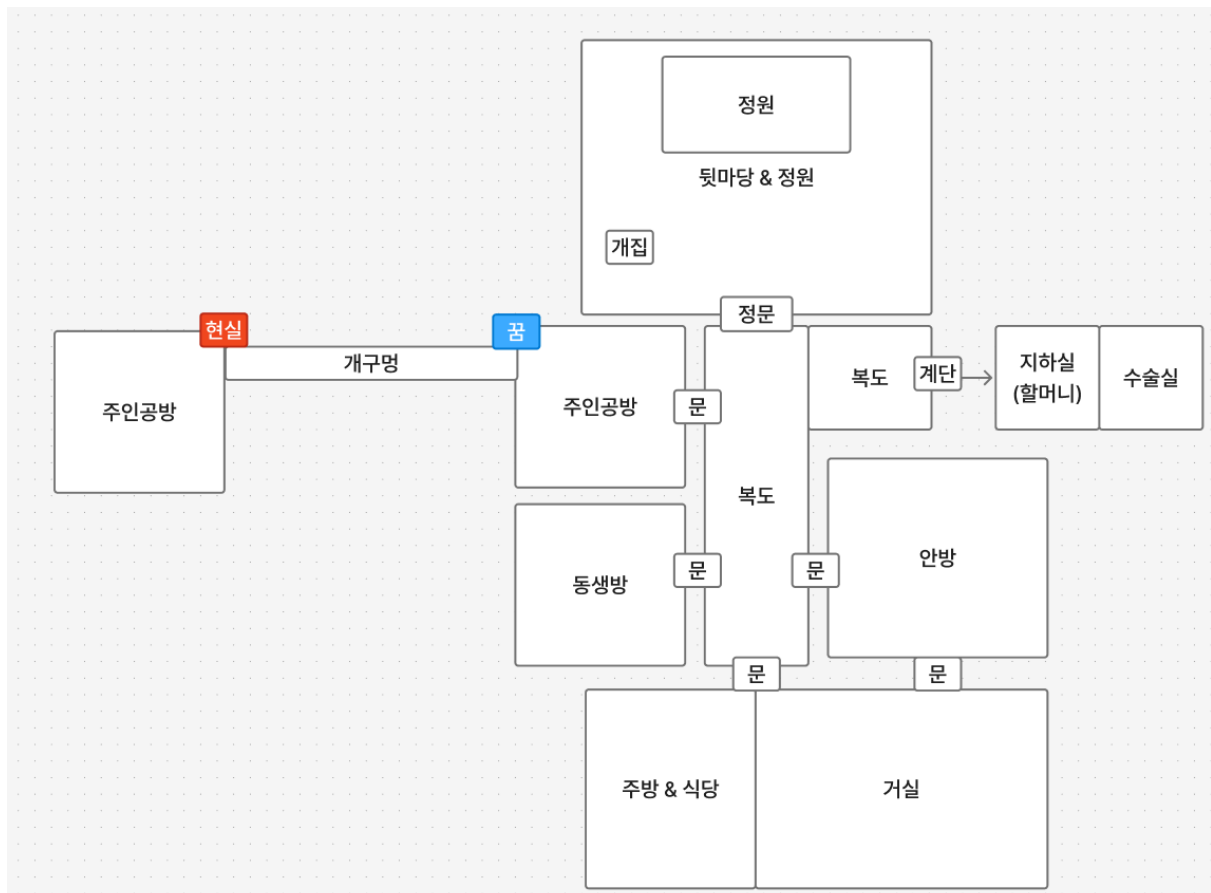
**성격:** 생명력을 모두 빠리고 껍데기만 남은 시체 상태. 아주 가끔 정신이 돌아올 때만 괴한 진실을 말함.

**말투:** 쉼 목소리, 끊어질 듯한 문장, 고어한 비유. (기름이... 부족해... 바늘이... 온다...)

**상태 변화:**


- **상호작용:** 플레이어가 '생기(인간성)'를 나눠주면, 새엄마가 왜 이토록 수술에 집착하는지(동기)를 설명함. 새엄마를 봉인할 수 있는 액자를 제공해 줌.
- **밤의 대화:** 참여하지 않음. 밤에 할머니의 방에서 나는 소음이 NPC들의 대화 주제가 되기도 함.

## 5. 플레이 구역



코렐라인

Created with FigJam

 <https://www.figma.com/board/ie8ZbAlI91miHtIRnDqkbH/%EC%BD%94%EB%A0%90%EB%9D%BC%EC%9D%B8?node-id=0-1&p=f&t=VHTQPnEMoTpsuY0G-0>



## 1. 주인공의 방 (The Birdcage)

- **분위기:** 과도하게 화려하고 깔끔한 방. 하지만 창문은 밖에서 못박혀 있습니다.
- **주요 특징:**  
개구멍 : 탈출을 위한 통로. 특정 아이템(열쇠 등)을 얻어야 현실 세계로 돌아가는 문이 열립니다.
- **게임적 역할:** 하루를 시작하고 마치는 장소.

## 2. 복도와 계단 (The Veins)

- **분위기:** 길게 늘어진 복도와 벽면을 가득 채운 가족사진들. 사진 속 인물들의 눈동자가 플레이어를 따라오는 듯한 느낌을 줍니다.

- **주요 특징:**
  - **가족사진 액자:** 강아지가 짚는 방향을 따라 조사하면 액자 뒤에 숨겨진 "진짜 가족 사진"을 발견할 수 있습니다.
- **게임적 역할:** 각 방을 연결하는 허브.

### 3. 거실 (The Showroom)

- **분위기:** '완벽한 가족'을 연기하는 주 무대. 커다란 소파와 항상 타오르고 있는 벽난로가 있습니다.
- **주요 특징:**
  - **벽난로:** 화재 경보를 일으켜 NPC들을 유인할 수 있는 핵심 오브젝트.
  - **대형 라디오/TV:** 외부 세계의 소식을 들으려 하면 잡음만 섞인 기괴한 소리가 흘러 나옵니다.
- **게임적 역할:** 주로 새아빠가 신문을 보며 상주하는 곳. 가족들이 모두 모이는 '저녁 시간' 이벤트가 발생하는 장소입니다.

### 4. 주방 및 식당 (The Modification Lab)

- **분위기:** 달콤한 냄새와 비린내가 공존하는 곳. 식탁 위에는 정체불명의 고기 요리와 플라스틱처럼 매끈한 과일들이 차려져 있습니다.
- **주요 특징:**
  - **찬장:** [수면제]가 숨겨져 있는 곳. 새엄마의 눈을 피해 약을 확보해야 합니다.
- **게임적 역할:** 새엄마의 주 활동 영역. '음식'을 통해 인형화가 가속화되는 선택이 일어납니다.

### 5. 동생의 놀이방 (The Glitch Room)

- **분위기:** 장난감이 가득합니다.
- **주요 특징:**
  - **인형의 집 모형:** 실제 저택의 축소판. 여기서 [신비한 지도]를 발견할 수 있습니다.
  - **벽장:** 몸을 숨길 수 있는 장소. 밤에 몰래 돌아다니다 NPC에게 들킬 것 같을 때 사용합니다.
- **게임적 역할:** 동생과 상호작용하여 정보를 얻는 곳.

### 6. 지하실 (The Archive / 할머니의 방)

- **분위기:** 곰팡이 냄새와 차가운 공기가 감도는 곳. 폐기된 인형 부품들이 산처럼 쌓여 있습니다.
- **주요 특징:**
  - **할머니의 침대:** 구석에 방치된 채 시체처럼 누워 있는 할머니.
  - **수술대:** 새엄마가 가족들을 인형으로 개조할 때 사용하는 도구들이 놓여 있습니다.
- **게임적 역할:** 게임 내 가장 위험한 구역. 세계관의 진실을 마주하는 장소이며, 특정 엔딩으로 가기 위한 필수 루트입니다.

## 7. 뒷마당과 정원 (The Gateway)

- **분위기:** 안개가 자욱하게 깔린 정원. 높은 담벼락 너머는 끝없는 낭떠러지처럼 보입니다.
- **주요 특징:**
  - **개집:** 강아지 '바론'의 거처. 호감도가 높다면 바론이 땅속에 파묻어 둔 **[액자]**나 중요 열쇠를 꺼내줍니다.

## 주요 아이템

NPC의 '인간성' 수치를 높이거나 진실을 파악하는 데 사용됩니다.

- **진짜 가족사진:**
  - **획득:** 복도 액자 뒤 혹은 정원 개집 근처 땅속.
  - **효과:** NPC(아빠, 동생)에게 보여주어 그들의 과거 기억을 자극하고 '인간성' 수치를 대폭 상승시킵니다.
- **따뜻한 홍차 (엄마의 특별식):**
  - **획득:** 매일 아침/저녁 주방 식탁.
  - **효과:** 마시면 일시적으로 기력이 회복되지만, **[인간성]** 수치가 영구적으로 5% 감소합니다. (인형화 가속)
- **말린 허브 뭉치:**
  - **획득:** 정원 구석 혹은 지하실 선반.
  - **효과:** 서술 시 "허브 향을 깊게 들이마신다"라고 입력하면 혼미해진 정신을 차리고 **[인간성]** 수치를 소폭 회복합니다.
- **강아지 간식:**
  - **획득:** 주방 찬장.

- **효과:** 바론(강아지)의 호감도를 빠르게 올릴 수 있으며, 바론이 감시자의 위치를 찾아서 알려주게 합니다.
- **공업용 수면제:**
  - **획득:** 주방 잠긴 찬장 (조사 혹은 훔치기 필요).
  - **용도:** "차에 약을 탄다", "고기에 섞어 아빠에게 준다" 등의 서술로 특정 NPC를 일정 턴 동안 무력화합니다.
- **기름병 & 라이터:**
  - **획득:** 주방(기름), 거실 벽난로 근처(라이터).
  - **용도:** [혼돈의 밤] 엔딩의 필수템. 거실이나 주방에 불을 질러 NPC들을 패닉 상태로 만듭니다.
- **윤활유:**
  - **획득:** 뒷마당 창고.
  - **용도:** 빼격거리는 문이나 환기구에 사용하여 이동 시 소음을 줄여줍니다. (밤의 탐색 성공률 상승)
- **엄마의 열쇠:**
  - **획득:** 새엄마를 잠재우면 획득 가능 or 동생이 훔쳐서 동생 방에 넣어 둬
  - **용도:** 개구멍을 열 수 있는 유일한 열쇠입니다.

## [아이템 상호작용 예시 (AI 활용)]

플레이어가 아이템을 어떻게 조합하고 서술하느냐에 따라 AI는 다른 결과를 내놓습니다.

- **예시 1 (잠입):** "찬장에서 얻은 \*\*[수면제]\*\*를 \*\*[따뜻한 홍차]\*\*에 몰래 섞어서 거실에 있는 아빠에게 가져다준다."
  - **AI 판정:** 아빠의 의심도가 낮다면 차를 마시고 3턴 동안 잠들. 이제 거실을 자유롭게 조사 가능.
- **예시 2 (심리):** "새아빠에게 \*\*[진짜 가족사진]\*\*을 보여주며 '우리 진짜 집으로 돌아가야 해요'라고 간절히 말한다."
  - **AI 판정:** 아빠의 인간성 수치에 따라 반응. "이건... 내가 아니야..."라며 괴로워하거나, 인간성이 낮으면 "이런 가짜는 필요 없다"며 사진을 찢어버림 (배드 플래그).

이 아이템들은 플레이어 인벤토리에 UI 형태로 표시되며, 조사 모드에서 클릭하여 상세 설명을 읽거나 서술창에 아이템명을 입력하여 사용할 수 있습니다. 이 중에서 더 구체적인 **조합법**이나 **사용 페널티**가 궁금하신 아이템이 있나요?



## 7. [주요 엔딩 리스트 (Good/Normal Ending)]

### 루트 1: 완벽한 기만 (The Stealth Exit)

- **주제:** "소리 없는 탈출" — 갈등을 최소화하고 지략으로 가족들을 무력화함.
- **달성 조건:**
  - 아이템: [수면제], [지도] 보유.
  - 상태: 전 NPC 호감도 중간 이상 상태 유지.
- **시나리오:**

주인공은 5일차 저녁 식사 전, 주방에서 몰래 홍차에 [수면제]를 탑니다. 평소처럼 순종적인 태도로 식사에 임하며 가족들에게 차를 대접합니다. 수면제가 효과를 발휘해 온 가족이 식탁에서 잠든 사이, 주인공은 새엄마로부터 비밀 열쇠를 훔쳐 인형 속 세계에서 탈아납니다. 다음 날 아침, 잠에서 깬 가족들은 텅 빈 침대만을 마주하게 됩니다.

### 루트 2: 혼돈의 밤 (The Chaotic Breakout)

- **주제:** "파괴를 통한 자유" — 소동을 일으켜 감시망을 무너뜨리고 강행 돌파함.
- **달성 조건:**
  - 아이템: [기름병]
  - 이벤트: 할머니에게 생기를 나누어 '협력' 상태 확보.
- **시나리오:**

주인공은 거실의 [벽난로]에 [기름]을 부어 순식간에 화재를 일으킵니다. 경보음과 연기 속에 가족들이 거실로 모여 당황할 때, 지하실의 할머니가 기름병과 라이터를 이용해 입구를 봉쇄합니다. 아수라장이 된 저택에서 주인공은 불길을 뚫고 정문을 박차고 나갑니다. 등 뒤로 저택이 불타오르는 소리를 들으며, 주인공은 다신 돌아보지 않고 달리고, 모든 가족들이 불타 없어지는 것을 지켜봅니다.

### ~~루트 3: 진실의 거울 (The Ritual/Truth Exit)~~

- **주제:** ~~"술사의 몰락"~~ — 세계관의 근원인 새엄마를 제압하고 저주를 종결함.
- **달성 조건:**
  - 아이템: ~~[마법의 액자], [가족 일기장].~~
  - 이벤트: ~~할머니로부터 새엄마의 진실(인형술사 정체) 정보 획득.~~

- **시나리오:**

~~주인공은 [가족 일기장]을 통해 새엄마가 사실 죽은 아이를 되살리려다 미쳐버린 인형술사임을 폭로합니다. 당황한 새엄마가 플레이어를 제압하려 할때, [마법의 액자]를 들어 그녀를 비춥니다. 액자는 인형술사의 영혼을 빨아들이고, 새엄마는 액자 속에 갇힌 작은 종이 인형이 됩니다. 저택을 지탱하던 마법이 풀리며 가짜 세계의 벽이 무너지고, 주인공은 현실 세계의 폐가 마루에서 눈을 뜹니다.~~

## 루트 4: 조력자의 희생 (The Sibling's Help)

- **주제:** "피보다 진한 교감" — 동생의 희생을 통해 얻은 탈출.

- **달성 조건:**

- 아이템: [동생의 장난감], [인간의 증표(소지품)].
- 상태: 동생의 호감도 '최대' 달성.

- **시나리오:**

주인공은 [동생의 장난감]과 [진짜 가족 사진]을 건네며 동생에게 인간이었을 때의 기억을 되살려줍니다. 동생은 다시는 인간으로 돌아갈 수 없음을 깨닫고, 본인의 방 안 벽장 안에서 하룻밤 숨어 있으라고 제안합니다. 다음날 아침, 동생이 갑자기 "누나가 도망갔어!"라고 거짓말을 하며 부모님을 정원 반대편으로 유인합니다. 동생은 자신이 벌을 받을 것을 알면서도 주인공에게 뒷문 열쇠를 건네며 미소 짓습니다. 주인공은 동생의 슬픈 눈망울을 뒤로한 채, 눈물을 닦으며 홀로 지하실로 도망칩니다.

---

## [배드 엔딩 리스트 (Bad Ending)]

### 배드 루트 1: 불완전한 박제 (The Unfinished Doll)

- **주제:** "자아의 소멸" — 탈출 의지를 잃고 서서히 인형이 되어버림.

- **달성 조건:**

- 인간성(Humanity) 수치가 0%에 도달함.

- **시나리오:**

주인공은 더 이상 도망칠 기력을 느끼지 못합니다. 5일차 아침, 거울을 본 주인공은 자신의 눈동자가 단추로 변해있는 것을 발견하지만 무서워하지 않습니다. 스스로 수술대 위에 올라가 눕자, 새엄마가 기쁜 듯 바늘을 듭니다. 마지막 의식이 끊기기 전, 주인공의 입가에는 인형 특유의 영원하고 딱딱한 미소가 그려집니다.

### 배드 루트 2: 영원한 식사 시간 (The Eternal Dinner)

- **주제:** "안락한 가짜" — 거짓된 안식에 취해 스스로 진실을 외면함.

- **달성 조건:**

- 5일차 저녁 식사 전, 탈출 엔딩에 도달하지 못함

- **시나리오:**

주인공은 문밖의 안개가 두려워집니다. 차라리 인형으로 사는 것이 더 편안할지도 모른다는 유혹에 빠집니다. 새엄마가 건네는 고기를 웃으며 받아먹자, 저택의 공기가 아늑하게 변합니다. 밖으로 나가는 문은 사라지고, 주인공은 영원히 끝나지 않는 5일차 저녁 식사 자리에 앉아 맛이 느껴지지 않는 음식을 씹으며 가짜 가족들과 깔깔대며 웃습니다.

---

## 8. 시스템 메커니즘 상세

### 1. 플레이어 상태 지표 (Player Stats)

플레이어의 현재 생존 가능성과 행동 제약을 결정합니다.

- **인간성 (Humanity / 0~100):**

- **의미:** 플레이어의 영혼이 육체에 머물러 있는 정도.
- **변동:** 시간이 흐를수록 자동 감소하며, 새엄마가 준 '의심스러운 음식'을 먹으면 크게 하락합니다.
- **효과:** 0이 되면 완전한 인형이 되어 게임 오버.

---

### 2. NPC 개별 상태 지표 (NPC Stats)

각 가족 구성원이 플레이어를 어떻게 대할지 결정하는 기준입니다.

- **호감도 (Affection / 0 ~ 100):**

- **의미:** 플레이어를 '가족'으로서 얼마나 아끼는가.
- **변동:** NPC의 성향에 맞는 대화, 선물, 협동 시 상승.
- **효과:** 호감도가 높으면 플레이어의 실수를 덮어주거나(밤의 대화에서 번호), 핵심 아이템의 위치를 먼저 알려줍니다.

- **인간성 (Humanity / -100~100):**

- **의미:** 인형이 되기 전 '인간이었을 때의 기억'이 남아있는 정도.
  - **변동:** 과거의 물건(가족 사진 등)을 보여주거나 진심 어린 호소를 할 때 상승.
  - **효과:** 이 수치가 높아야만 NPC를 탈출의 '조력자'로 포섭할 수 있습니다. 수치가 낮으면(완전한 인형) 새엄마의 명령에만 복종하는 기계적인 반응을 보입니다.
-