마클라오의 편지

1. 장르

- 공포, 점프스퀘어

2. 개요

- 기본적으로는 8번 출구류라고 부르는 괴이 찾기 게임을 기초로 하여 만든 게임이다.

- 표지판에서 주어지는 명령을 반복적으로 수행함으로서 플레이어가 안정감을 얻도록 환경을 조성하고 후반에 명령을 정상적으로 수행할 수 없는 환경을 조성하여, 플레이어의 당황감과 그 심리적 불안 상태에서의 공포를 극대화하고자 한다.

3-1. 조작

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이동** | **회전** | **추가 조작(휴대폰)** |
| WASD | 마우스 회전 | Q를 눌러 꺼내기 |
| **점프** | **선택 / 확대** |  |
| Space | 좌클릭 / 우클릭 |  |

|  |
| --- |
| 이동 |
| 입력에 따라서 앞뒤양옆으로 움직일 수 있으며, 이는 상대적이다.  (오른쪽을 바라보며 왼쪽키를 누르면 절대 좌표에서 앞으로 이동한다.)  Space버튼을 눌러서 점프가 가능하도록 한다.  Q를 눌러서 휴대폰을 켰을 때도 이동은 가능하다. |
| 회전 + 선택/확대 |
| 마우스를 눌러서 화면을 회전시킬 수 있다.  (시야각을 고정한다. 위로 90도, 아래로 90도 이상 움직일 수 없다.)  P를 눌러서 휴대폰을 켠 상태에서 화면 회전은 진행되지 않는다.  옵션에서 화면의 회전 속도를 결정할 수 있다.  선택의 경우에는 물체를 조작하는데 사용한다.  플레이어 카메라를 기준으로 Ray를 투사하여 Interact가능한 물체에만 작동하도록 한다.  확대의 경우에는 캐릭터기준의 카메라의 FOV(시야각)을 조절한다.  멀리보거나 가까이 있는 것을 확대할 때 사용한다. |
| 추가 조작(휴대폰) |
| 다음의 3기능으로 구현된다.  1. 전화  : 게임 진행에 있어서 필요하며(후술), 누르면 즉시 적용되며, 휴대폰 선택이 비활성상태가 된다.  2. 플래시  : 게임 캐릭터를 기준으로 전방에 빛을 투사한다. (SpotLight)  3. 옵션  화면의 회전 속도, 소리, 시야각을 스크롤바를 이용하여 조작한다. |

3-2. 화면 구성

|  |  |
| --- | --- |
| 기본 화면 | 휴대폰 |
|  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| 통화 연결음 이후  성공 --> 다음으로  실패 --> 처음으로 | 플레이어 기준으로 빛 투사  (Spotlight)  다시 클릭시 OFF | 설명문 (후술) | 설정  : 마우스 민감도  : FOV  : 소리  : 스크롤 바를 통해서 |

3-3. Scene

|  |
| --- |
|  |
|  |

3-4. 시행 가능한 명령

|  |  |
| --- | --- |
| 명령 | 세부 설명(예시 기준, 왼쪽 회의실, 오른쪽 탕비실, 앞 자료실 |
| 회의실(탕비실, 자료실)로 가시오 | 해당하는 실의 이름이 적힌 문으로 향하면 된다.  (바리에이션1 디폴트 맵의 위치가 바뀐다. )  (바리에이션2 해당하는 문이 숨겨져있다. 다락문등)  (바리에이션3 해당하는 문이 2개 이상 존재한다.)  (바리에이션4 해당하는 문까지 향하는 길이 미로다.) |
| [ ]를 파쇄하십시오 | 상호작용하여 물체를 세절기로 가져간다.  [문서], [인형], [상장], [손가락]  (바리에이션1 세절기가 없다.)  (바리에이션2 물체가 없다.) |
| 죽으십시오 | 불가능 명령 아님 - 세절기에 올라서서 전원을 킨다.  (바리에이션1 세절기가 없다.)  (바리에이션2 점프가 불가능하다.) |
| 평서문 | 당신은 마클라오의 인생이 잘못되었다고 생각합니다.  마클라오는 착한 아이입니다. 그렇지 않나요?  마클라오 사장 앞에서는 머리 이상으로 손을 들어올리지 마십시오.  마클라오, 우리 아이 마클라오  (바리에이션1 전화가 먹통이 된다.) |
| 나가십시오 | 아무 문으로만 나가면 된다.  (바리에이션 1. 맵이 넓어지고 문이 숨겨져 있으며 괴물이 쫒아온다)  (바리에이션 2. 문이 아무데도 없다)  (바리에이션 3. 문이 무한하게 멀어진다) |
| 기타 | 표지판이 없다. |
| 살아남으십시오 | 표지판이 안전장소라고 여겨지는 복도에서 나타난다.  (바리에이션 1. 뒤에서 몬스터가 쫒아온다.)  (바리에이션 2. |
|  |  |

3-5. 맵의 구조

|  |  |
| --- | --- |
|  | **사무실**  가로 10m  세로 9m  높이 15m  **플레이어**  키1.8m  가로 0.5m  세로 0.3m  **복사기**  가로 0.7m  세로 0.6m  높이 0.6m  **세절기**  가로 0.4m  세로 0.3m  높이 0.5m  **책상**  가로 1.4m  세로 0.9m  높이 0.9m  **칸막이**  높이 1.6m  두께 0.04m  **의자**  가로 0.45m  세로 0.45m  **문**  가로 0.9m  세로 0.1m  높이 2.2m  **표지판**  가로 1m (0.2m)  세로 0.2m  높이 1.6m |
| 맵의 구조는 다음과 같으며 각각의 문은 복도로 이어진다.  문 너머의 복도는 다음 맵으로 연결되는 과정에 사용된다. |  |

4. 스토리 :

플레이어는 신입 직원으로 높은 주급을 받는 것을 대가로 한 회사에 경비로 입사하게 된다.

그러나 명령에 따라서 복도를 순회하면서 이상한 현상을 목격하게 된다.

회사의 사장인 마클라오는 성공한 회사 CEO지만, 부모의 억압에 시달리면서 살아왔다.

공부, 연애, 취업, 사업, 인간관계 모두 명령받으면서 기계적으로 자란 마클라오는 내면의 어둠을 가지게 되었고, 이내 나이를 먹으면서 뒤틀린 분노를 가지게 되었다.

마클라오는 높은 비용을 대가로 사람을 불러서 자신의 트라우마를 행하게 함으로서 죽이는 기이한 취미를 갖게 함, 이 마클라오의 분노를 해결하는 것이 진엔딩의 분기

4-1. 문서 아이템

|  |
| --- |
|  |

5. 목표 :

플레이어는 방에 들어가면서 표지판에 적혀있는 명령을 시행하거나, 반대로 시행하거나, 혹은 시행이 불가능한 경우 휴대폰을 꺼내서 전화를 하는 것으로 다음층으로 넘어간다.

1층부터 시작하여 8층까지 나아가도록 하며, 그 단계에서 플레이어가 모든 스토리를 볼 수 있도록 한다.

6. 중요 시스템 :

1. 층 진행

가운데(내지는 여러 곳에 위치한) 표지판의 내용에 따라서 해석하는 것

* 빨간색 -> 표지판의 내용을 반대로 or 표지판의 내용이 거짓일 경우
* 파란색 -> 표지판의 내용을 그대로 or 표지판의 내용이 사실일 경우
* 빨간색 or 파란색이나 내용에 모순이 있어서 행하기가 불가능한 것 -> 전화

1. UI(휴대폰)

* 전화
* 안내서
* 옵션

|  |
| --- |
| 전화기 모양의 오브젝트가 위치한다. 기본적인 화면에서 P를 눌러서 휴대폰을 껐다켰다 할 수 있으며, 버튼을 누르면 작동하도록 한다. |
| 안내서  : 빨간 색은 반대로 행동한다.  : 파란 색은 그대로 행동한다.  ; 명령을 시행할 수 없는 '이상'이 나타날 경우 전화를 누른다. |
| 설정  : FOV  : 마우스 민감도  : 사운드 |

7. 진행 단계 :

#1~2 :

간단한 명령 – 왼쪽으로 가십시오, 오른쪽으로 가십시오, 죽으십시오

조금 복잡한 명령 – 왼쪽 또는 오른쪽으로 가십시오.

#3 ~ 6: 맵에 특이한 요소가 추가됨, 명령을 수행하기가 힘듬.(갑자기 질문을 던짐)

1. 미로를 풀아야 탈출구 발견 가능
2. 괴물이 달려와서 통과를 방해
3. 음악이 끊어지기 전에 탈출하라
4. 표지판이 여러 개 존재
5. 당신은 마클라오의 삶이 잘못되었다고 생각하십니까?
6. 마클라오는 시킨 대로 했을 뿐입니다.
7. 농구공 넣기
8. 모순되는 질문 -> 휴대폰이 먹통.
9. 표지판이 없음
10. 표지판이 맨 위에 붙어있음(점프맵)
11. 상충되는 명령 - 파란색 ; 나가십시오 + 빨간색 : 나가십시오

#7 : 스토리 진행에 필요한 내용

- 맞는 행동을 했는데, 처음으로 돌아옴

-> 이에 대한 반응으로 진엔딩과 노말엔딩으로 나누어짐