

그 날  
마법도언서  
우리는

<Us, in the Abandoned Asylum>

Java Based Text Game

Copyrights © NYCLifewithNyx

## 1. 기획 의도 - <그 날, 폐병동에서 우리는; Us, in the Abandoned Asylum>

- 이 게임은 자바 기반 콘솔 기반 텍스트로 진행될 예정입니다. 저장 기능 구현을 하지 않고, 각 선택지마다 결과값을 네자리 숫자로 보여주어 혹여나 게임오버가 되었어도 해당 숫자를 기억해서 다시 입력하면 이어서 진행할 수 있는, 과거 오락실 게임의 <이어하기> 기능을 차용해서 다양한 엔딩을 보면서 스토리를 따라서 즐길 수 있는, 플레이타임 20분 정도를 목표로 합니다.

## 2. 컨셉, 소재 (레퍼런스) 및 장르

- 텍스트 기반 공포 퍼즐 & TRPG & 방탈출 게임입니다.
- 시작 메뉴는 보통 다른 게임처럼 시작하기, 이어하기, 종료로 이루어져 있습니다.
- 그래픽은 없지만 잔인하고 폭력적인 묘사 등이 나오므로 권장 연령은 15세 이상입니다.
- TRPG 등에서 나오는 기본 스텝과 CoC에서 특별히 나오는 이성(San)수치 등을 차용합니다. 그러나 복잡한 입력값을 필요하지는 않습니다.
- 참고 레퍼런스 : 크툴루의 부름(CoC; TRPG) – 호질
- 블루밍하우스 – <https://ghoulrpg.tistory.com/1>
- 침착맨 (침펄풍심; 미완성) – <https://www.youtube.com/watch?v=q5Eid5hrpA4>
- 참고 게임 : 페이트/스테이나이트, 페이트/할로우 아타락시아, 토가이누의 피, 아웃라스트 등.

## 3. 세계관 및 줄거리 설정

- 2025년 현대 한국이 배경이나, 가상의 지역 및 장소가 배경입니다.
- 오랜시간 버려져 있던 정신병원에서 벌어지는 이야기입니다.
- 프롤로그: 오래간만에 친구를 만났다. 술을 먹으면서 오래간만의 근황을 얘기했다. 친구는 요즘 오컬트에 심취해있었다. 유튜브에서 귀신 이야기니, 무당 이야기니 봤던 것을 얘기하더니, 갑자기 귀신을 부르는 주문을 안다며 해보자고 했다. 나는 그런 짓을 왜 하냐고 했지만 친구는 뭐 어때, 재밌잖아! 하고는 막무가내로 귀신을 부르는 장난을 쳤다. 기다렸지만, 별다른 일은 일어나지 않았다. 우리는 마저 술을 마시며 다른 이야기를 했고, 그렇게 언제 잠에 들었는지도 모르게 잠들었다.

문득 눈을 떴다. 자고 있었나. 몸에 개운한 느낌은 하나도 없었다. 어두워서 잘 보이지 않았지만 이질감이 들었다. 내 방이 아닌 것 같았다. 몸을 벌떡 일으키자 더욱 더 확실하게 다가왔다. 여기는 내 방이 아니었다. 나는 왜 여기에 있지? 눈이 어둠에 익숙해질 무렵, 나는 옆 침대에 누가 누워있는 것을 보았다. 누구... 아 맞다....!!!

나는 부리나케 옆 침대로 가서 친구를 훔들었다. 야, 야 일어나. 일어나. 그러나 무엇인가 굉장히 잘못 되었다. 잘못 되어있었다.

친구는 지나치게 딱딱했다.  
그리고... 일어나지 않았다.

나는 문득, 귀에 들리는 심장박동 소리가 하나 뿐이라는 것을 느꼈다. 숨을 몰아쉬는 소리도 단 하나뿐이었다.

이 방에서 살아있는 것은  
나 혼자 뿐이었다

술 먹고 친구랑 귀신 부르는 놀이를 했는데 자고 일어나니 버려진 폐병원에 같혀있었다. 문은 강철로 되어있으며, 쇠사슬로 칭칭 감겨 자물쇠가 채워져 있었다. 안 쪽에서. 마치 누군가가 우리를 끌고 들어와 나가지 못하게 안 쪽에서 잠그고 본인은 숨어버린 듯 했다. 소름이 돋는다.

친구의 시체를 자세하게 살펴보아도 친구가 어떻게 죽었는지는 잘 모르겠다. 범인은 죽였을까. 그럼 왜 나는 살려두었을까. 범인은 누구일까.

그러나 슬퍼할 시간이 없었다. 모든 탈출구를 확인해봐도 안에서 잠겨있으며, 창문은 다 창살이 덧대어져 있어 창문을 깬다고 해도 나갈 수 없었다. 아마도 여기는 정신병원인듯 했다. 그것도 탈출할 수 있는 정도의 사람들을 가둬두던.

병원을 한바퀴 돌아보았지만 출구를 찾지 못했다. 서서히 해가 밝아온다. 새소리가 들린다. 주변은 산인 것 같았다. 여기서 소리를 지른다고 해서 들릴까.

그리고 소지품은 아무것도 없었다.  
나는--어떻게 해야하는걸까.

- 줄거리 : 친구와 귀신 부르는 놀이를 하고 잠들고 일어났더니 낯선 곳에서 일어났다. 장소는 폐병원. 친구는 이미 죽어있었다. 병원을 확인해보니 안 쪽에서 잠겨있었다. 그렇다면 범인은 우리와—아니 나와 같이 있다는건가? 여기서 죽기 전에 탈출해야한다. 그러나 폐병원의 낮과 밤은—전혀 다른 모습이었다.

## 4. 게임의 특징

- 텍스트 게임의 한계를 최대한 이용하여, 주인공(플레이어)는 낮에는 폐병원을 조사하고 밤에는 공포와 맞서 싸우며 탈출을 도모하는, 공포 소설을 읽듯이 진행하는 게임입니다. 따로 세이브는 없지만 마지막 선택지로 돌아갈 수 있는 네자리 숫자가 주어지며, TRPG 룰을 따라 주사위를 굴려서 특정 이벤트를 볼 수도 보지 못할 수도 있습니다.

## 5. 주요 캐릭터 및 배경 설정

- 주인공. 플레이어 캐릭터입니다. 나이는 딱히 언급이 없지만 20 대 초반 ~ 30 대 중반입니다. 이름을 지어줄 수 있으며, 성별을 선택할 수 있습니다. 성별 선택시 체력과 이성 수치에 영향을 받습니다.
- 친구. 이 상황을 만든 원인입니다. 술을 먹을 때까지는 괜찮았지만, 일어나보니 이미 죽어있었습니다. 나이는 주인공과 비슷한 연령이며, 성별은 플레이어 캐릭터를 따라갑니다 (동성).
- 폐병원. 일반 공동 병동, 원장실, 복도, 간호사 스테이션, 독방, 휴게소, 약국, 진료실, 화장실 등으로 이루어져 있으며 오랜 시간 버려져 있어 엉망이고 관리가 되어있지 않습니다. 창문은 모두 다 철창으로 덧대어져 있으며 아무리 힘을 줘도 부술 수 없습니다. 모든 문은 다 철문으로 되어있으며, 잠겨있습니다. 범인은 입구로 들어온 듯, 입구는 안쪽에서 쇠사슬로 문 손잡이가 감겨 자물쇠로 잠겨있습니다.
- 낮에는 방을 돌아다니며 탈출을 위한 조사를 해야하며, 밤에는 괴이현상에 맞서야 합니다. 계속된 배고픔이나 뛰거나 싸우거나 다치는 등의 일로 인해 체력이, 이상 현상을 겪음으로 인해 이성 수치가 깎이며, 특정 체력과 이성 수치 이하일 경우 주인공은 패닉에 빠져 이상 행동을 하기 시작합니다. 체력이나 이성 수치가 0 이 될 경우, 주인공은 사망하고 배드 엔딩 중 하나가 됩니다.

## 6. 게임 기본 구성

- 이름 (지정), 나이 (랜덤), 성별 (지정)
- 체력 수치, 이성 (정신력) 수치 (둘 다 성별에 따라 지정, 총합은 같음 예: 120 / 80, 80 / 120 등), 운
- 체력 수치에 의해 조정되는 공격력, 이성 수치에 의해 조정되는 방어력
- d4, d6, d20, d100 등 TRPG 에서 사용되는 주사위
- 등등등...

## 7. 클래스 구성

머드 게임이라니 흥미롭네요  
기획서에 클래스 구성이 들어있는 건 좀 이상하니 설계서를 따로 만드는게 나을듯하고  
클래스 구성 부분은  
enemy -> npc로 정의하는게 나을 듯  
interaction은 interface로 해서 player/npc class에서 구현  
item 클래스를 부모 클래스로해서 자식 class -> book / furniture을 하는 식이 나을 듯  
저는 대략 요정도 의견입니다! Translate

1 1 1 1

- 스레드에서 현업자 의견 반영. 설계서는 후에 분리.

### - Character 클래스

- └ Player 서브 클래스 – 플레이어 캐릭터. 원래 이름이랑 성별 입력값 받으려고 했는데 이어하기 기능 때문에 보류 (메모리/세이브 기능 없어서)
- └ NPC 서브 클래스 – 친구 시체, 악령, 귀신 등

### - Item 클래스(구현여부 미정)

- 퍼즐을 풀기 위해서 모으는 특정 상황에서만 쓸 수 있는 아이템
- 체력을 채우기 위해서나 이성 수치를 올리기 위해서 사용할 수 있는 아이템

### └ Book 서브 클래스

- 기록 모음집. 이 폐병원에 대한 이야기와 플레이어가 남기는 감상들이 적혀 있다. 게임 플레이에 영향 없음.

### - Room 클래스

- 특정 장소를 Room으로 수정, 각 방에 대해서 이동을 하는 식으로 설명하며 낮/밤에 따라 출력되는 메세지

### - Interaction 클래스 (Interface 를 배우지 않아서 뭔지 모르므로 일단 보류)

- 특정 행동들의 Yes/No의 결과값을 보여줌
- 예 : (서랍을) 연다/닫는다, 한다/하지 않는다, 도망간다/도망가지 않는다, 싸운다/싸우지 않는다 등, 선택을 하고 그에 대한 결과값을 보여줌.
- 예 : (furniture:서랍) 안에는 아무것도 없다. / (item:약) 을(를) 사용했다.

### - Furniture 클래스

- 장소에 놓여져 있는 가구 (조사 대상)
- 캐비넷, 서랍, 침대, 기타 등등 조사 가능한 모든 가구들

\*Item 과는 다른 의미라서 합치지 않고 분류

### - Ending 클래스

- 엔딩 모음.
- 트루 엔딩, 굿 엔딩, 배드 엔딩 등. 엔딩을 진행하기 전에 처음부터 다시 시작할 필요 없이 분기 이전으로 다시 되돌릴 수 있도록 4 자리 숫자를 제공.

### - Scenario 클래스 (구 story 클래스)

- 스토리 Stage 를 나누고, 분기 (interaction class) 이전으로 돌아올 수 있게 해당 분기마다 stage 가 시작됨. 보면 아예 따로 각각 클래스로 빼도 될 것 같긴 한데 (이게 더 직관적으로 내가 왔다갔다 하면서 볼 수 있을 것 같긴 함) 모르겠음.

### - Title 클래스

- 메인 화면. 새로 하기, 이어하기, 종료하기 등의 메뉴드 있음

### - Dice 클래스

- d4, d6, d20, d100 등 주사위 클래스

- 개인 코멘트: 기타 만들어가면서 수정할 확률 1000000%.... 아마도 아래 텍스트 쪽 기능도 만들 수 있지 않을까 함. 클래스를 적게 만드는게 나은지 세분화해서 스스로 폴더 정리하듯이 만드는게 나을지 전혀 모르겠음. Interaction 쪽에다가 왕창 method 만들어서 스스로 라이브러리(이게 맞는 표현인지 모르겠음) 만들어서 필요할 때마다 불러다가 쓰는게 좋을 것 같은데 아직 만들기 전이라 감을 못 잡겠음. 만들어가면서 뭐가 더 효율적인지 판단하면서 결정할듯. 아니면 클래스 안에다가 끌지 말고 그냥 상속으로 끌어다가 쓰는게 낫나… 전혀 모르겠음.

인텔리제이에 대충 클래스를 만들어보긴 했는데… 흐름의 순서대로 만들지 않으면 안될 것 같아서 보류. 원래 순서 없이 만들면 힘들어서 항상 뭐든지 처음부터 끝까지의 흐름으로 만듬. 중간중간 만들어서 넣는거는 그때 그때… 프로그래밍 할 때 단점이 될 것 같아서 신경 쓰임.

## 8. 기타 코멘트

- 게임 기획 자체를 짜보는 것은 처음인데 이렇게 짜는게 맞는지는 잘 모르겠습니다. 일단은 이런 식으로 돌아가게끔 하되, 콘솔에 딜레이를 걸거나 랜덤 요소를 걸거나 해서

죽  
어  
죽  
어

죽어죽어죽어죽어죽어죽어죽어죽어 같은 식의 텍스트 공포 유발,  
thread.sleep(4000); 등 //1000ms = 1 초

```
public static void waitMs (long ms) {  
    try {  
        Thread.sleep(ms);  
    } catch (InterruptedException Ignored) {}  
}
```

혹은 어디로 이동하는데 순간 스쳐지나가는 귀신 그림 모양이나 랜덤 텍스트 출력 등으로 책을 읽되 선택지가 있고 책의 글자가 살아 움직이는 식의 요소를 넣어보려고 합니다.

Do-while이나 flag 요소 등을 적극적으로 활용하고 유도해서 최대한 반복 없이 이벤트가 훌러가게끔 게임을 짜려고 하고, RPG 게임과 다르게 상점/돈 요소가 없는 만큼 운 스탯과 정신치 스탯을 활용해보려고 하며,

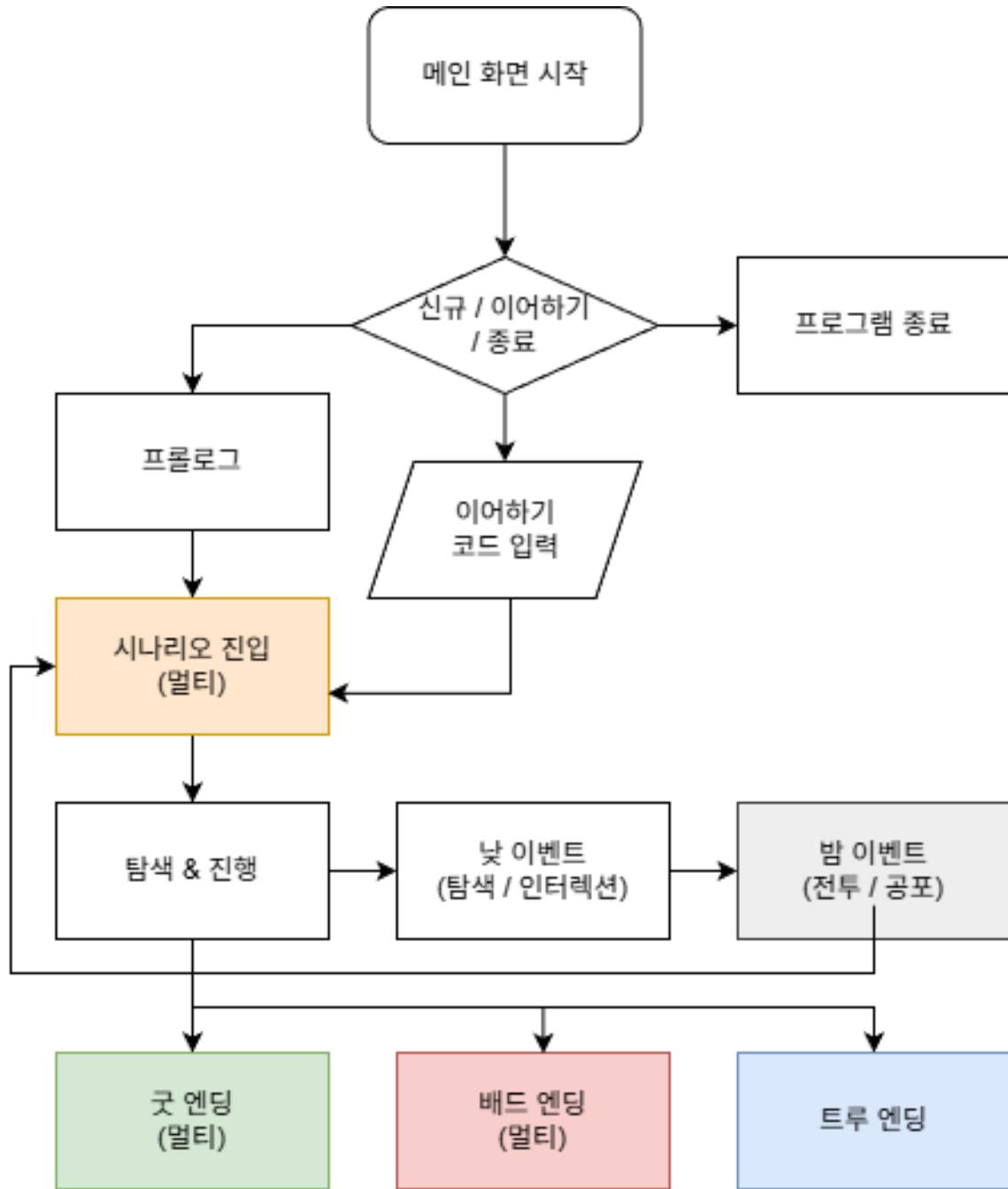
또한 최대한 자바 클래스 라이브러리 패키지의 요소들을 다양하게 사용해보려고 합니다.  
(예: 계절 요소는 import java.text 등으로 플레이어의 현재 날짜를 받아와서 계절을 반영한다든가 등)

콘솔 글자 반짝거리기 (Enter 유도 – 여기서는 빨간색이나 실제로는 흰색 쓸 예정)

```
public static void blinkRed(String text, int times, int delay) throws  
InterruptedException {  
  
    final String RED = "\u001B[31m";  
    final String RESET = "\u001B[0m";  
  
    for (int i = 0; i < times; i++) {  
        System.out.print("Wr" + RED + text + RESET);  
        Thread.sleep(delay);  
        System.out.print("Wr" + " ".repeat(text.length()));  
        Thread.sleep(delay);  
    }  
}  
//text = “▼”;
```

\*이 기능들은 챗지피티에게 요청해서 만들어달라고 했습니다. 필요할 때마다 만들어서 쓸 예정입니다.

## 9. 플로우 차트



…? 막상 짜보니까 너무 심플해서 당황… 탐색 & 진행에 따라 각 엔딩 타입마다 엔딩 1, 엔딩 2 이렇게 나뉘긴 하겠지만 아직까지 구체적으로 짠건 없어서 여기까지입니다