[게임스토리 기획서\_V1.04\_240114]

[구체적인 스토리]

[챕터1]

- 가족끼리 놀이공원에서 사진을 찍는 모습이 나옴(a가 들고있던 오르골로 서서히 줌인)

- a는 자신의 방에서, b는 1층 거실에서 시작이 된다.

- 숨바꼭질을 하고있었는지 꾀꼬리를 외치는 b의 목소리가 어디선가 들린다.

- a가 방에 있다고 대답한 후, 서로 만나기 위해 a는 복도로, b는 2층으로 향한다.

- 가는 길목에 상자들이 있어, 상자를 밀어내며 나아간다.

- 서로 만나고 b의 방으로 간다.

- b의 방에서 같이 미니게임을 한다.

- 다음엔 무얼 하면서 놀까란 b의 말에, a가 피터팬 놀이를 하는 것이 어떻냐고 묻는다.

- b가 그게 뭐냐고 묻자, 피터팬 처럼 환상의 나라에서 모험을 즐기는 것이라 한다.

- a는 피터팬 역할, b는 요정의 역할을 맡는다(여기서 그림자 능력과 요정의 날개 능력을 얻음)

- 그렇게 자신들의 역할을 정하던 중, 문 앞에서 기괴한 소리가 들려왔다.

[챕터2]

- 곧이어 문이 부서지며 괴물이 등장하고, 둘은 괴물을 피해 복도로 나간다.

- 그러나 괴물이 남아있던 상자를 던져, 1층으로 가는 계단이 막힌다.

**-** 하는수 없이 화장실로 도망가서 괴물을 유인 후 다시 복도로 도망친다.

- 괴물이 화장실을 나오기 전 서랍장 속에 숨은 뒤, 그림자로 유인해 상자를 부순다.

- 계단을 내려가던 도중, b가 넘어지며 오르골이 연주된다.

- 그때 따라오던 괴물이 멈춰선 것을 보고 괴물을 멈추게 하는 방법을 알게된다.

- 일단 오르골을 챙긴 후, 괴물과 멀리 떨어진다.

- b가 괴물을 없애려면 어떻게 해야 할까 고민한다.

- a가 자신의 그림자가 더 커지면 좋겠다고 한다.

- 그러자 b가 손전등을 가까이 하면 더 커질 것이라고 말한다.

- 그렇게 손전등을 찾으러 지하실로 간다.

- 지하실은 열쇠가 두개 필요했다.

- 주방과 안방에서 열쇠를 구한 후 지하실로 내려간다.

- 지하실로 쫒아온 괴물을 물리치기 위해, 손전등을 키고 그림자를 커지게 한다.

- 괴물이 바닥에 뚫린 구멍에 빠지고, 둘은 지하실을 빠져나온다.

[챕터3]

- 현관문을 열었으나, 똑같은 1층 복도가 눈앞에 보인다.

-