## Introduction

반전있는 스토리를 기반으로 한 2D 조감시점 공포게임. 타이틀 화면이나 캐릭터 등은 직접 제작하고, 바닥의 텍스쳐나 일부 오브젝트는 에셋을 활용할 예정. 또한 스크립트로 이동과 오브젝트와의 상호작용을 구현하고 이를 통해 이벤트를 발생시켜 게임을 진행하도록 할 예정.

## Description

만약에 당신이 주인공이라면 당신은 어두운 방에서 화살표 키로 으스스한 방안을 돌아다니며 조사를 할 수 있습니다. 그리고 주변의 물건들을 조사하며 하나 하나씩 진실과 마주할 준비를 할 것입니다. 당신이 조사를 하며 모이는 자료들은 일지에 등록됩니다. 그리고 당신은 조사를 하다가 매번 깜짝깜짝 놀라며 공포스러운 순간을 마주할 것입니다. 일지는 당신이 경험하는 요소를 기억하고 당신이 마지막에 판단할 때에 도움을 줍니다.

## Key Features

모던한 그림체와 스크립트 화면을 통한 공포감 조성: 플레이어는 간단한 2D 플레이 화면인대도 게임의 분위기에서 공포를 느낄 수 있습니다. 플레이 도중 갑작스럽게 등장하는 화면은 유저에게 공포감을 줄 수 있습니다.

생각할 수 있는 스토리: 게임을 진행하며 플레이어 자신이 직접 추리하여 자신의 생각으로 판단을 해야 합니다. 추리의 실패에 따라 결말이 달라질 수 있습니다.

음향 : 플레이어가 우리의 게임에 집중하려면 음향을 키고 게임을 플레이 하는 것을 추천합니다. 상황에 맞는 음향을 준비하여 분위기를 잡고 깜짝 놀래 킬 준비를 할 계획입니다.

## Genre

우리의 주 장르는 공포 게임입니다. 하지만 추리가 필요한 요소가 가미되어 있습니다. 어떻게 보면 공포 추리 게임이라고 간추려 말할 수 있습니다.

## Platform

일단 주 목표는 PC게임으로 제작하는 것 입니다. 그러나 완성하고 기회가 주어진다면 모바일도 제작 가능성이 있습니다.

### Core Game Play

이 게임의 핵심 게임 플레이는 ‘조사’하는 것 입니다. 플레이어는 조사를 하며 정보를 손에 넣고 조사를 하여 아이템을 손에 넣습니다. 그리고 결국 조사를 하기 위해 맵을 돌아다닐 수 밖에 없고 필연적으로 결말에 가까워 지도록 디자인 할 계획입니다.

### Functional Requirements

우리의 게임에서는 기본적으로 유니티 프로그램을 기본으로 코딩을 함으로써 음향, 그래픽, 코딩 등 그리고 게임에 연출에 대해서 많은 고민을 해야 했습니다. 그리고 회의를 진행하며 게임에 필요한 기능 요구 사항 등 그 중에서 게임의 기능에 대해 분류도 했습니다.

우리의 게임에서 기본적인 시스템으로 시작 화면, 종료 화면을 기본으로 만들고 게임 안으로 들어가면 캐릭터가 2D맵에서 상하좌우로 움직이는 기능, 물건 가까이에서 키를 누르면 물건에 대해 조사하는 기능, 물건을 조사하며 물건의 자세한 사진이 나오는 기능, 그리고 어느 특정한 이벤트 순간에 갑자기 눈 앞에 나타나는 사진이 나오는 기능, 물건을 인벤토리에 넣거나 물건을 사용하는 기능, 어둠 속에서 랜턴을 들고 다니는 기능, 그리고 스토리가 진행되면 진행될수록 캐릭터의 모양이 점점 선명해지는 기능, 자동으로 움직이는 귀신 AI기능 등 미리 분류를 했습니다.

## Story

주인공은 숨이 막혀 오는 와중에 잠에서 깨어납니다. 그리고 정신이 들며 자신은 밧줄에 목이 매달린 채 죽어가고 있다는 것을 깨닫습니다. 죽어가는 과정에서 분명히 자신이 알고 있지만 기억이 나지 않는, 익숙한 실루엣의 귀신이 자신의 눈 앞에 있는 것을 보고 그것을 붙잡으려고 손을 뻗다가 몸에서 영혼이 나와버립니다. 눈 앞에 있던 귀신은 저 멀리 사라졌고 어두운 방에서 아무것도 기억이 나지 않는 주인공은 당황해 합니다. 그리고 멈춰 있는 시계와 허공에 매달려 있는 자신을 보고는 시간이 멈췄다는 것을 깨닫습니다. 주인공은 이 곳이 어디인지 자신은 누구인지 집에서 돌아다니며 기억을 찾아야만 합니다.

### Target Market

공포 게임과 추리 게임을 좋아하는 플레이어들을 겨냥하여 게임을 제작합니다. 게임 시장에서 공포게임은 한국에선 공포게임이라는 거 자체가 흔하지 않고 외국으로 눈을 돌리면 공포게임이 몇몇 있긴 하지만 공포 게임을 주로 다루는 회사들은 많지 않습니다. 대다수의 공포 게임이 인디로 개발 하는 사람들이 많기에 충분히 스팀 같은 프로그램으로 사람들에게 소개할 수 있을 것 같습니다.