

MAFIA RPG MYSTERY ADVENTURE

# FOUR DAYS



MAFIA RPG MYSTERY ADVENTURE

produced by 김지호

since 2024. 04. 27

# INDEX.

1. 기획의도

2. 장르

3. 시놉시스

4. 캐릭터

5. 게임플레이

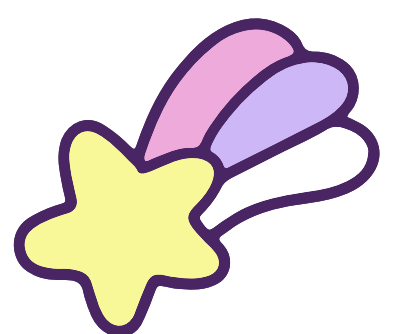
6. 시스템

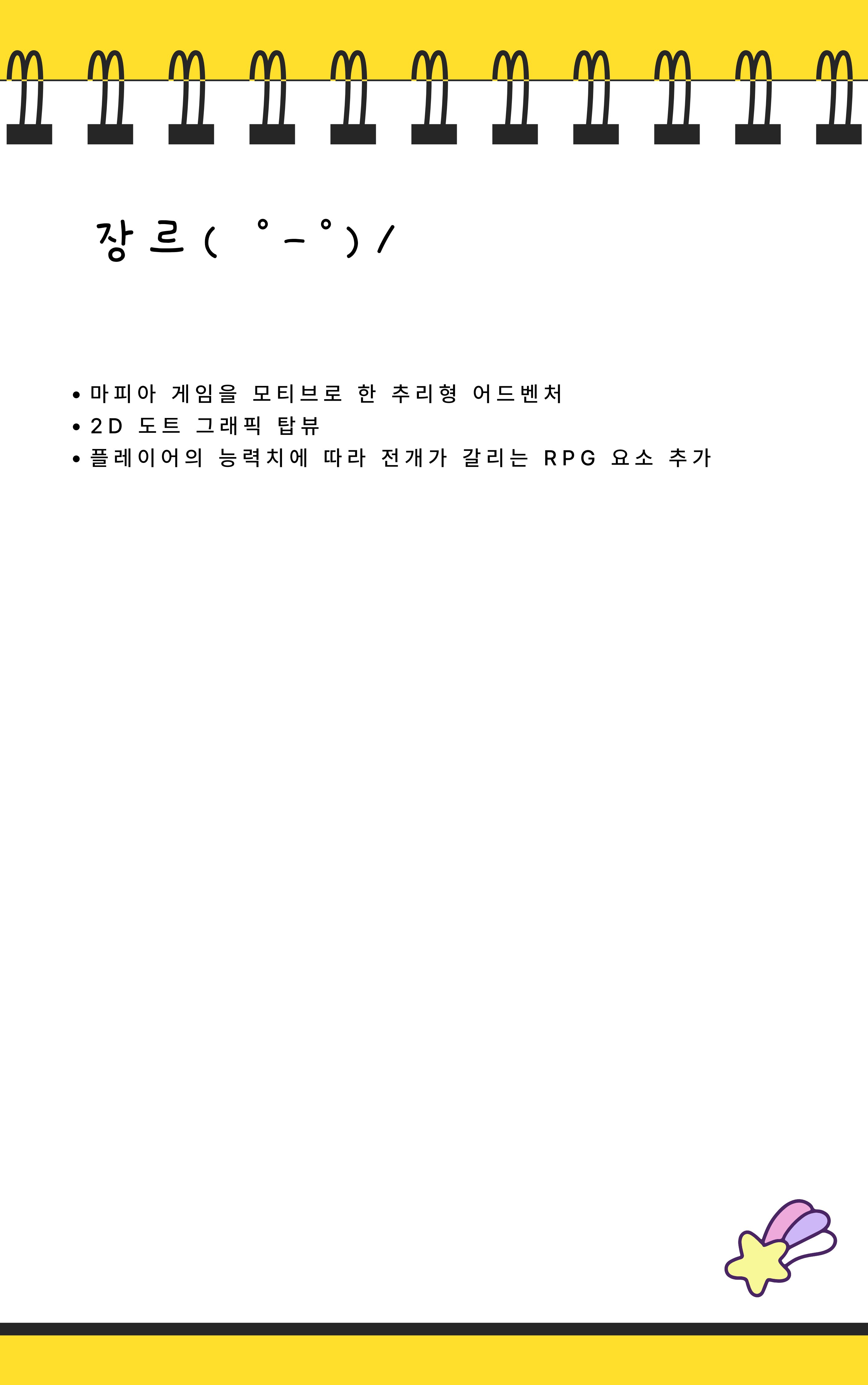
7. 수정일지



## 기획 의도 ( ` • ㄴ - )

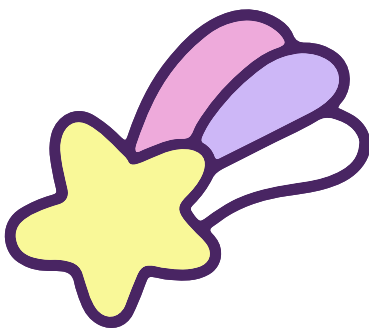
- '포 데이즈 (FOUR DAYS)'는 4일의 시간 동안 밀실 공간에서 벌어지는 추리형 어드벤처 게임이다.
- 납치된 당신은 방 안에서 아이템과 정보를 모아서 탈출해야 한다.
- 당신은 탈출에 도움이 되는 지력, 매력, 전투력, 정치의 스탯을 길러 새로운 전개를 열 수 있다.
- 다른 캐릭터와의 대화로 정보를 모으고, 마피아 게임 같은 의견 공유 시간을 거쳐 다음 전개를 결정한다.
- 게임 플레이는 향수를 자극하는 픽셀 그래픽을 사용하면서, 이벤트 장면에서는 최근 남녀노소 모두에게 인기가 좋은 시티팝 일러스트를 사용한다. 최근 시티팝 이미지의 사용 사례 중 이러한 스릴러 장르와의 결합이 드물었다는 점에서 플레이어에게 참신한 경험이 될 수 있다.





# 장르 ( ° - ° ) /

- 마피아 게임을 모티브로 한 추리형 어드벤처
- 2D 도트 그래픽 탐류
- 플레이어의 능력치에 따라 전개가 갈리는 RPG 요소 추가



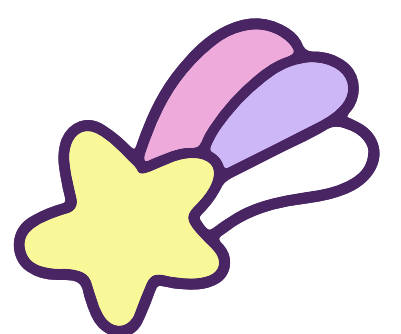




# 시놉시스\* 9 ( ^ ▢ ^ ) 9

- 본격 추리형 어드벤처 방탈출 R P G

- 평범한 고등학생인 당신은 어느 날 눈을 떠보니 낯선 방에 3명의 동급생들과 갇혀 있었다. 납치될만한 이유도, 연결고리도 없는 학생들은 의문에 빠진다. 하지만 이틀만에 죽은 사람이 나오고, 학생들은 방 앞을 서성이는 의문스러운 남자와 보이지 않는 위협을 피해, 살기 위해 움직여야 한다. 당신은 필요한 물건을 활용하고, 다른 학생들과 의견을 공유해서 방에서 탈출해야 한다. 과연 살아남을 수 있을까?





## 캐릭터 ☆ ( > ㄴ 0 )

### • 반희철 (플레이어)

평범한 고등학생. 다른 학생들과 일면식이 있지만 친하지는 않다. 어느날 갑자기 납치당했다.

### • 경청아

냉정하고 침착한 성격의 여학생. 납치된 상황에도 이성을 놓지 않고 전원을 의심한다. 하지만 이 때문에 오히려 위기에 몰리기도 한다.

### • 한백지

SNS 중독의 해맑은 여학생. 인플루언서에 관한 자부심과 욕망이 강하다. 하지만 어린 시절에는 지금과 정반대인 음침한 성격으로 따돌림을 당한 바 있다.

### • 정도울

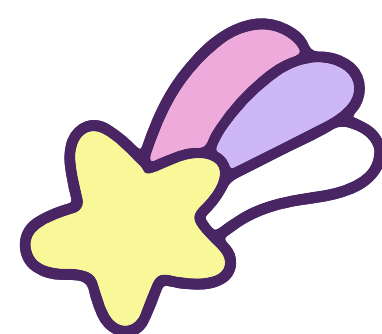
불임성 좋은 성격의 남학생. 모든 인물에게 친근하게 대한다. 의외로 과시욕이 강하고 주변을 의식하는 면이 있다. 유일한 흡연자.






## 게 임 플 레 이 ( > D < )

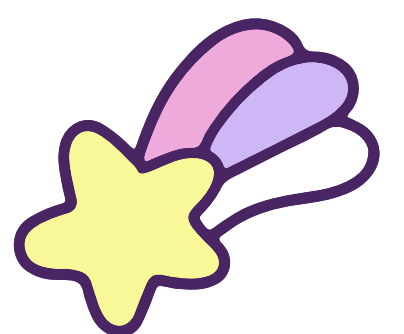
- 단서 수집 및 연결 : 플레이어는 밀실 환경에서 단서를 찾아야 한다. 이 단서들을 수집하고, 관계를 연결하여 사건의 전체적인 그림을 완성해야 한다.
- 스탯 설정 : 플레이어는 아이템을 통해 사건 해결에 필요한 능력치를 얻을 수 있는 스탯을 쌓는다. 스탯은 매력과 정치, 지력, 무력으로 나뉜다. 각 스탯은 특정 스테이지의 전개에서 결정적인 역할을 수행한다. 각 스탯을 최대치까지 높일 경우, 그에 따른 별도의 엔딩이 열린다.
- 선택의 중요성 : <포데이즈>는 플레이어의 선택에 따라 진행과 결말이 달라지는 멀티 엔딩을 지닌 게임이다.






## 시스템 ( · \_ · . )

- 대화와 의견공유 : 캐릭터 간 대화는 플레이어의 선택에 따라 진행된다. 대화를 통해 플레이어는 중요한 정보를 얻을 수도 있지만, 자기도 모르는 새에 전개를 결정지을 수도 있다. 의견 공유 시스템은 하루를 마무리하기 전, 각자가 모아온 정보를 종합하고 향후 전개를 결정하는데 매우 중대한 역할을 하는 시간이다. 플레이어는 이 시기에 다른 캐릭터의 전개를 정할 수도 있으며, 반대로 자신이 궁지에 몰릴 수도 있다. 다음 날(다음 스테이지)로 가기 위해서는 이 의견 공유 시간 전에 반드시 쌓아두어야 하는 스탯이 있기도 하며, 절대로 선택해서는 안되는 선택지도 존재한다.
- 선택지 : 다음 전개를 결정짓는 게임의 핵심 요소. 쌓아둔 스탯에 따라 선택할 수 있는 선택지가 한정된다. 선택지를 통해 스탯을 쌓거나 정보를 모을 수 있으며, 다른 캐릭터와의 관계에 영향을 줄 수도 있다.
- 낮과 밤 : 플레이어와 친구들이 납치된 방은 조명 시설이 잘 갖추어져 있지 않기 때문에 밤이 되면 활동이 극도로 제한된다. 때문에 플레이어의 플레이 무대는 대부분 낮으로 이루어진다. 하지만 활동이 제한되는 밤에도 은밀하게 상황이 진행되기도 한다.

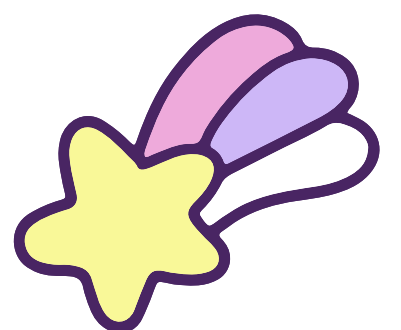


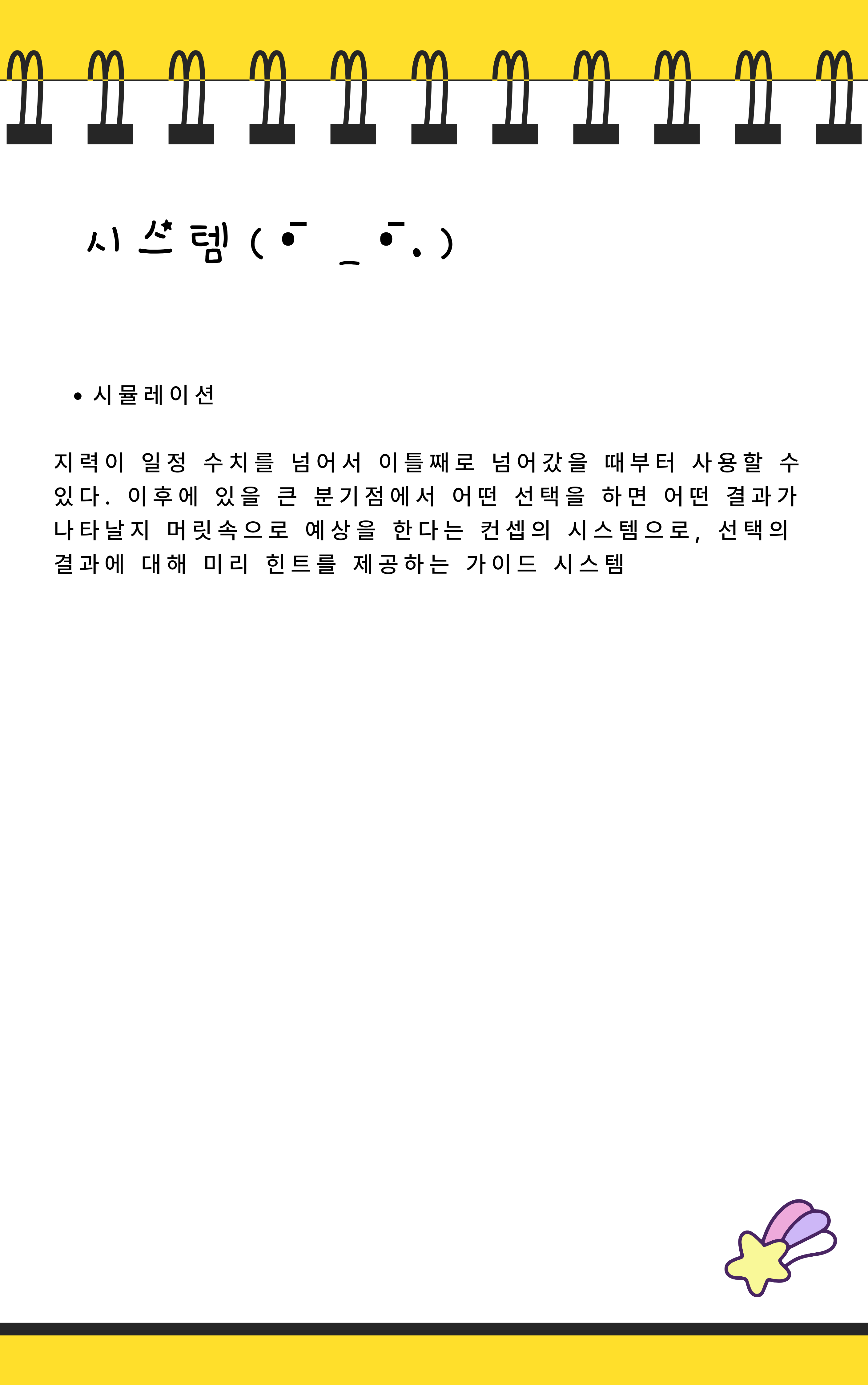




## 시스템 ( ̄ \_ ̄ . )

- 스탯
- 지력, 게임을 진행하는데 가장 우선시되어야 하는 스탯. 해당 스탯이 일정 수치 미만일 경우 다음 스테이지로 진행이 막히고 게임 오버가 된다. 다른 스탯의 증가를 돕는 등 여러모로 필요한 스탯. 특정 아이템을 얻거나, 퍼즐을 풀거나 다른 인물과의 대화를 통해 스탯을 올릴 수 있다.
- 정치, 의견 공유 이벤트에서 큰 역할을 한다. 플레이어의 생존을 도우며 플레이어 대신 다른 캐릭터를 희생시키는 기능을 한다. 정치 스탯을 통해 활성화된 선택지를 사용 가능하다. 하지만 정치 스탯으로 도달하는 결말은 해피엔딩이 거의 없으며, 정치 스탯을 최대치로 올려서 볼 수 있는 결말에서도 플레이어는 죽음을 맞이 한다.
- 매력, 다른 인물과의 호감도와 관련된다. 다른 캐릭터를 생존시키고 싶을 때 필요하기도 하다. 최대치까지 올리면 범인과 공범마저 포섭할 수 있는 경지에 오르게 된다.
- 무력, 밀실 내 도구를 가지고 만든 무기를 통해 올릴 수 있다. 특정 무기를 만드는 데는 지력 스탯이 요구되기도 하고, 무기 사용을 감행하기 위해서 정치 스탯이 요구되기도 한다. 무력이 공범인 아저씨 캐릭터의 수치 이상이 되면, 그를 제압하고 탈출하는 결말도 볼 수 있다.

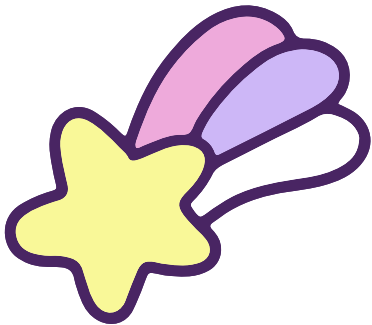




# 시스템 ( ̣ \_ ̣ . )

- 시물레이션

지력이 일정 수치를 넘어서 이틀째로 넘어갔을 때부터 사용할 수 있다. 이후에 있을 큰 분기점에서 어떤 선택을 하면 어떤 결과가 나타날지 머릿속으로 예상을 한다는 컨셉의 시스템으로, 선택의 결과에 대해 미리 힌트를 제공하는 가이드 시스템





# 수정일지 ψ ( 。 。 )

date	contents	note
24.04.27	GDD 생성/ 기획의도, 장르, 시놉시스 항목 작성	
24.04.28	캐릭터 항목 추가	
24.05.05	게임플레이,시스템 항목 추가	

