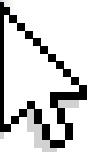


# Ria.exe

team. 나만바빴고



누군가에 의해 PC 속에 갇힌 주인공.

당신의 마우스 커서는 그를 구원할 수도, 파멸시킬 수도 있다.

**장르** • 추리, 심리게임 / 인터랙티브 무비 / 퍼즐 어드벤처

**플랫폼** • 메이플 월드

**타겟 유저** • 퍼즐/어드벤처/추리물 형태를 즐기는 캐주얼 유저층  
• 호기심으로 적은 금액의 짧은 플레이타임을 즐기기 위한 10~20대

**비주얼 스타일** • 레트로 픽셀 아트, 90년대 인터넷

**세계관** • 정체불명의 누군가에 의해 PC 속에 갇힌 주인공.  
• 플레이어는 현실 세계에서 마우스 커서로만 개입 가능.  
• 화면 속 세계는 OS, 아이콘, 폴더, 팝업창 등으로 이루어진 컴퓨터 내부 공간.

## 기획 의도

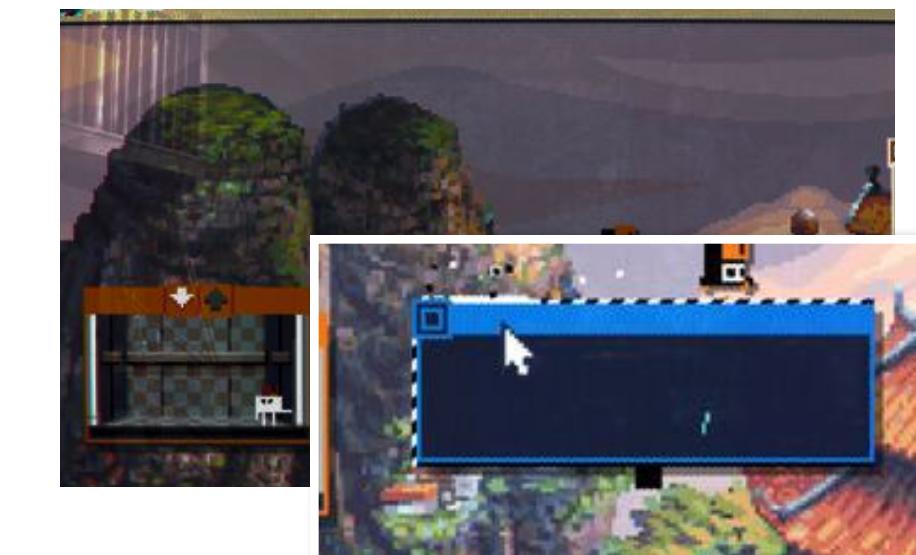
• 라이트 유저를 겨냥한 짧은(15~20분) 플레이타임

• (시작~최초엔딩, 평균적으로 원활한 플레이 기준)

• 플레이어가 제3자 시점에서 객체와 간접적으로 상호작용

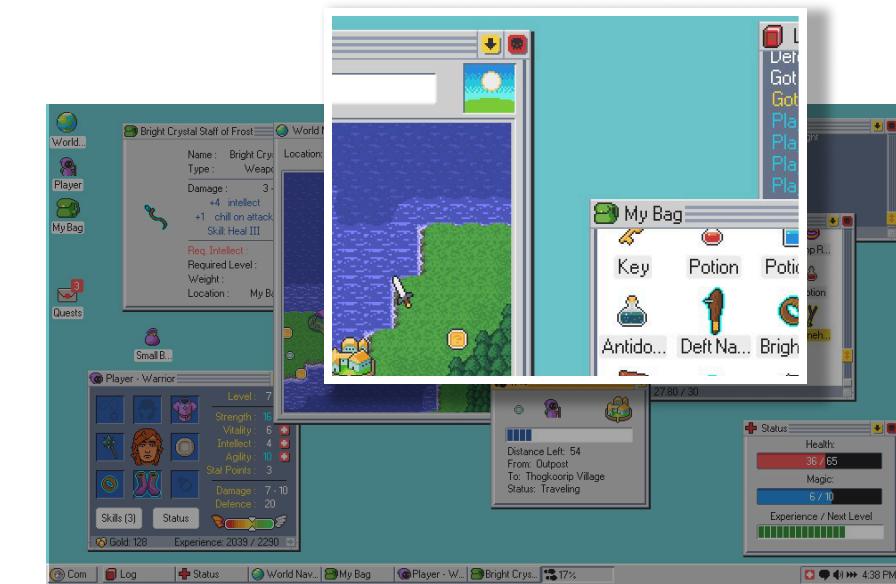
• 플레이어는 단순한 조작자가 아니라, 이야기 전개의 직접적 원인임을 느끼게됨  
• 플레이어가 의도한 목표와 다른 반전요소를 통해 플레이의 몰입감을 자아냄.

## 레퍼런스



### MainFrames

화면 요소, 커서 플레이 메카닉



### Hypnospace Outlaw

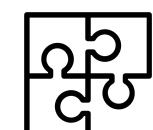
90년대 인터넷 / 데스크탑 UI

## 핵심 메카닉스



### 마우스 커서 조작

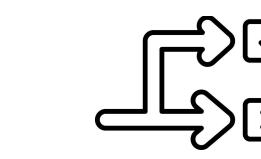
• 좌, 우클릭: PC 및 주인공과 상호작용



### 추리 & 퍼즐

• 화면 속 파일, 메시지, 숨겨진 폴더를 해석  
→ 주인공이 갇힌 이유와 범인의 정체를 추리

• 미니게임  
→ 시나리오 나오면 추가예정



### 멀티 엔딩 구조

• 플레이어의 상호작용 결과와 미니게임의 결과에 따른 획득 정보량 차이 발생  
→ 분기 발생