

Ria.exe

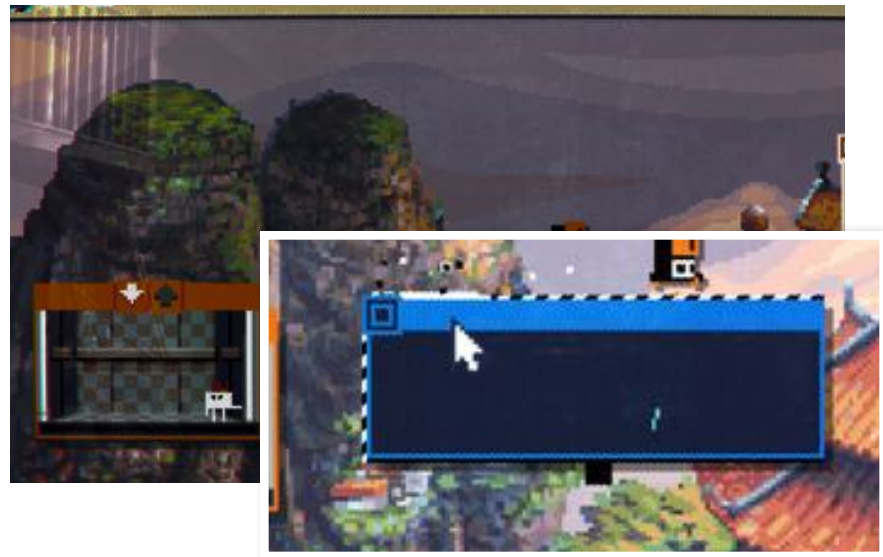
team. 나만바꿨고

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.

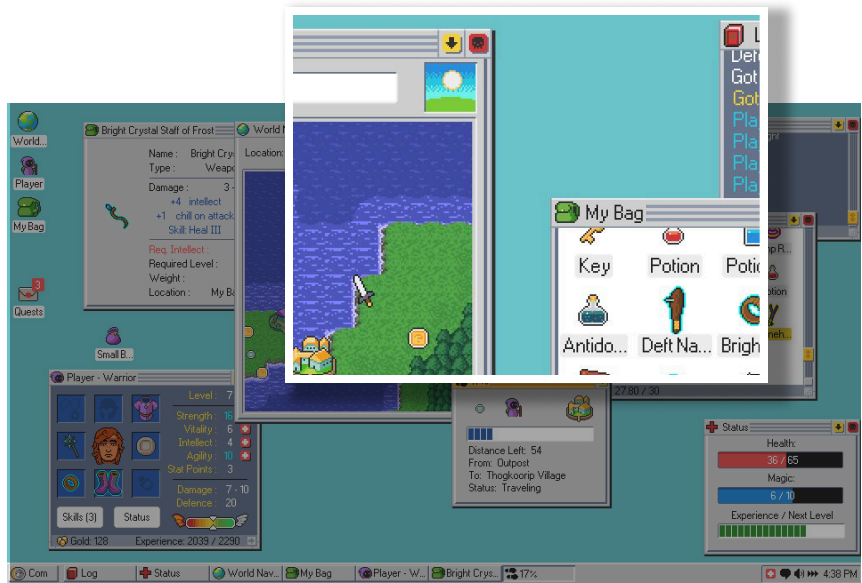
기획 의도

- 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 플레이어의 몰입감을 자아냄.

레퍼런스

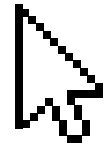
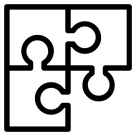
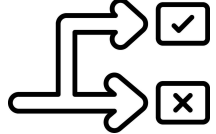


- MainFrames
화면 요소, 커서 플레이 메카닉



- Hypnospace Outlaw
90년대 인터넷 / 데스크탑 UI

핵심 메카닉스

 마우스 커서 조작	<ul style="list-style-type: none">좌, 우클릭: PC 및 주인공과 상호작용
 추리 & 퍼즐	<ul style="list-style-type: none">화면 속 파일, 메시지, 숨겨진 폴더를 해석 → 주인공이 갇힌 이유와 범인의 정체를 추리미니게임 → 시나리오 나오면 추가예정
 멀티 엔딩 구조	<ul style="list-style-type: none">플레이어의 상호작용 결과와 미니게임의 결과에 따른 획득 정보량 차이 발생 → 분기 발생