초반에 나오던 설정 변경

1. 성당 신부님 -> 체스 좋아하는 성당 신부님

성당 신부님이 나중에 군의관으로 들어온다는 설정으로 나중에 주인공의 조력자 역할을 맡길 예정

2. 주인공이 방에서 일기를 적을 수 있게 설정

3. 동생 한명이여도 상관없을거같음?

수감소 스토리

기믹 : 타이머, 가면?변장?, 비밀통로, 동료들의 협력

(타이머 - 대충 4~5일? 아니면 더 시간 주거나 덜 주거나해서 외부에서 수감소에서 나올 수 있게 도와줌)

장소 : 단체 수감소, 막노동 하는 장소, 간부식사 하는 장소, 신체검사 받는 장소, 수감자들 죽이는 장소, 마지막 흔적을 없애려는 군인들을 상대하는장소(2개정도?), 엔딩컷신

주인공이 수감소에서 놀라며 일어난다.

주인공이 회상하는것도 잠시, 수감자들의 기상과 함께 일을 시키려는 소리가 들린다.

주인공에게 배정된 일은 무거운 철광물들을 옮기는 일이다. 주인공은 일과를 보내다 신체검사를 받을때 신부님이었던 군의관과 대화를 하게 된다. 이때 주인공이 체스에 관한 조언을 해주며 군의관(신부님)과 연을맺게되어 배정된 보직을 막노동에서 웨이터로 바뀐다. 웨이터로 활동하며 주인공은 노인과 아이들을 죽이려한다는 계획을 듣고 어린 동생들을 살리기위해 노력한다(게임에서 동생들 생존유무 결정).

(주인공이 동생들을 살리면)

동생들을 살릴 때 행동했던 수상한 행동들에 대해 심문을 받는다.(주인공이 먹을걸 숨겼다던지, 어린아이의 모습을 봤다던지 등등)

이후 일과를 지내다 상대방측이 패전하여 증거를 없애기 위해 수감자들을 모두 죽이려한다는 정보를 얻게된다. 주인공은 일과를 하며 변장도구나, 비밀통로등을 확인하고 나중에 군인들이 죽이려고할 때 활용한다.(주인공이 죽으면 흔적을 지우려고하기 전으로 시점 이동)

이후 엔딩

동생들이 살아있다면

집으로 돌아와 집안을 둘러보며 부모님을 잃었지만 남은 가족을 보며 다시 일상을 되찾는 모습을 보이면서 엔딩

동생들이 죽었다면

집으로 돌아와 쓸쓸한 집을 본 후 마을로 나가 모르는 사람들만이 가득한 마을에서 자신이 이 세상에서 이방인이 되었다는 느낌을 받으며 엔딩

장소 : 수감소안(낮)

[주인공이 자기 침대에서 놀라며 일어난다.]

[수감소 밖에서는 수감자들을 깨우는 시끄러운 노래소리와 고함소리가 들린다.]

(동생과 상호작용)

주인공 : 내가 일하고 올 동안 얌전히 있어야해

동생 : 왜?

주인공 : 일종의 게임이야 다른 사람들에게 들키지 않고 잘 숨어있어야해 잘 숨어서 게임에서 이기면 나중에 큰 상품이 있어

동생 : 큰 상품? 나 탱크에 타보고 싶은데 탱크에도 탈 수 있어?

주인공 : 당연하지

동생 : 그럼 잘 숨어서 내가 1등해야지!

장소 : 일하는곳1(철광로)

일을 하면 돌아가기전에 매일 빵을 1개씩 준다.

일하다 보면 동생이 찾아온다.

(동생과 상호작용1)

주인공 : 왜 안숨어 있고 여기까지 왔어

동생 : 군인아저씨들이 목욕하러 모이라 했는데 목욕하기 싫어서 도망쳤어.

장소 : 수감소안(밤)

(동생과 상호작용1)

주인공 : 다른 얘들이랑 놀았어?

동생 : 응, 그런데 다른 얘들은 게임 규칙을 잘 모르더라고

주인공 : 교활한 얘들이네, 얘들이 너 몰래 우승하려고 하는거야

(수감자1과 상호작용1)

군의관(신부님) : 여기도 곧 패전하여 후퇴한다고 하더군. 미리 준비해두게

장소 : 수감소안(낮)

[오늘도 수감소 밖에서는 수감자들을 깨우는 시끄러운 노래소리와 고함소리가 들린다.]

군인 : 모두 기상! 오늘은 신체검사가 있겠다. 모두 검사장으로 이동

장소 : 신체검사장(낮)

(신부와 상호작용1)

주인공 : 신부님, 신부님

군의관(신부님) : 오, ㅁㅁ이구나

주인공 : 신부님, (대충 퀴즈 정답)

군의관(신부님) : (좋아하며)자네, 오늘부터 웨이터로 일하는게 어떤가

주인공 : 감사합니다.

장소 : 일하는곳2(간부식당)

(군의관과 상호작용1)

군의관(신부님) : 아주 중요한 이야기가 있어

(중간에 다른 간부가 군의관에게 말을 걸어 대화 중단)

(군의관과 상호작용2)

군의관(신부님) : [퀴즈]의 질문

주인공 : 신부님, 동생과 여기서 나가야합니다. 도와주세요.

군의관(시부님) : 저 문제에 답을 알려주면 도와주겠네

(군의관의 퀴즈 정답을 못맞추면)

군의관(신부님) : 자네도 정답을 모르겠는가

(군의관의 퀴즈 정답을 맞추면)

군의관(신부님) : 여기도 곧 패전하여 후퇴한다고 하더군. 미리 준비해두게

군의관(신부님) : 그리고 여기 동생 줄 음식도 좀 챙겨가고 누가 뭐라고 하면 내가 준 비상식량이라 하게

장소 : 수감소안(밤)

(아빠와 상호작용1)

아빠 : (신문을 보며) 흠.. 세상이 어떻게 되려고

장소 : 자유이동(철광로, 간부식당, 아이가 놀던 곳 등)

숨을만한 장소를 찾기, 동생에게 줄 음식 챙겨오기등

심문(수감소 앞에서)

(처음 질문)

군인 : 이 시간에 여기서 뭐하고 있지

[음식, (나르, 운반, 옮기)] ex)음식을 운바하고 있었습니다

군인 : 누가 그런짓을 하라고 그랬지?

[군의관, (시키셨, 시켰, 지시, 하라, 명령)] ex)군의관님의 명령입니다

군인 : 그 자가 왜 이런 일을 시켰는지 모르겠네

군인 : 요즘 이곳 주변에서 어린아이를 봤다는 말이 있던데 혹시 그 아이에게 음식을 주려고 하는게 아닌가

[군의관, (시키셨, 시켰, 지시, 하라, 명령), 음식, (나르, 운반, 옮기)] ex)군의관님 심부름으로 음식을 나르고 있었습니다.

군인 : 군의관이 그런일을 시켰다라.. 흠..

군인 : 수감자 식당이 따로 있는데 음식을 이렇게 옮긴다니

군인 : 요즘 이곳 주변에서 어린아이를 봤다는 말이 있던데 혹시 그 아이에게 음식을 주려고 하는게 아닌가

[잠깐, 놓고, 놔두고, 놔둔, 물건)] ex)잠깐 놓고간 물건이 있어서 왔습니다.

군인 : 수감자가 뭔 개인 물품이 있다고 여기까지 왔지

군인 : 수상하니 같이 가지. -> Bad Ending

[군의관, (비상식량, 음식), (주신, 준, 받은)] ex) 군의관님이 몰래 먹으라고 주신 비상식량 입니다.

군인 : 군의관과 친한가?

군인 : 나중에 확인해보지

군인 : 일단, 지나가도 좋다

[군의관, (비상식량, 음식), (주신, 준, 받은), (퀴즈, 문제)] ex) 군의관님의 퀴즈를 도와줘 몰래 먹으라고 주신 비상식량 입니다.

군인 : 그래, 지나가 봐

(default)

군인 : 무슨 헛소리를 하는거야. ->2번이나 3번하면 Bad Ending

장소 : 마지막 해방직전(밤)

(밖에서 군인들이 분주하게 움직이고 무언가를 태우는 소리와 냄새가난다)

주인공은 동생을 데리고 숨을 곳을 찾아 기다린다.

엔딩1(동생이 살아있을 때)

(동생과 집안을 들러보며 부모님은 없지만 하나 남은 가족과 새로운 미래를 꿈꾼다.)

엔딩2(동생이 죽었을 때)

(혼자 집안을 쓸쓸히 둘러본 후 마을로 간다)

(마을에는 모르는 사람들만 있을 뿐 내가 아는 사람은 없는 이방인이라는 사실을 주인공은 깨달으며 엔딩)