응프개 방탈출 기획서

30707 김학성, 30708 박민성

bit.ly/응프개방탈출

본 기획서는 항상 바뀔 수 있으며 구현 또한 다른 방향으로 갈 수 있음

1. 조건 : 신도들의 눈을 속여 종교시설에서 탈출하기

2. 방 구조와 처음 가지고 시작하는 것, 상호작용 할 수 있는 것

1) 방 구조 : 크기를 알 수 없는 지하실에 있는 종교 시설

2) 처음 가지고 시작하는 것 : 십자가, 밧줄(잡혀왔을 때 묶여 있었으나 느슨해서 풀렸다.)

3) 상호작용 할 수 있는 것

시작 이후 할 수 있는 것

- 액자

- 성경

- 나를 감시하는 사이비 종교 신도

신도를 기절 시키고 신도의 옷을 빼앗아 신도 흉내를 내기 시작한 후 이동하여 상호작용할 수 있는 것

- 시체 보관실

- 출입구

3. 상호작용 내용

1) 액자 : 사이비 종교 단체가 믿는 신의 그림

1. 액자를 살펴본다.

‘나’ - “사이비 종교 단체가 믿는 신을 인간화한 그림이 그려져 있다. 이곳에 끌려온 사람들이 저항의 의미로 액자를 훼손시켜서 인가 유리가 깨져 있다.”

1. 액자를 자세히 살펴본다

‘나’ - “액자 안에서 작은 빨간 조각이 나왔다. 나는 이것의 정체를 알고 있다. 대체 이걸 어디에 쓰는 걸까?”

(작은 빨간 조각 한 개 획득)

1. 신경 쓰지 말고 다른 곳을 탐색한다.

2. 액자를 부순다.

‘나’ - “액자를 부수면 사이비 종교 신도들이 몰려올 게 뻔하기에 부수지 않는 게 적절하다.”

(액자는 절대로 부수지 않으며 항상 조사가 가능하나 액자를 자세히 살펴서 빨간 조각을 획득하고 나면 ‘더 이상 아무것도 보이지 않는다.’ 라는 말만 반복)

2) 성경 : 사이비 종교의 성경

1. 성경을 펼쳐본다 : 나 - “뭐 이런 끔찍한 내용이…”

1. 성경을 계속 읽는다.
   1. “(3번을 제외한 9가지 말씀 중 하나)”
   2. “(a 항목의 말씀과 3번을 제외한 9가지 말씀 중 하나의 뒷 부분)” (잘린 앞 내용은 “철창에 쓰여있다. 나중에 조사해서 확인 가능)
   3. (이 부분은 찢어져 있어서 확인할 수 없다.) (“믿음에 대한 행위에 의심하지 마라.” -> 한 번 죽는 루트 플레이 후 확인 가능)

(이 세 가지는 감시하는 신도에게 말하여 모두 맞출 경우 탈출 루트로 이어지며, 3번 틀리면 처형되게 되며 게임이 끝나게 된다.)

(3개의 질문 중 3번 질문의 답은 정해져 있으며, 1, 2번 질문의 답은 게임을 실행할 때 마다 달라지게 된다.)

1. 성경을 덮어버린다.
   1. ‘나’ - “신이시여, 부디 저를 지켜주소서…”

3) 나를 감시하는 사이비 종교 신도 : ‘나’를 감시하고 있는 사이비 종교의 신도다.

1. 신도에게 말을 건다.
   1. 신도 - “쓸데없는 말 하지 마라.”, 나 - ‘말을 안 거는 게 좋을 거 같다.’
2. 신도를 가만히 보고 있는다.
   1. 나 - ‘신도가 내가 이곳에서 나가는 걸 막기 위해 감시하고 있다.’
3. 신도를 기절시킨다.
   1. 나 - ‘아무런 준비도 없이 그런 짓을 했다가는 역으로 당하여 큰일날 것이다.’
   2. (액자를 조사하여 빨간 조각을 얻었을 때만 상호작용 됨) 조용히 뒤로 다가가서 밧줄을 신도의 목에 감아 신도를 기절시킨 후 빨간 조각을 먹였다. 그리고 깨져 있던 액자의 조각으로 얼굴에 상처를 내서 못 알아보게 했다. 그리고 신도인 척 하기 위해 신도의 옷을 뺏어 입었다.

아래부터는 신도 흉내를 내기 시작한 이후부터 가능한 상호작용

1) 시체 보관실 : 시체를 보관하는 방. 사이비 종교에서 약물을 사용해 세뇌 시켜 신도를 늘리려 다가 과다 투약이나 고문으로 죽은 사람들을 모아둔 방이다. 의식에 쓰인다.

1. 시체를 살펴본다
   1. 나 - ‘방에서 썩은 냄새가 나는 이유가 이것 때문인가?”
2. 시체 보관실을 탐사한다.
   1. 나 - ‘삽이 보인다. 시체를 옮길 때 쓰던 거 같은데… 유용하게 쓸 수 있을 거 같다.” ( 삽 획득 )

(삽 획득을 하고 나면 ‘산더미로 쌓인 시체가 보인다’만 출력)

* 1. 철창을 조사한다. (철창에 적혀있는 문자 출력)
  2. 더 깊이 탐사한다. 나 - ‘뭔가 더 있을 거 같은 기분이 든다.
     1. 누군가 파놓은 위로 향하는 구멍이 보인다. 나 - ‘삽으로 구멍을 파서 나갈 수 있지 않을까?”
        1. 구멍을 판다.
        2. 위험하니까 파지 않는다.

(더 깊이 탐사를 시작한 이후 첫 번째 엔딩을 볼 수 있는 분기점으로 간다)

* 1. 탐사를 그만둔다. 나 - ‘더 이상은 위험할 거 같은 느낌이 든다.”

2) 출입구 : 사이비 종교 단체 지하 시설을 드나드는 유일한 출입구이다. 앞에는 드나드는 신도들에게 성경의 내용을 질문하는 신도가 한 명, 그곳을 지키는 다른 신도들을 포함해서 총 4명 있다.

1. 문을 지키는 신도에게 말을 건다. 문지기 신도 - “밖으로 나갈 건가?”
   1. 나간다. (3번 실패하면 죽는다는 경고문 출력. 문제는 성경의 문장을 물어봐서 맞추는 것이며 매번 실행할 때마다 랜덤으로 정해질 예정) (다 맞추면 엔딩 2로 감)
   2. 안 나간다. 문지기 신도 - “마음대로 해라.”
2. 돌아간다.

스토리보드:

1) 초반 시작 전 출력 텍스트

나는 신을 믿는 독실한 신자로서 여느 때와 다름 없이 기도를 올리고 있었다. 그러던 중 괴한들이 쳐들어와 사람들을 끌고 가기 시작했고 나도 괴한들에게 잡혀 어딘지도 모르는 곳에 밧줄로 묶이고 끌려갔다.

이곳은 매우 감시가 심했으며 그들은 종종 이상한 말을 하여 이곳의 분위기는 매우 음산하다.

사람들이 고통스러워 하는 소리가 여기까지 들리며, 나는 밧줄로 손을 결박 당하고 있었다.

내가 가진 건 나무로 만든 십자가 하나뿐이지만 이곳에서 포기할 수는 없다.

그렇기에 나는 신도들의 눈을 속여 밖으로 나가기로 마음을 먹고, 십자가를 꽉 쥐고 기도를 올린 후 정신을 차리고

느슨하게 묶여있던 밧줄을 풀었다.

2) 신도를 기절시킨다. 텍스트

나는 밧줄로 신도의 목을 감아 기절을 시켰다. 그 후 액자에 있던 유리 조각으로 신도의 얼굴을 형체를 알아볼 수 없을 정도로 찢어놓고, 액자에 있던 빨간 조각을 신도에게 먹였다.

나는 그 사람을 뒤로하고, 그 자리를 떠났다.

3) 신도를 흉내내기 시작함

종교 활동을 흉내 내며 나는 시설 안을 돌아다니기 시작한다.

나는 시설을 돌아다니다가 철조망으로 격리 되어있는 시체 보관실을 발견했다.

그곳에는 시체들이 산더미로 쌓여있을 정도로 많은 시체가 있었다.

그런 시체 위에는 마치 구원이라도 내려주는 것처럼 빛이 새어 나오고 있었다.

4) 시체 보관실

철창 하나하나에는 글자가 한 글자씩 적혀있다.

-> 2번째 문장의 짤린 나머지 절반의 문장이 적혀 있다.

(절반으로 자르는 기준은 문자열 길이/2)

예시) “몸과 마음을 모두…”라는 문장이 나왔었다면 “…바쳐 믿음을 전파하라.”가 적혀있다.

시체 보관실의 감시자가 쉬러 가기 위해 감시를 대신 해줄 때를 노려서 시체 보관실에 들어간다.

산더미로 쌓인 시체를 밟고 올라가, 나는 빛이 들어오는 작은 구멍에 다가갔다.

Try {

오랜만에 보는 빛은 매우 따뜻하고 눈물이 나올 정도로 감동을 안겨주었다.

그 빛을 쫓아가며 삽으로 계속 구멍을 팠다.

어느 샌가 빛에 가까워지고 있을 때쯤 갑자기 위에서 돌이 쏟아지더니 큰 소리가 들렸다.

그 소리와 함께 다른 신도들이 무기를 들고 나를 잡으러 찾아왔다.

그들은 심판대로 잡아가서 불을 지피며 화형을 준비했다.

그들은 내가 신도라고 믿고 있지만 빛을 보기 위해 구멍을 파던 행위를 신에 대한 저항이라고 생각하였다.

죽기 전 마지막으로 그들이 나에게 한 말은

“믿음에 대한 행위에 의심하지 마라.”

이다.

-> 엔딩(1)

}

성경 문장 리스트(9개 예정) :

1. “몸과 마음을 모두 바쳐 믿음을 전파하라.”
2. “자신이 옳다고 하여 행하는 모든 행위는 정당하다.”
3. “믿음에 대한 행위에 의심하지 마라.” - 3번 질문 고정 정답
4. “신께 바치는 것은 모두 신성하게 여겨라.”
5. “신께서는 우리에게 자비를 주진 않으나 기회를 주셨다.”
6. “우린 모두가 평등하다. 그렇기에 목숨도 모두 평등하다.”
7. “우리의 피는 신께 받은 신성한 피이다.”
8. “구원을 기다려라. 구원은 애원한다고 찾아오지 않는다.”
9. “네가 믿을 수 있는 걸 끝없이 믿어라.”

엔딩 [

1.

(“과거에 누군가가 이곳을 탈출하기 위해 구멍을 파놓은 흔적이 있다.”)

(“나는 이 길을 따라갈 지, 다른 길을 찾을 지 고민하게 된다.”)

(“방금 찾은 삽으로 이 구멍을 파내어 나갈 수도 있을 것 같다.”)

Try -> 나가는 도중, 큰 소리가 나며 신도들에게 들키게 되어 잡혀간다. (사망)

Not Try / Return -> 돌아간다. (들어가기 전 장소로 돌아감)

2.

(“나는 신도인 척을 하며, 밖으로 나가려 한다. 그 때 출구 감시자가 독실한 신도인지 확인하기 위해 성경의 내용을 묻기 시작했다.”)

(“질문: 1”)

이 질문의 답은 성경 첫 번째 말씀에 있다.

(“질문: 2”)

이 질문의 정답 절반은 성경의 두 번째 말씀에 있으며, 나머지 절반은

잘려 있었기에 철창에서 확인해야 한다.

(절반으로 자르는 기준은 문자열 길이/2)

(“질문: 3”)

이 질문의 답은 고정되어있다. 무조건 죽는 루트를 한 번 거쳐야 답을 알 수 있다.

Success -> 통과하여 밖으로 나가게 된다.

Failed -> 3번의 기회가 주어지며, 틀릴 시 다시 시도한다.

만일 3회 오답이면 즉시 처형되며 게임이 끝나게 된다.

]