

P
SCHOOL

목차

▶ 클릭시 해당 부분으로 이동합니다.

게임 정보

- Spec
- 시나리오
- 컨텐츠 볼륨 맵
- 사건 시놉시스

스토리 텔링

- 홍보 영상
- 시작 / 스토리 텔링

인물

- 주인공 설정
- 등장인물
- 관계도

맵

- 6층 / 7층
- 낮 / 밤 (톤)

단서

- 상호작용
- 단서카드 종류
- 물질적 단서

UI

- 기본 UI
- 매뉴얼
- 배치도
- 힌트
- 스마트폰

엔딩

- 추리하기
- 엔딩 종류

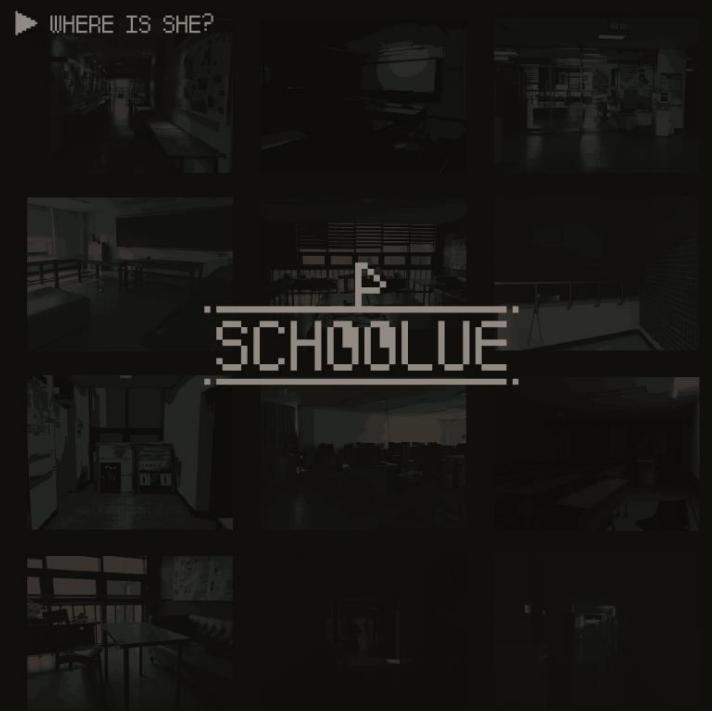
그 외 (출력물)

- 포스터
- 리플렛

게임 정보

(1) SPEC

- 게임 장르: 추리, 호러
- 출시 기기: PC게임
- 조작 기기: 마우스
- 핵심 재미: 선택지를 통한 단서 찾기와 추리, 엔딩의 세분화
- 사용된 툴: Adobe Photoshop, Adobe illustrator, HTML
- 해당 페이지(크롬 브라우저): <https://seoojing.github.io/dod/>



채팅	디자인 학과	경찰서(추리)	엔딩			
친구 '이혜성'과 채팅 디자인학과에 사라진 친구에 대해 주인공과 이야기를 나눔. (이혜성: 주인공과 매우 친한 대학 친구)	디자인 학과에 도착 추리를 할 단서를 모으기 위해 디자인 학과에 도착. 매뉴얼을 확인함 메뉴얼(주인공의 다이어리) 를 찾김.	같은 과 동기들을 만남. 친구들과의 대화로 사라진 주연이가 최근 가족과의 불화와 암박으로 정신적으로 힘들어했다는 사실을 알게됨.	'박민지'를 만남. 처음보는 박민지가 주연이와 '동아리'에서 만났으며 주연이 처럼 되기 싫으면 자신을 건들지 말라며 위협함.	714 교실에 숨음. 박민지와 목소리만 들리는 누군가가 이야기하는 것을 듣음.	오형사님께 추리한 것을 알려드림. 동기들과 그 외의 사람들에게 얻은 단서를 토대로 추리를 함.	주연이가 돌아옴.
주인공이 형사님을 도와 실종된 친구의 행방에 대한 단서를 모으게 된 이유를 설명함.	단서를 찾는 것을 도와줄 도구들의 존재를 알림.	주연이가 실종되기 전 상황과 배경을 알려줌.	주연이가 사라진 원인을 간접적으로 알려줌.	전에 박민지가 얘기했던 '동아리'의 실체를 알려줌.	추리 시작(분기) 사건의 전말 실종사건에 대해 알아낸 단서를 말함.	최근 부모님의 이혼 결정으로 정신적으로 힘들었던 주연이는 같은 교양 수업에서 만난 이혜성과 박민지와 친해졌고, 잘 다듬여주는 글에게 자주 의지하며 신뢰를 쌓음. 그는 심적으로 힘들어하던 주연이를 '힐링 동아리'라며 특정 종교단체에 받을 글이게 했고, 그 곳은 사이비종교인 '서부교'였음.
배경 스토리 설명	추리 시작	단서 모으기	후회중인 박민지 계속해서 이주연을 만나면 “미안하다고 전해달라”함.	실종 사건이 일어난 원인에 대한 장소, 연루되어 있는 인물, 그 외의 알아낸 모든 단서들을 형사에게 정리하여 말함.		
주인공 김정의 흐름 형사님의 제안을 받아들이는 주인공 (의욕적)	자신이 맡은 임무를 맡기지 않기로 마음먹음(긴장함)	최대한 많은 단서를 얻기 위해 노력함. (집중함)	주연이가 들어간 곳은 '서부교'라는 사이비 단체였음. 박민지가 말하던 동아리는 사실 '서부교'라는 종교 단체였으며 규칙과 규율이 있다는 점과 합부로 말할 수 없다는 것, 이를 모를 사람이 서부님에게 기도를 올리자는 내용으로 미루어 보아 사이비 단체라는 것을 알 수 있음.	수사가 끝나는 대로 연락을 줄 것을 약속. 주인공에게 얻은 단서를 토대로 수사를 진행한 후 무언가 진전이 생기면 연락을 줄 것을 형사가 약속하며 헤어짐. (윤바른 단서를 고르자 못했을 경우 연락이 없음)	모두가 친절한 서부교에서 주연이는 안정을 찾고 더욱 의지하게 되었고 별 의심없이 서부교에 몸을 담게 됨.	하지만 시간이 지나고 점차 무언가 잘못됨을 느낀 주연이는 서부교를 나가기 위해 신도들을 에게 자신의 탈퇴를 요구함. 서부교에서는 당연히 이를 승낙할리 없었고 서부교 내에서 문제를 일으키는 신도들을 보내는 '교육장'으로 주연이를 보냄.
임무 시작		주연이가 실종된 배경을 알게됨. 등기 '안재균'의 말에 따르면 최근 주연이는 부모님의 이혼이 결정되고 상당히 심한 정신적 고통을 호소했다고 함.		목소리만 들리는 누군가는 '이혜성'이었음. 익숙한 목소리와 박민지의 계속된 이혜성의 언급은 주연이의 실종에 이혜성이 연루되었음을 알려줌.		
임무 부여	실종된 친구를 찾으려는 주인공					

선택지

힌트 도구

엔딩 분기

트루엔딩

배드엔딩

노말엔딩

단서 찾기

단서 수집

등장 인물

단서 카드

스토리 텔링

인물별 성격

상호작용

참여형

숨겨진 이야기

업적달성

반전

선택형 단서 수집

주변 인물 상호작용

이스터에그

사건 시놉시스

학교에서 친구 ‘이주연’이 사라진지 한 달하고도 11일째, 형사님들은 실종된 주연이를 찾기 위해 학교 여기저기를 돌아다니며 실마리를 찾으려 하고 있었다. 때문에 학교 분위기도 어수선하고 전공 교수님들도 바빠 보이시는 듯 휴강도 몇 번이나 하셨다.

사라진 친구의 학과이니만큼 형사님들은 무리 과를 자주 들락날락 하셨고, 따로 시간을 잡아 사라진 친구와 친했던 몇 명의 친구들에게 질문을 하기도 하셨다.

하지만 그렇게 얻은 실마리는 주연이가 학교를 무단결석이 찾아지다가 실종되었다는

점과 과내에서는 목격자가 없었다는 것. 더 이상의 진전은 없었으며 학과 사람들도 지쳐가기 시작했다. 결국 학교 측에서 더 이상의 수사는 자제해 달라는 요청과 함께 잠잠해지나 싶었다.

그러던 어느날 학교 내 편의점에 들렀다가 학과에서 자주 뵈던 형사님 한 분과 마주쳤다. 평소 살갑게 인사해주시던 형사님이셔서 기억하고 있었고 이번에도 먼저 반갑게 인사해

주셨다. 형사님은 미 사건으로 상당히 지쳐 보이셨고, 할 말도 많아 보이셨다.

마침 수업이 모두 끝나고 공강이었던 나는 형사님의 이야기를 들어드리기로 했다.

“우리가 너무 귀찮게 했지? 이제 그럴 일은 없을거야. 시간을 모래 끌기도 했고.”

“아니요 형사님들도 힘드셨을텐데 그런 말씀마세요.”

“…그럼 정말 미안한데 마지막으로 하나만 들어주겠니? 형사로써 주연이 주변 친구들의 이야기를 들어보았지만 외부인이기도 하고 제대로 말해주지 않으려는 친구들이 있어… 수사에 쓸 단서가 조금 부족한 것 같아.”

형사님은 잠시 고민하시더니 말을 이어나가셨다.

“학교의 상황도 잘 알고 그 친구들과 면식이 있는 너로서는 단서를 모으는데 도움이 될 것 같아서 이렇게 부탁하게 되었구나. 평소와 같이 학교를 돌아다니고 친구들과 이야기하면서 주연이의 실종에 대한 단서들을 모아줄 수 있겠니?”

나는 흔쾌히 알겠다고 답했다. 주연이와 나는 친하기도 했고 언제까지 앉아서 기다릴 수는 없는 노릇이었다. 그렇게 나는 형사님의 부탁으로 실종에 대한 실마리를 찾아보기로 했다.

스토리 텔링

홍보 영상

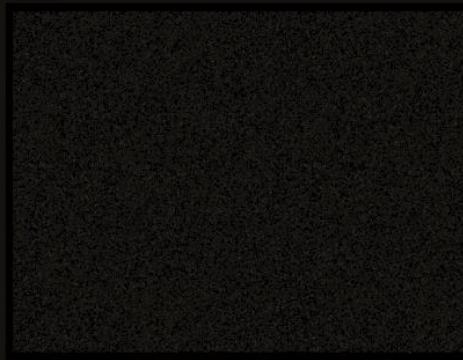
(실행불가시) [유튜브 링크](#)

시작

▶ 비행스 링크



주인공은 평범한 디자인 학과의 3학년 학생이다.



어느 날 사라진 자신의 절친한 친구에 대한 의문을 품던 와중, 수사 중이던 형사 한 명이 주인공에게 다가와 제안을 한다.



주인공은 헌책히 친구를 위해서라면 하겠다고 이야기 했고, 형사는 평소와 같이 학교에 나가 주변인들과 이야기하고 단서를 찾아보면서 얻게 된 모든 것들을 이야기해달라고 말했다.

▶ Start 링크 (크롬 권장)

시작 _ 스토리 텔링

↳ 비행스 링크



주인공은 다른 과의 절친한 친구에게
이 사실을 알린다.

주인공이 다른 과의 절친한 친구에게 이 사실을 알리는 채팅창의 내용으로 게임의 전반적인 스토리를 플레이어에게 전달하게 된다.
다른 과의 친구가 '네가 이러한 정보를 모은다는 사실을 다른 이가 모르도록 행동하라'는 주의를 주고, 전반적 스토리 설명은 끝난다.

▶ 스토리 텔링 링크 (크롬 권장)

인물

주인공 설정



(1인칭이라 작품 얼굴이 한 번도 나오지 않음.)

- 이름: 김창수
- 학과: 디자인 학과
- 성격: 정의감 넘치나 덜렁거림.
- 친한 친구: 이혜성, 이주연
- 배경 스토리: 사라진 친구 ‘이주연’의 실종에 대한 단서를 모으는 것을 자처한 주인공.
자신이 무엇을 해야 하는지를 잘 알고 있고 밀어붙이기를 잘한다.

주연이의 실종사건으로 한 층 예민해진 친구들을 잘 다루기 위해 노력하며
누구보다 주연이의 귀환을 염원하는 인물이다.

등장인물



심혜은



황현지



이해성



박민지



윤은수



이주연



신다운



안재근



임정주



이성지

등장인물



평소



전신



생각



무시



놀람



침착

이름	심혜은	
메인 설정	사라진 이주연과 룸메이트인 사이. 주인공과는 같은 과 동기이다.	
	등장 장소	6층 복도5 / 7층 사물함
프로필	7대 죄악 중 ‘질투’의 성격을 가지고 있는 등장인물. 사라진 이주연에 대해 심할 정도로 집착증세를 보인다. 이주연이 사라진 이유 중 하나가 자신이 신경 써주지 못한 것 때문이라는 생각을 가지고 있다. 때문에 주인공과 같이 이주연 실종에 대한 단서를 얻기 위해 혼자 고군분투 하고 있으며 사라진 이주연이 자신이 찾아주길 바라고 있을 것이라는 착각을 하고 있다.	
얻을 수 있는 단서 및 업적	<ul style="list-style-type: none"> (단서) 룸메이트 (단서) 또 다른 탐정 (단서) 룸메이트2 (단서) 룸메이트와 통 (업적) 그렇게 화낼건 없잖아 (업적) 질투의 화신 	

등장인물



주눅

집중

당황

놀람



평소



전신

이름	임정주	
메인 설정	사라진 이주연과 같은 교양을 들었던 사이. 주인공과는 같은 과 동기이다.	
등장 장소	6층 포트폴리오실	
프로필	<p>7대 죄악 중 ‘나태’의 성격을 가지고 있는 등장인물. 사라진 이주연과 같은 심리학개론이라는 교양 수업을 들었다고 한다. 포트폴리오 실에서 곧 시작할 교양 수업의 과제를 하고 있었으며 계속해서 “귀찮다”는 말만 반복한다. 같은 수업을 듣고 있는 ‘황현지’와 ‘안재근’에 대한 언급을 하며 찾아가볼 것을 제안한다.</p>	
얼을 수 있는 단서 및 업적	<p>(단서) 분노한 조장 (업적) 배고픈 대학생</p>	

등장인물



평소



전신



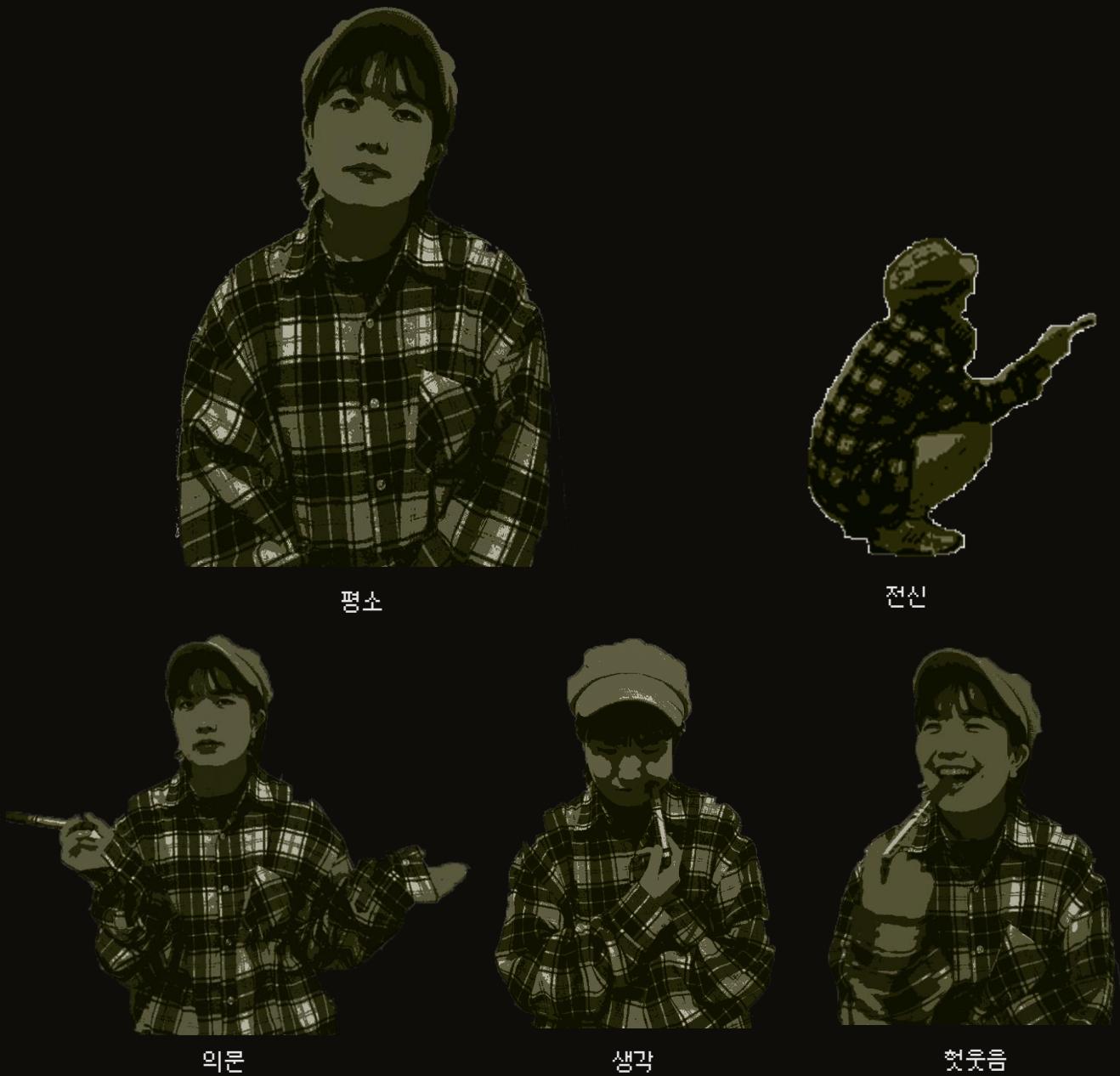
생각



분노

이름	활현지	
메인 설정	사라진 이주연과 같은 교양을 들었던 사이. 교양 수업에서 이주연과 같은 팀으로서 팀장을 맡았다. 주인공과는 같은 과 동기이다.	
등장 장소	6층 맥실	
프로필	7대 죄악 중 ‘분노’의 성격을 가지고 있는 등장인물. 사라진 이주연과 같은 심리학개론이라는 교양 수업을 들었으며 같은 팀의 팀장을 맡았다고 한다. 팀 작업 중 사라진 이주연에게 상당히 화가 나 있는 상태이다. 이주연과 친하게 지냈던 주인공에게도 좋은 감정만 가지고 있는 것 같아 보이진 않는다.	
얻을 수 있는 단서 및 업적	업적 물건 ‘주연미의 볼펜’ 획득 가능.	

등장인물



이름	박민지	
메인 설정	사라진 이주연과 같은 교양을 들었던 사이. 주인공과는 모르는 사이로, 타 학과 학생이다.	
등장 장소	7층 복도9	
프로필	<p>7대 죄악 중 ‘탐욕’의 성격을 가지고 있는 등장인물. (주인공을 만날 당시에는 ‘후회’로 변해 있다.)</p> <p>사라진 이주연과 같은 교양 수업에서 만났으며 이주연을 사라지게 한 원인 제공자 중 한 명. 주인공에게 자신과 이주연은 같은 ‘동아리’에서 활동 했으며 규칙 때문에 더 이상 알려줄 수 없다는 의미심장한 말들만 하고 떠난다.</p> <p>계속해서 후회한다는 이야기를 하면서 이주연에게 물어들여서 미안하다는 말을 꼭 전해달라고 한다.</p>	
얻을 수 있는 단서 및 업적	<ul style="list-style-type: none"> (단서) 숨바꼭질 (단서) 박지 (단서) 동아리 (단서) 그림쟁이 (단서) 후회 	

등장인물



평소



전신



놀랍



견유



생각

이름	안재근	
메인 설정	사라진 이주연과 소꿉친구인 동시에 같은 교양을 들었던 사이. 주인공과는 같은 과 동기이다.	
등장 장소	6층 교실616	
프로필	<p>7대 죄악 중 ‘식욕’의 성격을 가지고 있는 등장인물. 사라진 이주연과 어려서부터 같은 소꿉친구였다고 한다. 본인 말로는 가족들끼리도 많이 친한 편이라 이주연에 대한 가족사도 알고 있다고 한다. 이주연이 사라지기 전, 부모님의 갑작스런 이혼 통보로 주연이가 힘들어 했다는 말도 덧붙였다. 최근 이주연이 사라지고 이주연의 부모님이 걱정되어 개인적으로 계속 뵈러 가고 있다고 한다.</p>	
얻을 수 있는 단서 및 업적	<p>(단서) 불안정한 마음 (단서) 친분 (업적) 들통난 스파이</p>	

등장인물



놀람



화남



채념



평소

이름	이혜성	
메인 설정	사라진 이주연과 같은 교양을 들었던 사이. 주인공과는 고등학교 때부터 친구였다. 같은 학교의 다른 과를 다니는 중이다.	
등장 장소	채팅, 7층 교실715, 7층 복도15	
프로필	7대 죄악 중 ‘교만’의 성격을 가지고 있는 등장인물. 흥학생회의 일원이며 사라진 이주연과는 교양 수업에서 만났다고 한다. 하지만 주인공에게는 이를 말하지 않았다. 예전부터 덤벙대는 주인공을 걱정하고 행여주었으며 주인공도 이런 이혜성에게 자주 의지하는 모습을 보인다. 이주연의 실종에 가담한 인물 중 한 명이며 박민지와는 달리 후회하거나 반성하는 모습은 전혀 보여주지 않는다. 서부교의 광신도지만 다른 주변인들에게는 들키지 않으려 한다.	
얻을 수 있는 단서 및 업적	(단서) 대자대비	

등장인물



평소



의문

침착

확신

응시

이름	현운수	
메인 설정	이주연을 알고는 있지만 누구인지 아무도 모르는 인물.	
	등장 장소	6층 화장실 안, 7층 화장실 안
프로필	<p>주인공에게 힌트를 주는 인물. 자신이 어디서 왔는지, 누구인지 알려주지 않으며 주인공과 주변인물에 대해 많은 것을 알고 있다. 자신이 게임 내에 있다는 것을 알고 있으며 주인공에게 자신의 말을 들으면 게임의 재미가 떨어진다는 등 이와 관련된 말들을 한다.</p> <p>또한 자신이 7대 죄악 중 ‘성욕’이었던 인물을 이 화장실에서 내쫓았으며 화장실을 밝고 깨끗한 힌트의 방으로 만들었다는 말도 덧붙인다.</p>	
얻을 수 있는 단서 및 업적	없음	

등장인물



평소



웃음

이름	이성지	
메인 설정	주인공과 이주연의 같은 과 4학년 선배.	
	등장 장소	6층 교실 602
프로필	<p>디자인 학과 4학년 선배로, 정전된 교실에서 키보드를 치고 있는 등 이상한 증세를 보인다. 같이 다니는 다른 선배의 말을 들어보면 작년만 해도 이런 친구가 아니었는데 올해 초부터 이상해졌다고 한다.</p> <p>이성지도 서부교의 신자 중 한 명으로 이주연처럼 교육장에 들어갔지만 나오지 못하고 세뇌를 당해 이상해졌다.</p> <p>주인공에게 자신이 무엇을 하는지 알지 못한다는 이야기를 계속하면서 도움을 요청하는 듯한 말을 계속해서 하지만 주입된 이성이 이를 가로막는 듯 이상한 행동을 한다.</p>	
얻을 수 있는 단서 및 업적	(단서) 가족	

등장인물



이름	신다운	
메인 설정	주인공과 이주연의 같은 과 4학년 선배. 튜토리얼 도우미.	
등장 장소	튜토리얼, 6층 교실 601	
프로필	디자인 학과 4학년 선배로 이해성과 같이 쟁학생회의 일원이다. 인게임 외에서도 튜토리얼에서 먼저 만날 수 있다. 주인공을 만났을 때 ‘어디서 많이 봤다’는 듯한 말을 하면서 튜토리얼에서 만났음을 암시한다.	
얻을 수 있는 단서 및 업적	(업적) 귀여운 후배	

등장인물

사람을 찾습니다



이름: 이주연
나이: 22세

2019년 3월 20일 삼공학관 근처에서 저녁 7시쯤
마지막으로 본 사람이 있으나 이후 실종됨.

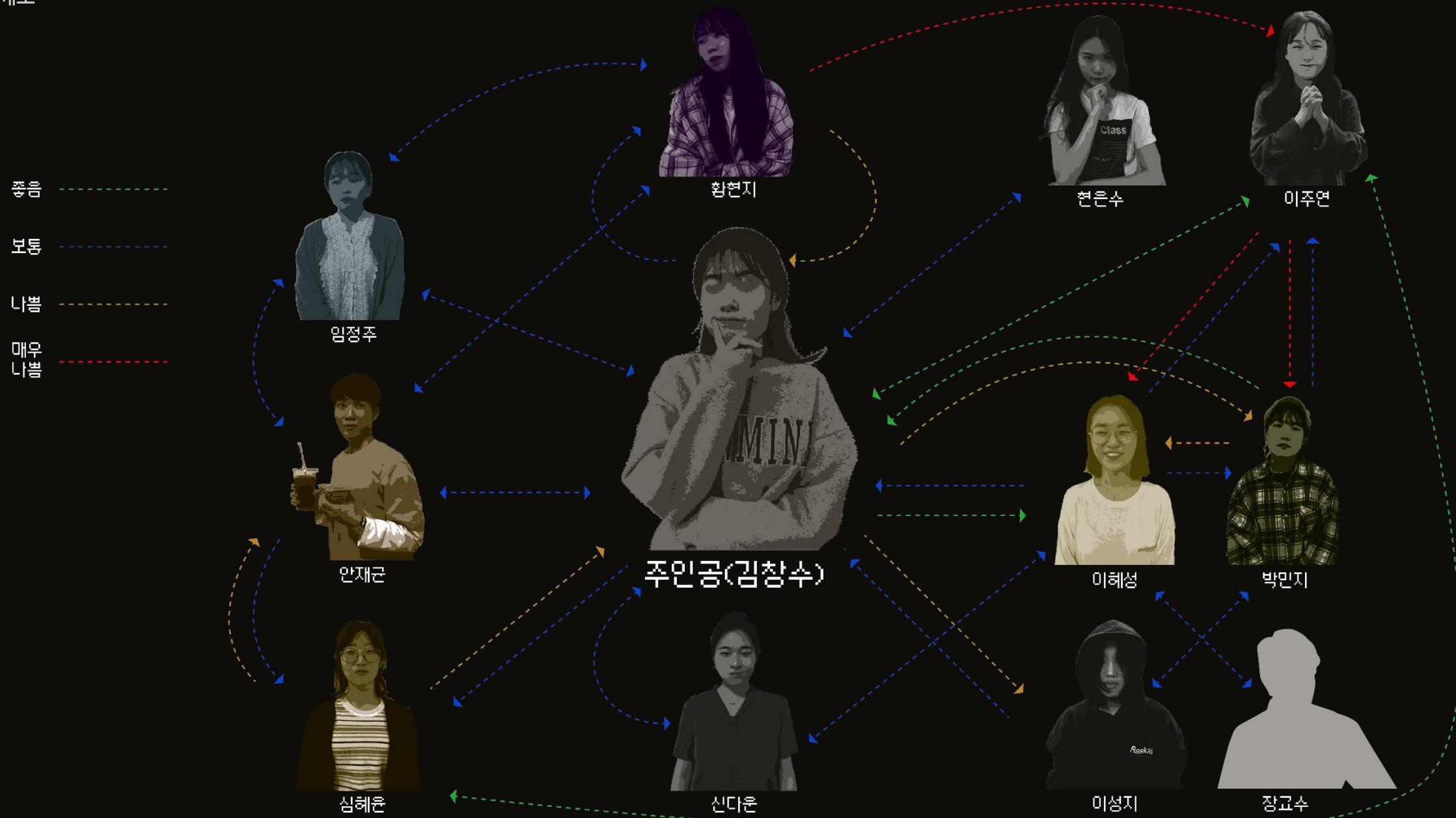
위 학생을 본 적이 있는 사람은 010-5566-9988로
연락주시면 감사하겠습니다.



Ending 1 확인 시

이름	이주연	
메인 설정	주인공과 절친한 대학 친구. 실종 사건의 당사자.	
등장 장소	매뉴얼, Ending 1	
프로필	주인공과 같은 디자인과 3학년으로 실종 사건의 당사자이다. 실종되기 몇 달 전부터 부모님의 이혼소식과 교양 팀 작업 등 안 좋은 일들이 연달아 일어나자 심적으로도 신체적으로도 힘들어했다. 교양 수업에서 만난 이해성과 박민지와 친해지면서 위로해주는 둘에게 마음을 열게 되었고 그들이 소개시켜주는 힐링 동마리를 찾는 곳에 발을 들이게 된다. 하지만 그곳은 동마리를 가장한 '서부교'라는 사이비 집단이었고 점차 이상함을 느낀 이주연은 그 곳을 나오겠다고 신자들에게 이야기 한다. 하지만 그들은 쉽게 허락하지 않았고 그들의 집단에 반하는 움직임이 보이면 즉시 서부교의 '교육장'에 신자를 보내게 되는데 이 곳에 보내진 이주연은 외부와 연락이 닿지 않았고, 그렇게 연락이 되지 않는 이주연을 가족들이 실종신고를 하게 된다.	
얻을 수 있는 단서 및 업적	없음	

관계도

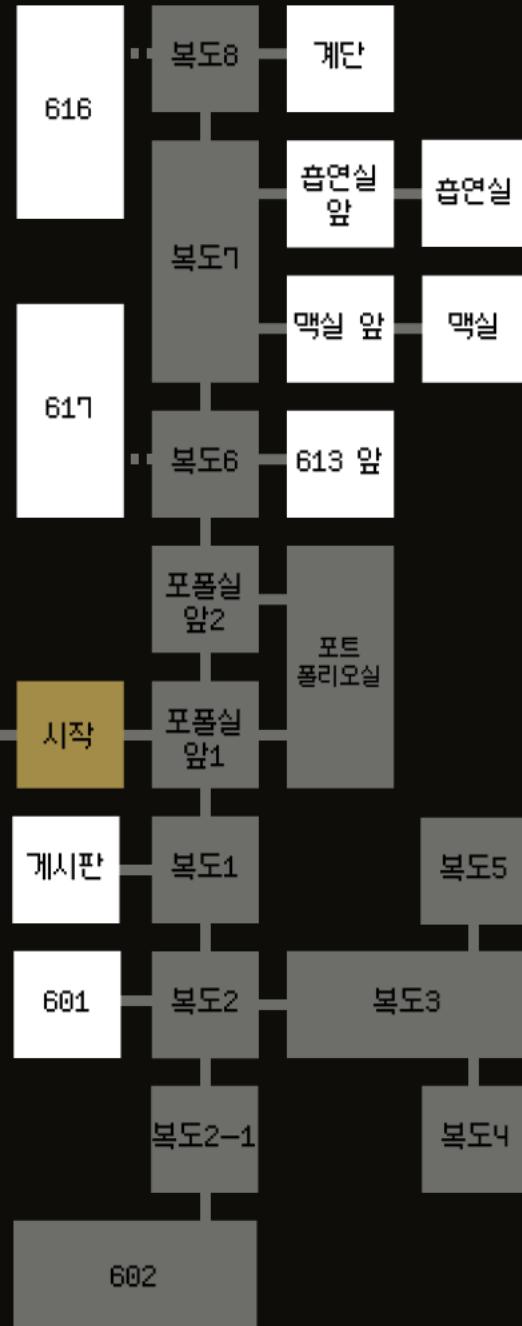


맵

맵 - 6층



항상 접근 가능
특정 조건 성립시



(게임 내 제공 맵 이미지)

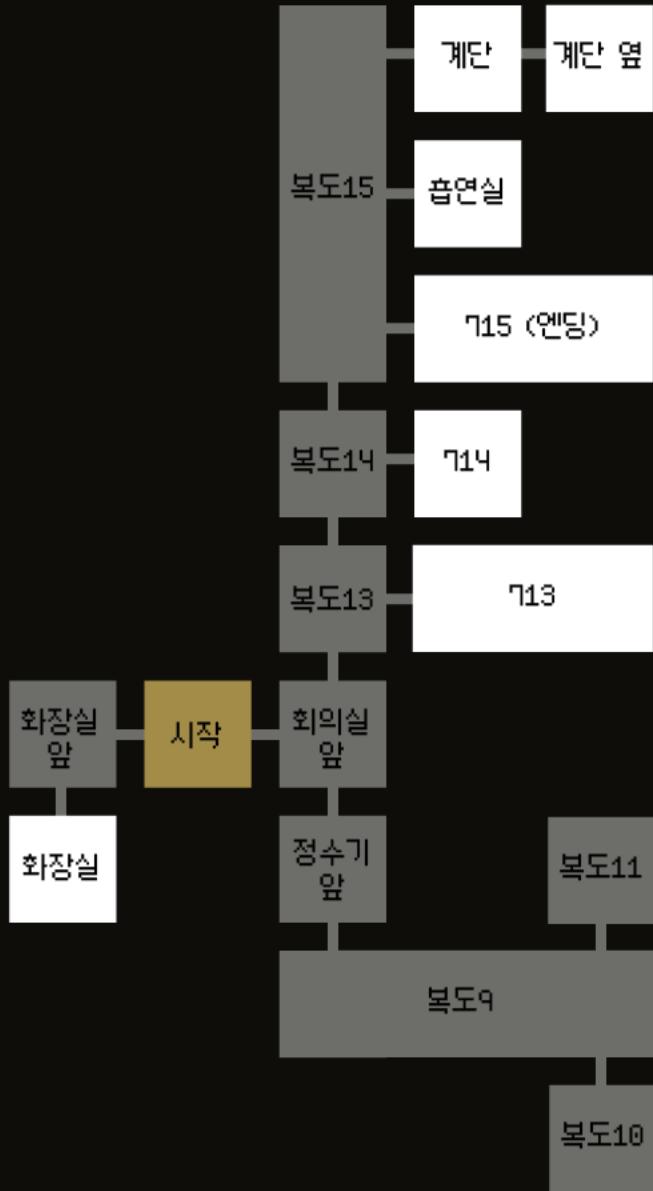
이동 가능한 맵 수: 27

맵 별 링크: <https://hoy.kr/NUEYC>

맵 - 7층



항상 접근 가능



이동 가능한 맵 수: 17

맵 별 링크: <https://hoy.kr/NUEYC>

맵 6층_ (낮)

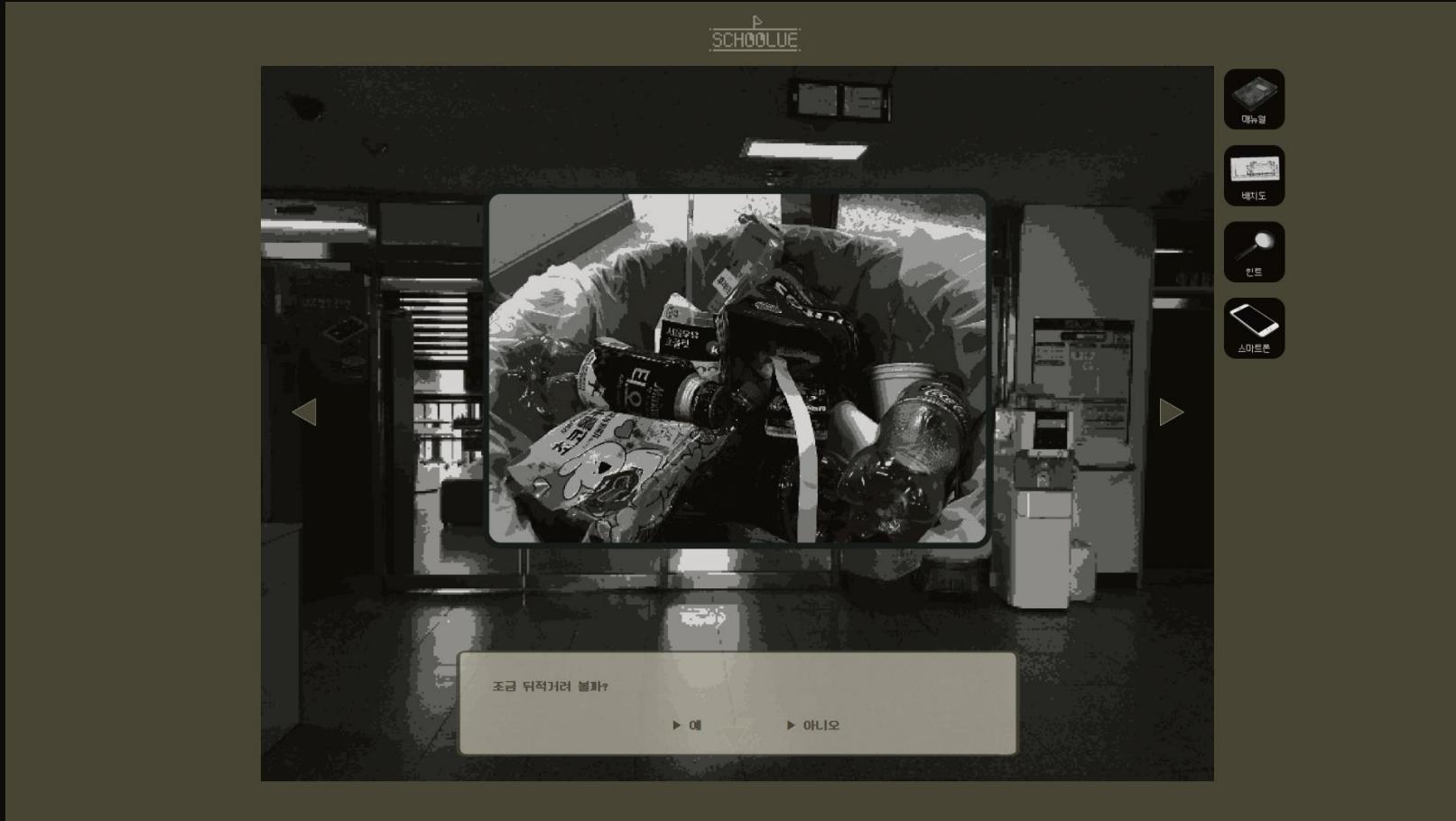


맵 7층_ (밤)



단서

단서 - 상호작용



맵 미동과 상호작용

플레이어는 디자인과 내부를 살살이 돌아 다니면서 단서와 단서가 아닌 것들을 구별 해야 한다.

상호작용이 가능한 것들은 마우스 커서의 모양이 바뀌면서 플레이어에게 이것이 상호작용이 가능하다는 것을 알려준다.



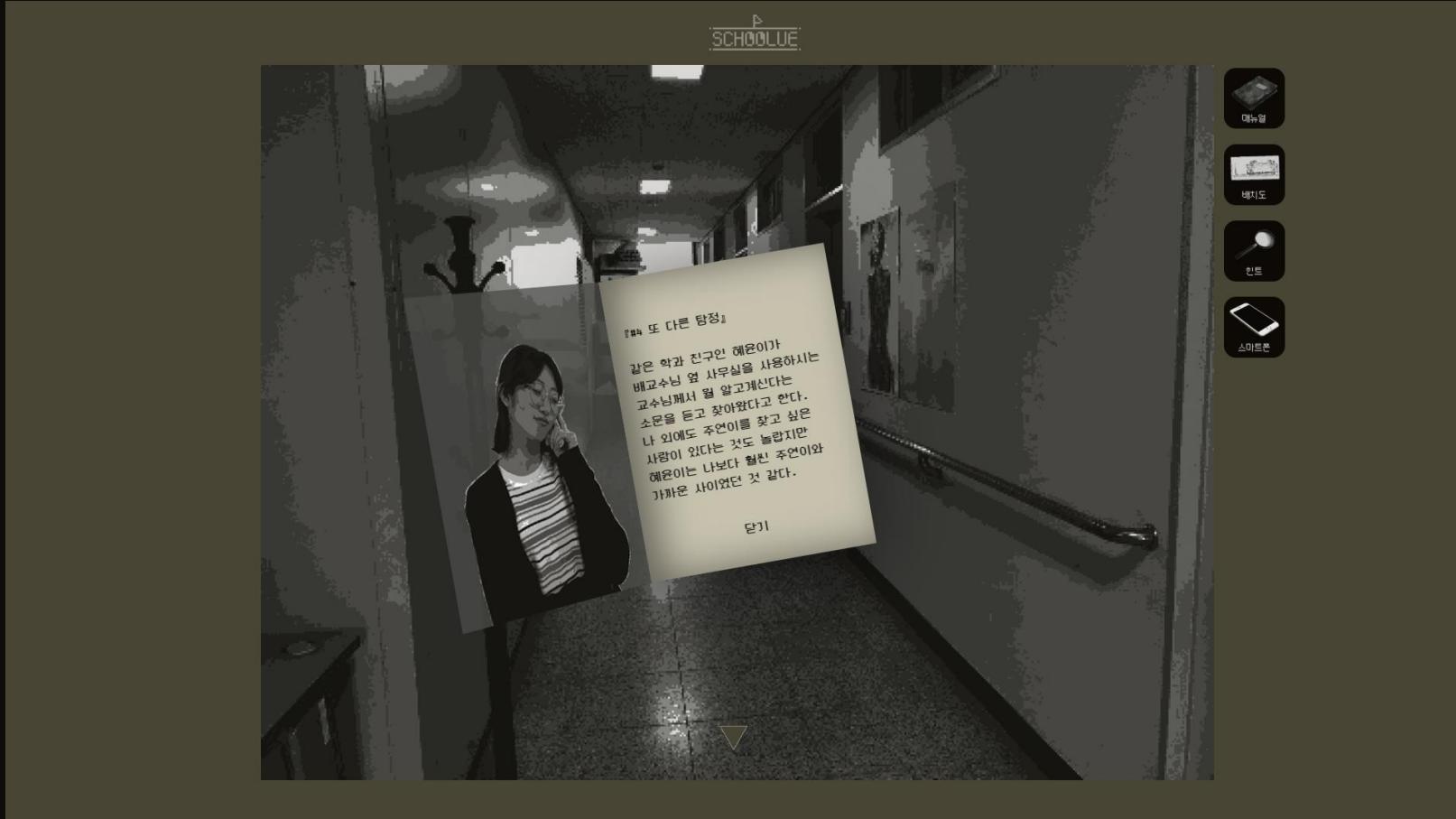
단서 - 상호작용



대화와 상호작용

디자인과 내에 있는 인물들과 상호작용으로 대화가 가능하다. 대화를 하다 보면 선택지가 나누게 되는데 이는 플레이어가 얻는 단서에 영향을 미칠 수 있다. 선택에 따라 각기 다른 단서를 얻을 수 있으며 아예 얻지 못할 수도 있다.

단서 - 상호작용



단서 책

플레이어가 어떠한 방법으로든 단서를 얻었
다고 판단이 되면 우측 상단에 단서를 얻었
다는 팝업 창이 뜨게 되는데, 이를 확인하면
해당관련 '단서 책'을 볼 수 있게 된다. 이
안에는 단서에 대한 주인공의 시점에서 생각
하는 내용을 확인할 수 있다.

가끔 단서가 아닌 '업적'을 달성하기도 한다.

단서카드 - 종류

● : 선택지 모두 선택 가능

단서	내용	습득 경로	단서 핵심
생일 축하해	주연이 과제의 일부이다. 잡아 달기다가 놓어져 버렸다. 놓어진 조각에는 '생일축하해'라고 서툴게 쓰여있다. 볼펜으로 썼는지 잉크가 살짝 번져있다. 주연이의 생일은 아직 모지도 않은 걸로 알고 있는데 뭘까?	포풀실 앞2에서 과제 임시 보관함에서 확인해보기 ► 당긴다	새로 태어난 서부교 신자인 주연이에게 생일을 축하하는 내용이다.
사감 선생님	누군가 '박지'라는 룸메이트에게 손 듯한 분노의 쪽지다. 무언가를 경고하면서 '사감 선생님'께 말씀 드린다는 압박의 내용이 담겨있다. 그러나 우리나라 학교에 사감이 있다는 말은 처음 듣는다.	복도6 앞 포스터에서 열쇠를 얻어서 617열기 ► 617 칠판 앞으로 가기 ► 칠판의 메모 확인하기	혜운이가 찾으리간 장교수가 '사감'이였고 서부교에서 말썽을 일으키는 누군가가 있음을 암시한다.
분노한 조장	같은 학과 친구인 황현지가 심리학개론 교양에서 주연이와 팀이었다고 한다. 같은 수업을 들은 정주의 말로는 같은 팀의 조장인 황현지에게 사라진 주연이를 향한 분노가 느껴졌다고 한다.	포트폴리오 실에서 정주에게 말 걸기 ► 주연이에 대해서 ► ●	주연이가 사라지기 전 교양수업을 들었고 팀 작업을 했다.
또 다른 팀장	같은 학과 친구인 혜운이가 배교수님 옆 사무실을 사용하시는 교수님께서 몇 알고 계신다는 소문을 듣고 찾아왔다고 한다. 나 외에도 주연이를 찾고 싶은 사람이 있다는 것도 놀랍지만 혜운이는 나보다 훨씬 주연이와 가까운 사이였던 것 같다.	복도5의 심혜운에게 말 걸기 ► 여기서 뭐해? ► ●	주연이가 사라지기 전 혜운이와 룸메이트였고 무언가에 마음고생을 하고 있었다.
가족	의문의 후드를 뒤집어 쓴 한 명이 컴퓨터실 안에서 키보드를 누르고 있었다. 말을 걸어보니 무슨 자신과 함께 가자는 이상한 말을했다. 가겠다고 했더니 나에게 '가족'이라며 어 디론가 가져오라는 말과 함께 쪽지를 주었다. 특정한 장소를 말하지도 않았고 그저 도와주겠다는 말 한마디를 했는데 갑자기 가족이 되었다....	602 안으로 들어가기 ► 좌측 하단 움직이는 머리 확인 ► 불러보자 ► ● ► 좌측 얼굴 확인 ► 여기서 뭐해요? ► 네 도와줄게요	'가족'이 서부교의 신자들에게 쓰는 호칭이였다. (같이 가겠다는 주인공에게 하는 말)
불안정한 마음	같은 학과 친구인 재균이가 평소 주연이네 가족과 친했는데 이번에 주연이네 부모님께서 이혼을 결정하셨다는 얘기를 들었다고 한다. 주연이는 이 때문에 많이 불안해했고 이번 사건도 주연이가 집에 들어가려 하지 않았기 때문 일거라 생각한다고 말했다.	616 앞에서 안재균에게 전화하기 ► ● ► 문 좀 열어줄래? ► 616 안으로 들어가기 ► 안재균에게 말 걸기 ► ● ► 낚서에 대해서 ► 포풀실의 책 속 ► 주연이랑 나 많이 친해	부모님의 이혼 결정으로 주연이가 마음 고생을 심하게 했다.

단서카드 - 종류

◉ : 선택지 모두 선택 가능

단서	내용	습득 경로	단서 핵심
친분	같은 학과 친구인 재균이가 평소 주연이네 가족과 친했으며 이번 사건 때문에 힘들어할 주연이네 가족들을 도와주고 있다고 한다. 주연이네 어머니께서는 특히 힘들어 하고 계셨으니 주연이가 어서 나타났으면 좋겠다는 말까지 덧붙였다.	616 앞에서 안재근에게 전화하기 ► ◉ ► 은 좀 열어줄래? ► 616 안으로 들어가기 ► 안재근에게 말 걸기 ► ◉ ► 주연이에 대해서 ► ◉	주연이네 가족들이 주연 이를 애타개 찾는 중이다.
룸메이트2	같은 학과 친구인 혜준이가 주연이와 룸메이트였다고 한다. 같이 살기 시작한지는 얼마 안됐지만 주연이는 낮에는 전혀 들어오지 않고 밤에만 집에 들어온다고 했다. 그런 것에 혜준이는 꽤나 설섭함을 느꼈던 것 같다.	정수기 앞 사물함 확인 ► 사물함 안 쿠키 통 확인 ► 나 잠깐 뭐 좀 찾으러 왔어 ► ◉ ► 너 주연이랑 룸메이트였어?	주연이가 어머한 이유로 한동안 집에 늦게 귀가했다.
룸메이트와 통	같은 학과 친구인 혜준이가 주연이와 룸메이트였다고 한다. 혜준이는 현재 주연이의 물건들을 모아 정리 중이라 하며, 사물함 속 쿠키통도 그 중 하나라고 했다. 살짝 보여준 쿠키 통 내부에는 많은 유성 매직들이 들어있었고 혜준이 말로는 '과제 재료로 준비했던 것' 같다고 한다.	정수기 앞 사물함 확인 ► 사물함 안 쿠키 통 확인 ► 나 잠깐 뭐 좀 찾으러 왔어 ► ◉ ► 통 안에 뭐가 있는지 물어봐도 될까?	복도9에 떨어진 유성매직과 동일한 유성매직들이 다.(박민지의 유성매직)
숨바꼭질	의문의 사람은 주연이에 대해서 무언가 많이 알고 있는 듯 했다. 의미심장하게도 주연이가 직접 모두를 피해 숨었다는 이상한 얘기를 늘어놓더니 그저 탐정을 따라 했다는 농담을 했다. 이에 좀 더 추궁하자, 주연이가 무슨 교육을 받으러 갔으며 기다리면 돌아올 것이라는 말까지 들을 수 있었다. 교육...? 무슨 교육?	복도9의 박민지에게 말 걸기 ► ◉ ► 주연이를 니가 어떻게 알아? ► ◉ ► 난 주연이 성을 말한 적 없어 ► 주연이의 행방	주연이가 처음에는 제발로 서부교에 발을 들였다는 것과 지금은 교육장에 있다는 암시이다.
박지	벽에 낙서를 하고 있던 사람의 이름은 '박지'라고 했다. 주연이에 대해 무언가 알고 있는 것 같았지만 입사리 말하길 않는다. 그저 주연이 본인이 알아서 돌아올 것이니 가만히 기다리라는 얘기만을 남길 뿐이었다. 무언가를 더 말하고 싶어하는 것 같은데 한숨만 쉬면서 알려주질 않고 있다.	복도9의 박민지에게 말 걸기 ► ◉ ► 주연이를 니가 어떻게 알아? ► ◉ ► 이름이나 알려줘	이주연은 기다리면 돌아올 곳으로 가 있는 상황이다.
동마리	의문의 사람이 주연이에 대해 알고 있는 듯 보였다. 주연이와의 관계에 대해 물어보니 '동마리' 같은 곳에서 만났다고 했다. 주연이는 동마리에서 굉장히 동마리에 헌신하는 모습을 보여주었다고 한다. 정작 본인은 그것을 좋지 않게 보고 있는 듯 했다. 그 사람은 주연이가 돌아킬 수 없을 정도로 헌신을 했다고 말했다.	복도9의 박민지에게 말 걸기 ► ◉ ► 주연이를 니가 어떻게 알아? ► ◉ ► 난 주연이 성을 말한 적 없어 ► 주연이와의 관계	동마리는 '서부교'를 의미하며 초반에는 주연이가 서부교에 헌신을 했음을 알 수 있다.

단서카드 - 종류

◉ : 선택지 모두 선택 가능

단서	내용	습득 경로	단서 핵심
그림쟁이	의문의 사람이 벽에 그림을 그리고 있다. 같은 곳은 아니여 보이는데 주연이에 대해 잘 알고 있는 것 같았다. 헌가를 알고 있는 것 같아 보였지만 숨기려는지 금방 말을 끝내버렸다. 헌가를 알고 있는 걸까? 짧은 침묵은 무엇을 뜻하는 걸까.	복도9의 박민지에게 말 걸기 ► ◉ ► 주연이를 말하는거야?	주연이에 대해 알고 있지만 서부교에 발을 들이게 한 장본인이기에 말을 아끼고 있다.
후회	의문의 사람은 주연이에게 미안하다는 말을 전해달라고 했다. 그 당시에는 그것이 잘못된 일인지 몰랐다고.. 무언가 주연이의 실종에 연관이 되어있는 듯 보였다. 아직은 혼란스러워 하는 그 사람은 굉장히 히 후회하고 있는 듯 보였다. 관련된 일을 그만두겠다고도 했다. 그것에는 벽에 그림 그리는 일도 포함되어 있던 것일까?	복도10 가기 ► 깜박거리는 전등 확인 ► 박민지의 손바닥 확인	주연이가 서부교에 발을 들이게 한 것을 후회하며 서부교에서 나오고 싶어하는 박민지의 심리 상태를 알 수 있다.
대자대비	아마 만났던 그림쟁이와 한 명이 가족으로 된 책을 가지러 온 것인지 갑작스럽게 나타났다. 미처 나가지 못하고 책상 사이에 숨었지만 한 명이 발견한 듯 했다. 그는 모른 척 해했고 그들의 이야기를 들을 수 있었다. “대자대비한 서부님...” 무언가를 신성시 여기는 듯 보였다. 한 명은 지친 듯 그만두자는 말을 했지만 나머지 한 명이 불같이 화를 냈다.	715안으로 들어가기 ► 책상 위 책 확인 ► ◉ ► 숨는다	서부교의 광신자의 상태를 볼 수 있다.(‘숨는다’가 아닌 ‘나간다’를 선택하면 이 광신자는 이혜성이라는 것을 알 수 있다.) 이 와중에도 박민지는 계속해서 현실로 돌아오고 싶어하고 있는 모습이다.

단서 - 물질적 단서

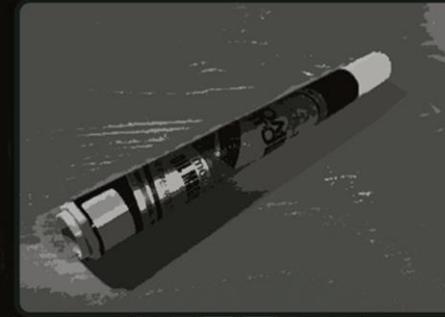
‘서부교 존재’에 대한 단서



▶ 계시판의 ‘초대 서부교 환영’

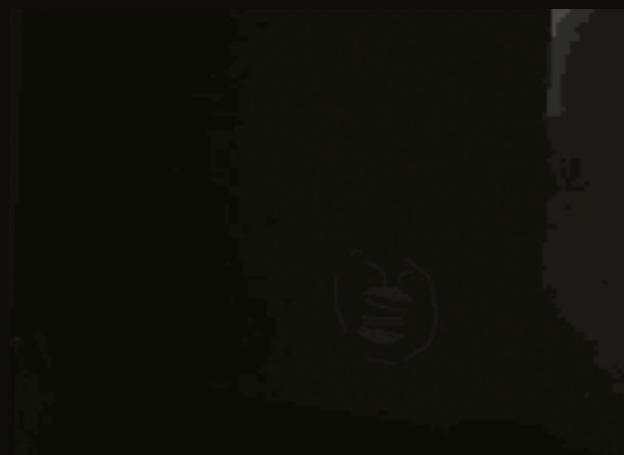


▶ 교실617의 모니터 화면 (박민지의 후회 글)



매직 끝에는 ‘박민지’라고 써있다.

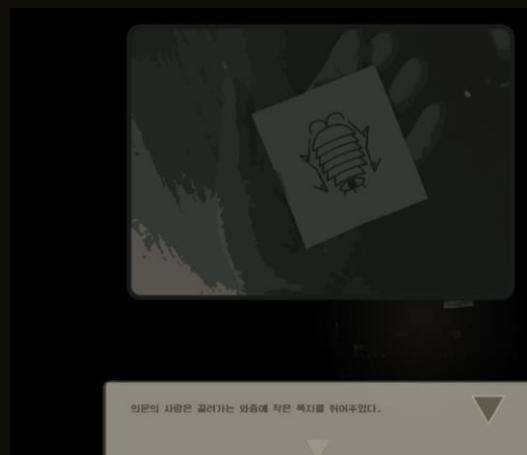
▶ 복도7의 떨어져 있는 유성매직 (박민지의 존재)



▶ 교실617 칠판의 메모 뒤 서부교 마크 낙서



▶ 교실714에서 인터넷 검색 시 뜨는 서부교 사이트



인문의 사람은 끌려가는 와중에 작은 폭포를 헤아렸다.

▶ 단서카드 ‘가족’에서의 이성지가 준 카드

단서 - 물질적 단서

사이비종교 관련 이스터 에그



▶ 교실616 앞의 미교도관련 명화



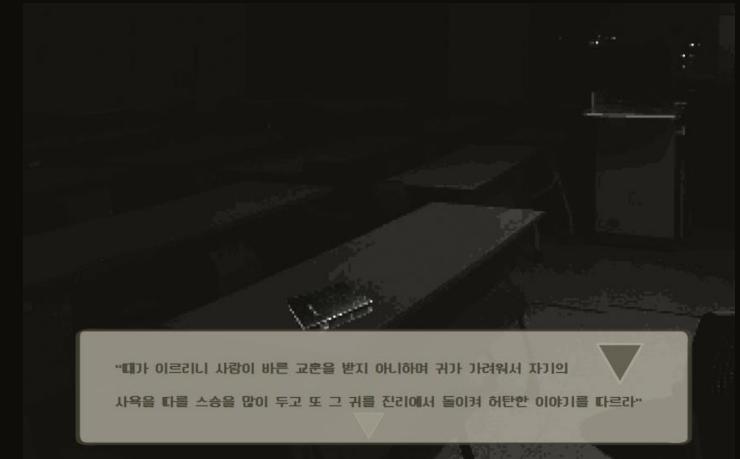
▶ 세뇌 당하는 듯한 그림 (언급)



▶ 6층 흡연실에서의 의문의 문자 '사고가 아니야'



▶ 포트폴리오실의 1학년 과제 : 사람의 인지부조화와 종교에 관련한 문제



▶ 교실715의 성경 속 미교도에 관련한 문장

UI

UI

단서 혹은 업적이 또는 공간.

단서는 클릭하면 상세정보를 볼 수 있다. ⑧

다른 장소로 이동이 ⑨
가능하다.

단서는 클릭 전에도 ⑩
마우스의 형태가
바뀌면서, 미리 간단한
정보들이 뜨게 된다.



- ④ 게임에 대한 설명이 나와있는
메뉴얼 페이지로 이동하게 된다.

⑤ 플레이어가 있는
위치를 알려준다.

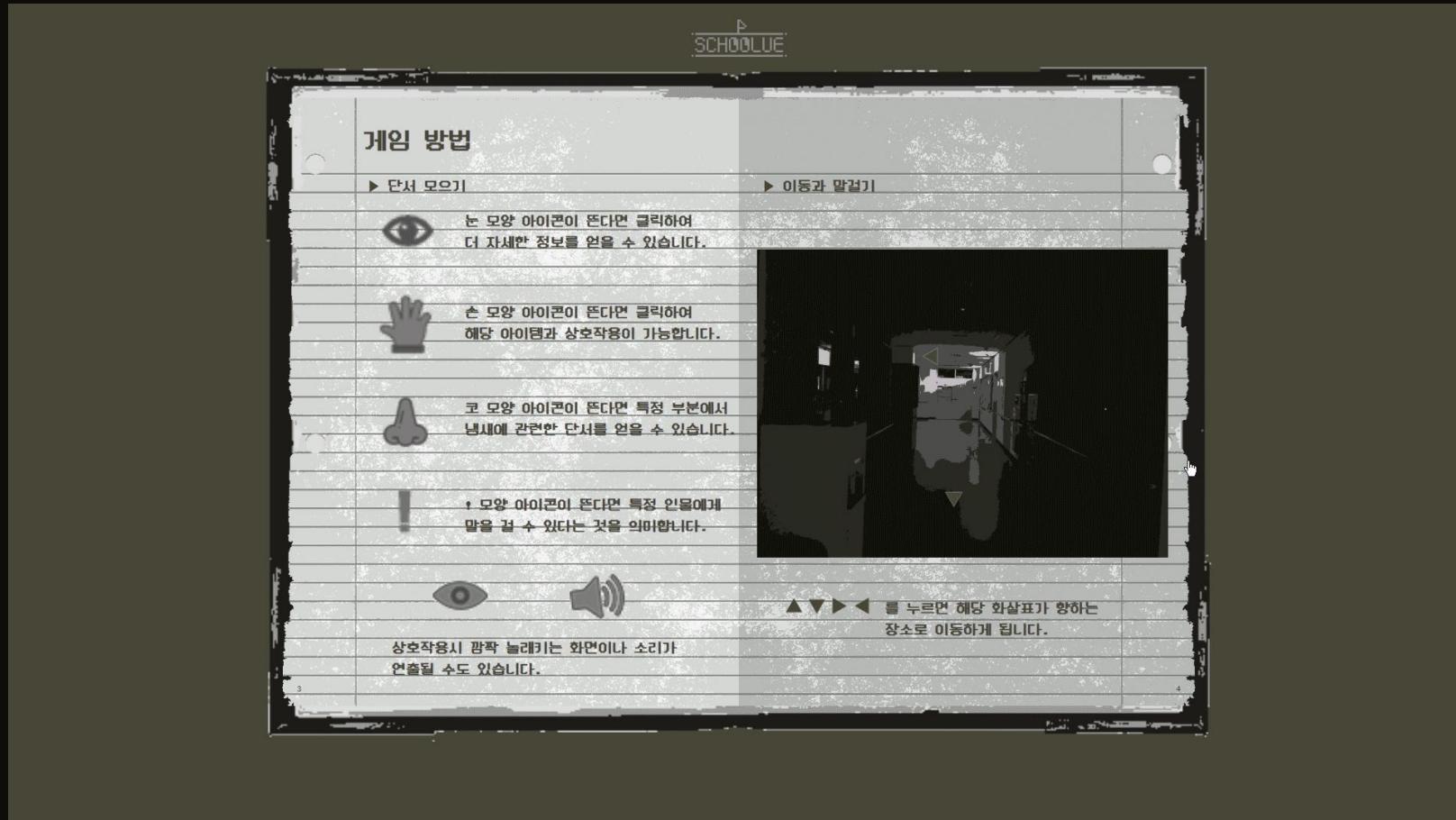
⑥ 현재의 화면에서
상호작용이 가능한
부분을 알려준다.

- ⑦ 단서 찾기에 도움이
될 만한 앱을
사용할 수 있다.

- ① 무언가와 상호작용 하게되면
상태 차이 뜨게 되면서 상세
설명이 나오게 된다.

- ② 현재 재생 중인 음악의 이름과
Play/Pause 가 가능한 버튼이다.

- ③ ▼키를 누르면 다음 설명이
나오거나, 설명이 끝나게 된다.



매뉴얼 확인

스토리 설명이 끝난 후 플레이어는 게임 진행에 도움이 되는 매뉴얼을 확인할 수 있다.

게임 도중에도 충분히 막힐 수 있기 때문에 이 매뉴얼에 언제라도 진입이 가능하도록 했다.



매뉴얼

클릭 시 확인 가능

▶ 매뉴얼 링크 (크롬 견장)

UI _ 배치도



배치도

플레이어가 현재 게임 내 어디에 위치해 있는지를 확인 할 수 있는 배치도이다.
맵에는 플레이어의 쉬운 이해를 위해
주인공이 남긴 낙서들을 확인 할 수 있다.



배치도

클릭 시 확인 가능

UI - 힌트



힌트

힌트는 플레이어가 진전을 못한다고 느낄 때 화면 내 상호작용이 가능한 모든 부분을 잠시 표시하여 도와주는, 말 그대로 '힌트'를 주는 버튼이다. 상호작용이 필요 없는 공간에서는 해당 상황에 도움이 되는 맨트 가 나오게 된다.



힌트

클릭 시 확인 가능



스마트폰

스마트폰 내의 여러 가지 기능들을 사용할 수 있지만, 일부 필요한 공간에서만 작동시킬 수 있는 기능도 있다.

해당 스마트폰의 기능들을 헷갈려 할 수 있는 플레이어들을 위해 매뉴얼에 그 기능들을 설명해둔 페이지가 있다.



스마트폰

클릭 시 확인 가능

UI - 스마트폰



메인 화면

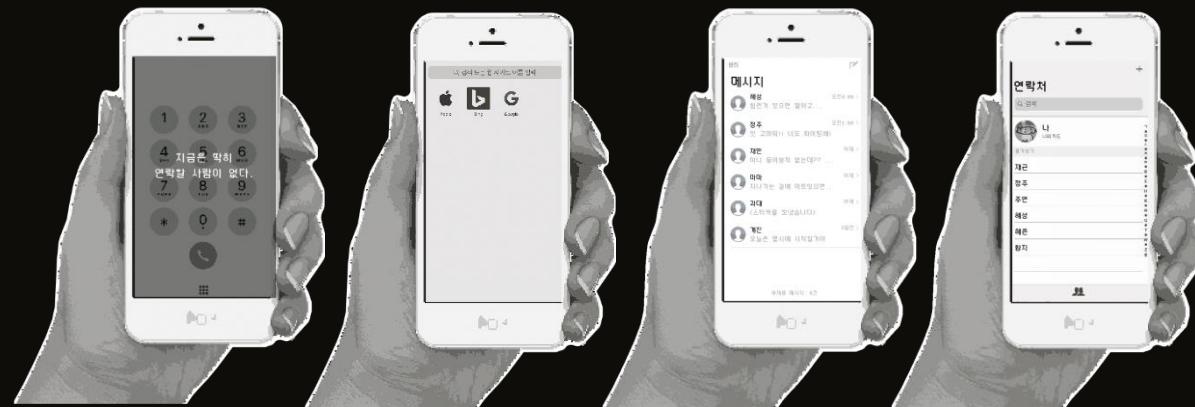


날짜

날씨

사진첩

시간



전화

인터넷

문자

주소록

엔딩

추리하기

The screenshots show a game interface where the player interacts with a police officer (Officer Kim) to solve a mystery. The officer asks questions, and the player selects answers from a list. The game includes various icons for different types of evidence or information.

- Top Left:** Officer Kim asks: "▶ 네", "▶ 아니오.", and "▶ 모르겠어요.". The player's response is "모 형사님" (Officer Kim).
- Top Middle:** Officer Kim asks: "▶ 박민지", "▶ 임정주", "▶ 이성지", "▶ 백교수", "▶ 황현지", "▶ 연은수", "▶ 장교수", "▶ 안재근", "▶ 김창수", "▶ 신다운", "▶ 이해성", and "▶ 서재연". The player's response is "모 형사님" (Officer Kim), with a note: "이 질문에 적합적으로 소-451이 있는 사람들이 누구누구 있습니까?" and "▶ 다 몰랐어요."
- Top Right:** Officer Kim asks: "▶ 친구문제", "▶ 종교문제", "▶ 동아리문제", and "▶ 가족문제". The player's response is "모 형사님" (Officer Kim), with a note: "이 질문에 몇이나 균형에 대해 하는 것이 맞습니까?"
- Bottom Left:** Officer Kim asks: "▶ 캠핑장", "▶ 학교 근처", "▶ 주연이 집", and "▶ 교육장". The player's response is "모 형사님" (Officer Kim), with a note: "장소 관계에서 나쁜 말도 있었는 모으면 대단히 아파도 돼요."
- Bottom Middle:** Officer Kim asks: "▶ 지금 당장 주연이네 집에 가보셔야 해요.", "▶ 참고 기다리면 돌아 올거래요.", "▶ 학교 근처 캠핑장부터 살펴보시면 될 것 같아요.", and "▶ 학교 암실에 뭐가 있어요.". The player's response is "모 형사님" (Officer Kim), with a note: "고맙다. 사실상부를 보내니 난 주연이 얘길 더 기다려 봐야해. 특히 마지막으로 해 줄 말이 있잖아!"

추리하기

형사님이 하시는 질문은 총 5개로 나뉜다.
이 질문 중에는 복수 선택이 가능한 것도 있고
정답이 여러 개인 것도 있다.
게임 내에서 얻은 단서를 토대로 플레이어가
맞추는 질문의 개수에 따라 엔딩의 분기는 총
3개로 나누게 된다.

추리하기

(노란색이 정답으로 인정되는 대답.)

Q. 이 사건이 디자인과 내에서 일어난 사건이니?

- ▶ 네
- ▶ 아니오
- ▶ 모르겠어요

Q. 이 집단에 직접적으로 소속되어 있는 사람들이 누구누구 있을까?(복수 선택 가능)

- ▶ 박민지
- ▶ 임정주
- ▶ 이성지
- ▶ 백교수
- ▶ 황현지
- ▶ 현은수
- ▶ 장교수
- ▶ 안재근
- ▶ 김창수
- ▶ 신다운
- ▶ 미혜성
- ▶ 서재현

Q. 이 실증이 일어난 근현에 대해 아는 것이 있을까?

- ▶ 친구문제
- ▶ 종교문제
- ▶ 동아리문제
- ▶ 가족문제

Q. 장소 관련해서 나온 말도 있었니? 모르면 대답 안해줘도 돼.

- ▶ 캠핑장
- ▶ 학교근처
- ▶ 주연이집
- ▶ 교육장

Q. 고맙다. 사실여부를 떠나서 넌 주연이 실증 해결에 기여를 한거야. 혹시 마지막으로 해 줄 말이 있을까?

- ▶ 지금 당장 주연이네 집에 가보셔야 해요.
- ▶ 참고 기다리면 돌아 올거래요.
- ▶ 학교 근처 캠핑장부터 찾아보시면 될 것 같아요.
- ▶ 학교 암실에 뭐가 있어요.

▶ 질문의 정답 개수에 따라 엔딩이 갈린다.

0~3개: Ending3 [Bad Ending]: 돌아온 껍데기
4~7개: Ending2 [Normal Ending]: 돌아온 주연이
8개: Ending1 [True Ending]: 돌아온 영혼

추리하기 _ 해설

질문	해설	관련 단서
Q. 이 사건이 디자인과 내에서 일어난 사건이니?	‘교양’수업에서 만난 박민지와 이해성(타 학과)이 엮여있는 사이비 종교 서부교와 연관되어 있기 때문에 ‘아니오’와 ‘모르겠어요’ 이 두 가지가 맞다.	숨바꼭질 동아리 후회 대자대비
Q. 이 집단에 직접적으로 소속되어 있는 사람들이 누구누구 있을까?(복수 선택 가능)	서부교에 발을 들이도록 이끈 두 명 이해성과 박민지, 이미 신자 중 한 명이었던 미성자, ‘사감’으로 활동 중이던 장교수(심혜운과 현준수의 언급) 이 네 명이 맞다.	사감 선생님 가족 대자대비
Q. 이 실종이 일어난 근원에 대해 아는 것이 있을까?	안재근이 언급하는 이주연 부모님의 갑작스런 이혼 통보와 그로 인해 발을 들이게 된 서부교로 일어난 사건이기에 종교문제와 가족문제(중복 정답)가 맞다.	불안정한 마음 동아리 후회
Q. 장소 관련해서 나온 말도 있었니? 모르면 대답 안 해줘도 돼.	박민지가 언급하는 교육장과 그 곳에 교육을 받으러 갔다는 말로 주연이는 현재 ‘교육장’에 있음을 암시한다.	숨바꼭질
Q. 고맙다. 사실여부를 떠나서 넌 주연이 실종 해결에 기여를 한 거야. 혹시 마지막으로 해 줄 말이 있을까?	박민지가 계속해서 ‘기다리라’고 했던 것으로 미루어보아 이주연은 돌아올 수 있는 곳에 있다는 것을 알 수 있으므로 ‘참고 기다리면 돌아 올 거래요’가 맞다.	박지 숨바꼭질 후회

엔딩 종류 - Ending1 [True Ending]



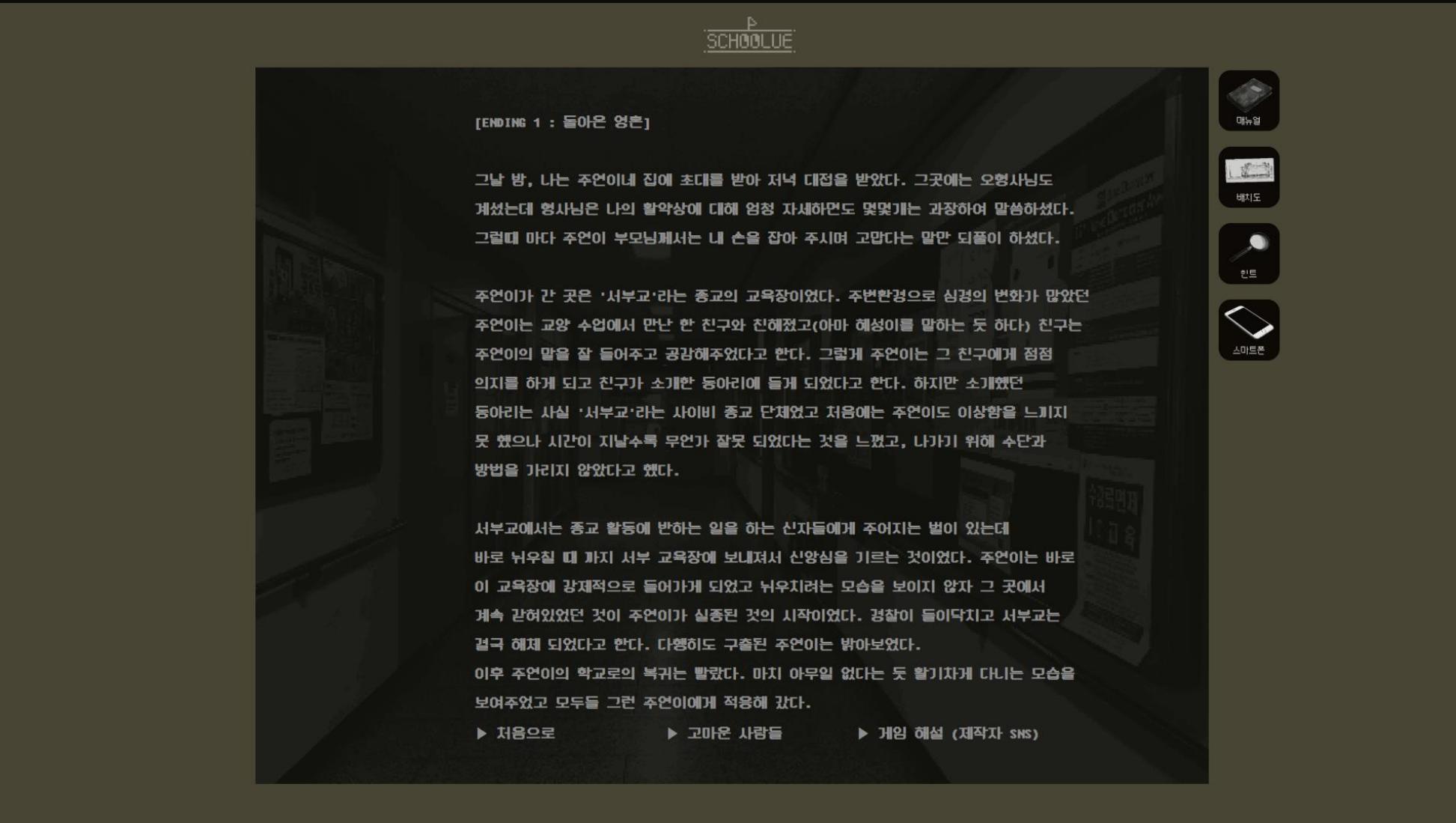
Ending1 [True Ending]: 돌아온 영혼

형사님의 질문이 끝나고 학교로 돌아온 주인공에게 박민지가 찾아와 서부교는 경찰들이 들이닥치면서 해산하게 되었고 덕분에 자신도 자유로워지고 이주연도 무사히 돌아갔다며 감사의 인사를 전한다.

인사가 끝난 후, 주인공은 과사에 와 있는 이주연과 오형사를 마주치게 된다. 주인공은 이렇게 만난 이주연과 열싸안으며 울고 오형사는 그 광경을 바라보며 미소짓는다.



엔딩 종류 - Ending1 [True Ending]



Ending1 [True Ending]

: 돌아온 영훈

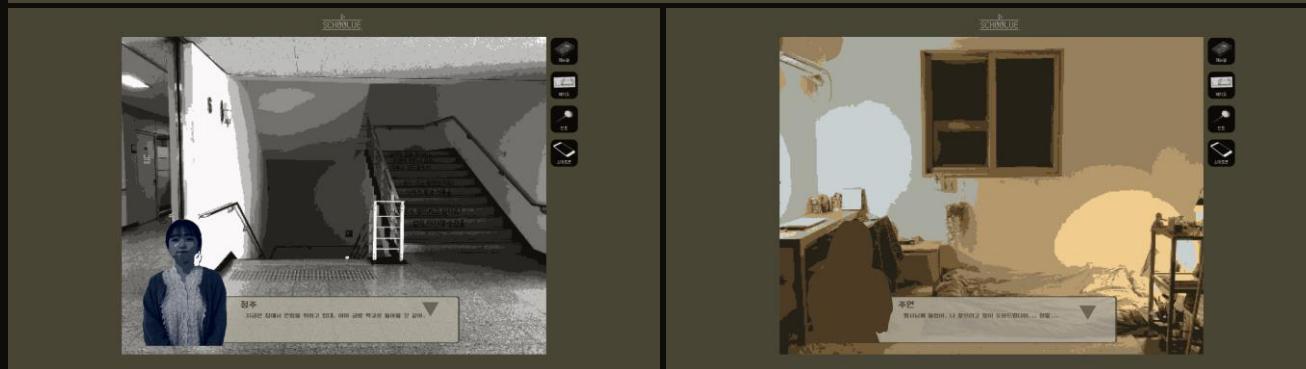
엔딩 종류 - Ending2 [Normal Ending]



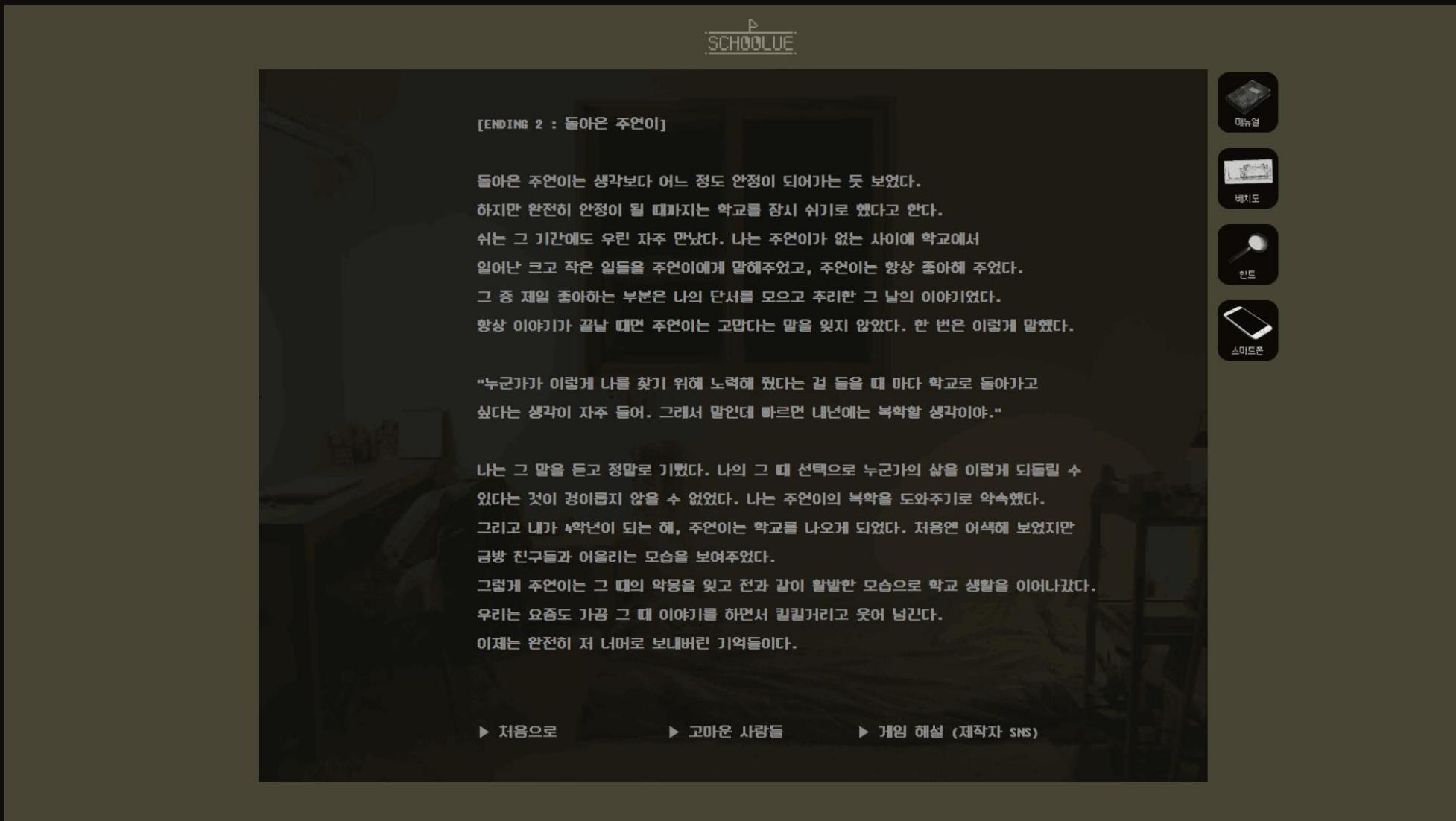
Ending2 [Normal Ending]: 돌아온 주연이

형사님의 질문이 끝나고 학교로 돌아온 주인공에게 임정주가 찾아와 주연이의 귀환 소식을 전하게 되고, 지금은 집에서 안정을 취하고 있으니 연락해보라는 말을 남긴다.

자취방으로 돌아와 이주연에게 연락한 주인공은 이주연에게 감사 인사를 받고 그 동안 있었던 일들에 대해 이야기를 나눈다.



엔딩 종류 - Ending2 [Normal Ending]



Ending2 [Normal Ending]

: 돌아온 주연이

엔딩 종류 - Ending3 [Bad Ending]



Ending3 [Bad Ending]: 돌아온 껍데기

형사님의 질문이 끝나고 학교로 돌아온 주인공에게 심혜운이 찾아와 주연이의 귀환 소식을 전하게 된다. 하지만 주인공에게 연락을 주겠다던 형사에게는 문자 한 통 조차 없었기에 주인공은 당황했지만 이주연의 귀환에 기뻐하기로 한다.

주인공과 심혜운의 대화가 끝나고 밤의 714교실에서 서부교 내 아직 남아있는 신자들이 계속해서 음모를 꾸미는 듯한 움직임을 보인다.



엔딩 종류 - Ending3 [Bad Ending]



[ENDING 3 : 돌아온 껌대기]

주연이가 돌아왔지만 충격이 꽤나 컸는지 학교를 잠시 쉬기로 했다고 한다.
그리고 돌아온 이후 당최 입을 열려고 하지 않는다고 한다.
무엇에 그럴게나 겁을 먹은걸까. 어떻게든 주연이와 연락이 달으려고 노력한 결과
짧게 문자 몇 통을 주고 받을 수 있었다.

“돌아와서 정말 기뻐 주연아. 무사해서 다행이야.”
“고마워. 너도 걱정 많이 했겠구나. 나는 이제 괜찮아.”
“푹 쉬고 다 잊어버려.”
“그게 말처럼 쉽진 않네. 그래도 고마워.”

문자 속 주연이는 안정적이여 보였지만 실제로는 많이 힘들어하고 있다고 했다.
형사님께서는 아직까지 연락해주시지 않으셨지만 어느정도 눈치를 쳤다.
‘나의 단서가 사건해결에 관한 흔선을 준게 아닐까...’라는 생각이 들었다.
그래도 주연이가 무사하게 돌아온 것이 우선이다.
나는 금방 이 일들을 잊고 지낼 수가 있었다. 학년은 올라 4학년이 되었고 모든게
정상적으로 돌아오는 듯 보였다. 주연이를 제외하면... 주연이는 돌아오고 싶어하지
않았다. 그 때의 악몽에서 벗어나지 못한 듯 보였다.
결국 4학년 해 말, 주연이의 자퇴소식을 들을 수 있었다.

▶ 처음으로 ▶ 고마운 사람들 ▶ 게임 해설 (제작자 SNS)

Ending3 [Bad Ending]

: 돌아온 껌대기

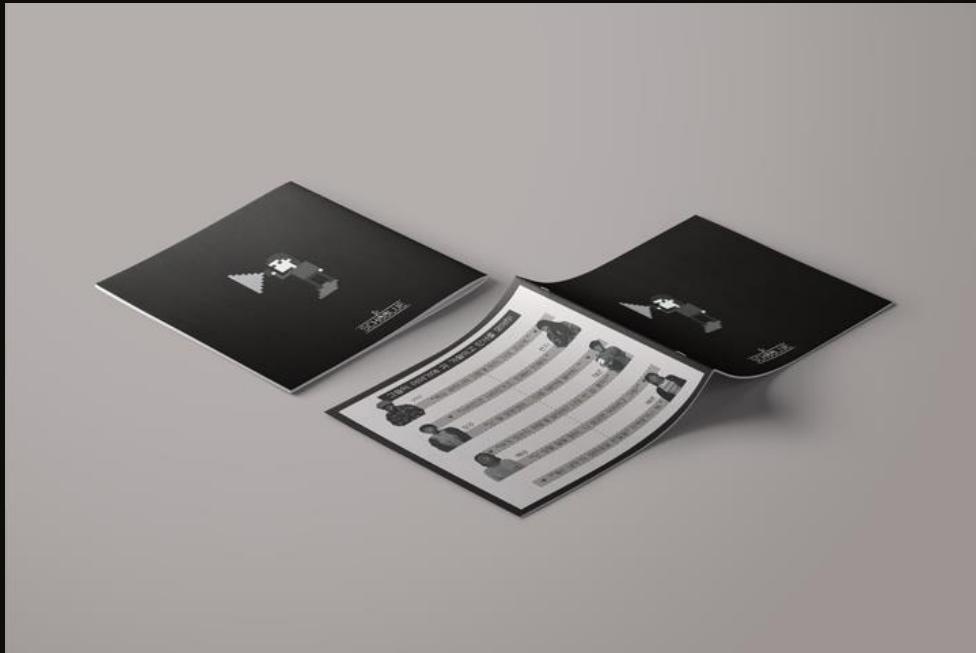
그 외

(총력률)

포스터



리플렛



SCHOOLUE

친구의 실증에 대한 사건의 전말을 밝혀라!

“내 할게요. 주연이가 어디있는지 찾고 싶어요.”

정사님에게 보탁을 받은 주인공이 디자인 학과 건물
여기저기를 돌아다니면서 친한 친구의 실증 사건에
대한 실마리를 찾고 주변인들에게 질문하면서 친구의
행방에 대한 단서를 모으는 추리형 호러 게임,
Schoolue.

일방적인 스토리형 플레이가 아닌, 플레이어가 참여형
게임으로서 플레이어가 어떤 단서를 모으고
선택지를 고르나에 따라서 모을 수 있는 단서가
달리지고 보수가 갈리게 된다. 과연 실증된 친구
사건의 전말과 그 뒤에 숨겨진 이야기는 무엇일까?

SCHOOLUE

그들의 이야기에 기울이고 단서를 모아라!

???: “혹시 무리니까 그렇게 되지. 너도 조심해.” ▼ 연지

정주: “사라진건 사라진거고. 안해는 안봐야.” ▼ 재근

혜성: “난 잘 모르겠어... 다른 애한테 물어봐.” ▼ 혜은

▼ “어기 있는지 어떻게 알았어? 너도 한 입 훔끼고.”

“개는 내가 더 찾아주길 원할걸? 지켜보기나 해.”

돌이다니며 수색하고, 찾으너라!!

단서 혹은 업적이 또는 공간 ① - - -
단서는 물리라면 상세정보를 볼 수 있다.

다른 장소로 이동이 가능하다. ② - - -

단서는 물리 전에도 마우스의 형태가 ③ - - -
바뀌면서, 따라 간접적인 정보들이 표기 된다.

무언가와 상호작용 하게되면 ④ - - -
실태 경지 또한 되면서 실제
실증이 나오게 된다.

현재 대상 중인 쟁의 이름과 ⑤ - - -
Play/Pause 가 가능한 버튼이다.

⑥ A Beethoven: Complete Piano Sonatas, II

⑦ 그림 예제

⑧ ● 클레이어가 있는 위치를 알려준다.
● 전자화면에서 상호작용이 가능한
부분을 알려준다.

● 당시에 도중이 된 만한 업을
시청할 수 있다.

● ▾키를 누르면 다음 실증이
나오거나, 실증이 끝나게 된다.



감사합니다