

# 1차 팀프로젝트 기획서

# 01. 게임 개요

## 게임 개요

## 기획 의도

## 게임 진행 방식

## 시스템

## 기술적 요구사항

## 스토리



< 이은도의 저주 >



< The Kidnap >



< Shadow Corridor >

항목	내용
게임 이름	폐교
게임 장르	3D 공포 게임
플랫폼	PC

## 시놉시스

수십 년 전, 학생들의 연쇄 실종 사건으로 폐쇄된 산속의 폐교.  
과거의 비밀을 밝히기 위해 주인공은 그곳에 발을 들인다.

낡은 교실과 어두운 복도를 헤매는 그에게 들려오는 기이한  
속삭임과 보이지 않는 존재들이 서서히 다가온다.

숨겨진 진실에 다가갈수록, 공포는 더 깊어지는데...  
과연 그는 이곳에서 살아 나갈 수 있을까?

### 1. 공포스러운 분위기



사실적인 3D 그래픽과 어두운 분위기의 연출을 결합하여,  
플레이어에게 압도적인 공포감과 몰입감을 제공합니다.



### 2. 1인칭 손전등



손전등을 의지해야 하는 1인칭 시점으로 플레이어에게 어둠  
속에서의 불안함과 몰입감 넘치는 공포를 제공합니다.

### 3. 소름돋는 귀신



예측할 수 없는 순간에 나타나는 소름 끼치는 존재들과  
그들의 섬뜩한 존재감이 플레이어에게 극한의 공포를 선사합니다.



### 4. 몰입감 있는 사운드



“사실적인 사운드로 공포를 주는 공포 게임 < The Cursed Tape >”

어둠 속에서 들리는 발소리, 숨소리, 그리고 정체를 알 수 없는 소음이 플레이어의 공포를 증폭시키며 긴장감을 극대화합니다.

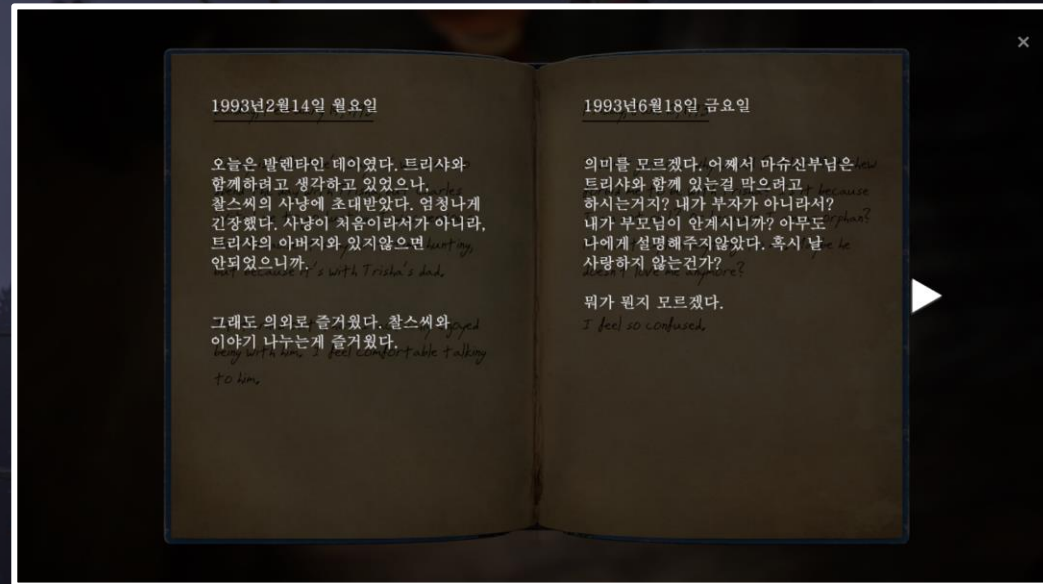
### 5. 추격전과 생존 요소



예측할 수 없는 순간에 다양하게 추격하는 존재로부터 도망치며 플레이어는  
긴장감 넘치는 생존의 공포를 경험하게 됩니다.



### 6. 퍼즐과 단서 수집



숨겨진 단서와 복잡한 퍼즐을 풀어 나가며 어둠에 가려진 진실에 한 걸음씩 다가갑니다. 하지만 시간이 지날수록 공포도 함께 다가옵니다.



### 플레이어 조작법

위로 이동 : W

상호작용 : E

아래로 이동 : S

시점 이동 : 마우스

왼쪽으로 이동 : A

숨기 : F

오른쪽으로 이동 : D

인벤토리 : TAB

달리기 : Shift

플래시 끄기/켜기 : V

앞기 : C

느리게 걷기 : LCtrl

점프 : Space Bar

설정 : ESC

### 03. 게임 진행 방식

게임 개요

기획 의도

게임 진행 방식

시스템

기술적 요구사항

스토리

## UI (예시)

카메라 배터리

잔량

게임 플레이

시간

카메라를 키고  
다니는 듯한  
느낌을 줌

스태미너





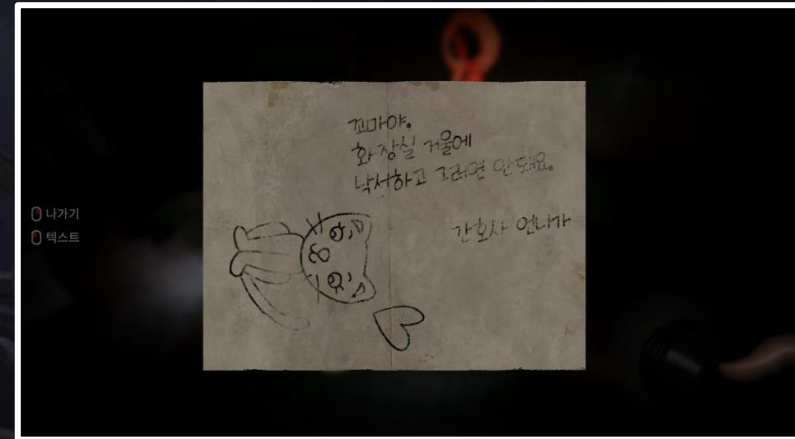
### 게임 진행

간단한 스토리로 시작하는 게임은

게임 플레이를 하며 학교에서 초현실적 존재를 피해다니며

초현실적 존재를 없앨 단서를 찾고 모든 단서를 찾아

초현실적인 존재를 처리하고 학교를 탈출하면 됩니다.



## 1인칭 카메라 시점 (손전등 기능)

플레이어는 게임을 플레이하며 카메라(손전등)로 녹화를 하며 다니는 느낌을 받아 몰입감을 높일 수 있도록 합니다.

또한 깜깜한 곳에서 제한된 범위로 카메라(손전등) 불빛으로 공포스러운 느낌을 높입니다.

카메라(손전등)에 배터리를 넣어 배터리를 다 쓸 경우 꺼지도록하고 충전은 곳곳을 찾아 다니며 찾은 배터리를 통해 배터리를 교체해서 씁니다.





## 숨기

초현실적인 존재에게서 잠깐 피할 수 있는 방법은  
특정 장소(사물함, 책상 아래 등)에 숨어 피할 수 있습니다.

-조건-

시간 제한 : 너무 오래 숨으면 초현실적인 존재가  
눈치채고 찾아냄



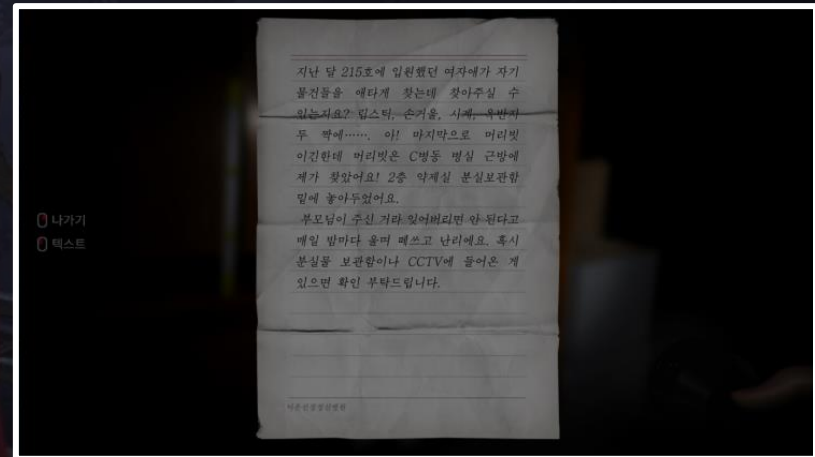
## 퍼즐과 단서

플레이어는 주변을 탐색하며 다양한 단서를 수집합니다.  
각 단서는 스토리 진행과 퍼즐 해결에 중요한 역할을 합니다.

플레이어는 수집한 단서를 통해 퍼즐을 해결합니다.

**열쇠와 암호 :**  
폐쇄된 문을 열기 위해 열쇠를 찾거나 암호를 해독해야 합니다.

**순서 맞추기 :**  
아이템이나 단서를 바른 순서로 배치하여 새로운 길 열기



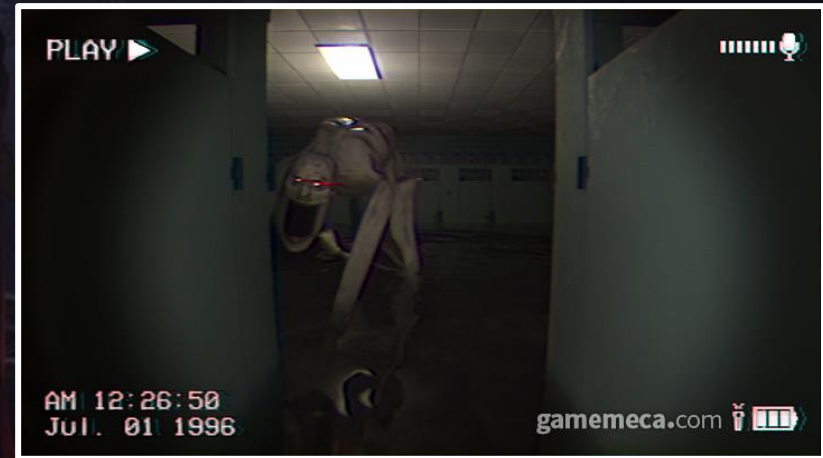


## 추격전

초현실적인 존재가 특정 구역에서 플레이어를 쫓아오며,  
플레이어는 도망치거나 숨어야 합니다.

체력 및 스테미나 :

도망치다가 스테미나가 소진되면 속도가 느려짐



## Input System

- 플레이어 이동
- 플래시라이트 제어
- 상호작용
- 기본 행동 (점프, 앉기)

## Object Pooling

- 적 AI
- 공포 연출 이펙트
- 투사체 및 장치

## Lighting System

- 다이내믹 라이트
- 배터리 소모 시스템

## Audio System

- 소리 감지 시스템
- 공포 연출 사운드

## AI 시스템

- 귀신 AI
- 랜덤 출몰 시스템
- 위험 레벨 시스템

## 환경 시스템

- 퍼즐 및 단서 시스템
- 랜덤 이벤트



## 배경

수십 년 전, 산속 깊은 곳에 위치한 00고등학교에서 연쇄적인 학생 실종 사건이 발생했습니다. 학생들은 하나둘 학교에서 사라졌고, 그들의 흔적은 어디에서도 발견되지 않았습니다. 사건이 끝내 해결되지 못한 채 학교는 폐쇄되었고, 그 후 “귀신이 산다”는 소문과 함께 사람들의 기억에서 잊혀져 갔습니다.

시간이 흐른 지금, 폐교는 낡고 어두운 폐허로 변해버렸지만, 그곳에는 과거의 공포가 남아있습니다.

## 스토리

오래전 학생들의 연쇄 실종 사건으로 폐쇄된 산속의 폐교.

사람들은 이곳을 피하지만, 친구의 실종 소식을 들은 당신은 진실을 밝히기 위해 폐교를 찾게 됩니다.

낡은 복도와 어두운 교실, 사방에서 들려오는 기이한 소리와 속삭임...

당신은 손전등의 한정된 빛을 의지하며, 단서를 찾아 과거의 비밀을 파헤쳐 나갑니다.

그러나 조심해야 합니다.

이곳에 남아 있는 귀신들은 움직임에 반응하여 당신을 뒤쫓기 시작합니다.

숨을 죽이고 퍼즐을 풀며 한 발 한 발 앞으로 나아가야만 합니다.

진실이 드러날수록 공포는 더 깊어지고, 당신의 선택이 이곳에서의 운명을 결정합니다.

과연 당신은 친구의 실종 이유를 찾고 무사히 폐교를 빠져나갈 수 있을까요?

아니면 이곳의 어둠 속에 영원히 갇히게 될까요?