|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 표지 | |  | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **GIGDC2020 참가신청서 (기획부문)** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| * **해당란에 ☑ 표시** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **경쟁부문** | | | | ☑중고등부 | | | | | * 대학부 | | | | | | | | | |
| **참 가 자** | | | | 김태현 | | | | | | **참가구분** | ☑개인 | | | | * 팀(총 명) | | | |
| **작 품 명** | | | | 놀랐찌? | | | | | | | | | | | | | | |
| **플 랫 폼** | | | | * PC | | | | ☑모바일 | | | | | 기타 | | | | | |
| **작품장르** | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |
| **기획서 작성 유의사항** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. 제출물의 모든 내용은 허위 사실이 없으며, 차후 출품작과 관련된 문제가 발생할 경우 관련된 일체의 법적,   도의적 책임은 참가자 본인에게 귀착됩니다.  2. 본 제출물이 반환되지 않아도 이의를 제기하지 않을 것입니다.  3. 본 제출물 중 **요약기획서**는 공개 심사용 자료로 GIGDC 공식 홈페이지에 노출되며, **상세기획서**는 비공개 심사용으로  GIGDC 공식 홈페이지에 비노출 되며 심사위원에게만 제공됩니다.  4. 본인은 “**개인정보 수집 및 제 3자 개인정보 제공 동의서**”내용을 읽고 명확히 이해하였으며 이에 동의합니다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | **개인정보 수집 및 제3자 개인정보 제공 동의서** | | | | | | | | | | | | | | | |  | |
|  | * 응시자가 제공한 모든 정보는 다음의 목적을 위해 활용되며, 하기 목적 이외의 용도로는 사용되지 않음을 알려드립니다. ※ | | | | | | | | | | | | | | | |  | |
|  | 개인정보 수집 및 이용 동의서 | | | | * **개인정보 수집항목** : 성명, 소속(회사 및 학교), 학과(부서), 학년(직위), 본인 서명 * **개인정보 수집목적** : 공모전 접수 / 심사 / 선정 / 수상 운영지원 등 * **개인정보 보유 및 이용 기간**   개인정보는 위 이용 목적을 위해 제공된 날로부터 철회 시 (최대 5년)까지 보유되며  제공된 개인정보 이용을 거부하고자 할 경우 공모전 주관기관 (사)한국게임개발자협회를  통해 열람, 정정, 삭제를 요구할 수 있습니다. | | | | | | | | | | | |
|  | 제3자 개인정보  제공 동의서 | | | | * **개인정보 제공받는 자** : 공모전 후원 / 주최 / 주관기관 및 홍보 등을 위한 언론사 등 * **개인정보 이용 목적** : 공모전 접수 / 심사 / 선정 / 수상 운영지원 등 * **제공하는 개인정보 항목** :　성명, 소속(회사 및 학교), 학과(부서), 학년(직위), 본인 서명 * **개인정보 보유 및 이용 기간**   개인정보는 위 이용 목적을 위해 제공된 날로부터 철회 시 (최대 5년)까지 보유되며  제공된 개인정보 이용을 거부하고자 할 경우 공모전 주관기관 (사)한국게임개발자협회를  통해 열람, 정정, 삭제를 요구할 수 있습니다. | | | | | | | | | | | |  | |
|  | 동의거부안내 | | | | 응시자는 본 안내에 따른 개인정보 수집·이용에 동의를 거부할 권리가 있습니다.  다만, 응시자가 개인정보의 수집·이용 동의를 거부할 경우 원활한 공모전 운영을 할 수  없어 공모전 참가신청이 제한될 수 있습니다. | | | | | | | | | | | |  | |
|  | **본인은 위의 동의서 내용을 충분히 숙지하였으며, 개인정보 수집 ∙ 이용 ∙ 제공하는 것에 동의합니다.** | | | | | | | | | | | | | | | |  | |
|  | **구분** | | **성명** | | | **소속(회사 및 학교)** | **학과(부서)** | | | **학년(직위)** | | **동의여부** | | | | **서명** |  |
|  | 팀장 | | 김태현 | | | 경기게임마이스터고 | 게임개발과 | | | 1학년 | | □동의 | | □거부 | |  |  |
|  | 팀원1 | |  | | |  |  | | |  | |  | |  | |  |  |
|  | 팀원2 | |  | | |  |  | | |  | |  | |  | |  |  |
|  | 팀원3 | |  | | |  |  | | |  | |  | |  | |  |  |
|  | 팀원4 | |  | | |  |  | | |  | |  | |  | |  |  |
|  | 팀원5 | |  | | |  |  | | |  | |  | |  | |  |  |
|  | 팀원6 | |  | | |  |  | | |  | |  | |  | |  |  |
|  | 팀원7 | |  | | |  |  | | |  | |  | |  | |  |  |
|  | 팀원8 | |  | | |  |  | | |  | |  | |  | |  |  |
|  | 팀원9 | |  | | |  |  | | |  | |  | |  | |  |  |
| **※ 팀으로 참가하는 경우 팀원은 팀장을 포함하여 최대 10인 이하로 구성되어야 함. 개인의 경우, ‘팀장’란만 기재할 것**  **2020년 7 월 7 일** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 양식2 |  | |
| **GIGDC2020 상세기획서** | |
| **참가신청서(기획부문) 및 기획서 작성방법** | |
| 1. 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.  2. 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.  3. 항목별로 글자 수와 페이지 수 제한은 없으나 양식별 작성분량을 준수하여 주시기 바랍니다.  - (양식1) 요약기획서 작성분량 : 5장 이내  - (양식2) 상세기획서 작성분량 : 20장 이내 | |
| 각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다. | |
| **1.게임 상세 소개** | |  | |  |  |
| **[게임 요약]**  자신이 귀신이 되어서 사람을 노리고 방해꾼을 피해 스테이지의 모든 NPC들을 놀라게 하면 되는 게임 입니다.  **[게임 스토리]**  (프롤로그)  작은 마을에 신사가 살고 있었습니다. 신사는 늘 신사 같이 살고 있었습니다.  마을 주민들은 신사를 보고 신기해 했습니다. 왜냐하면 이 풀밖에 없는 이 촌 동네에신사가 있다는 것은  너무 이상했습니다. 너무 이상한 나머지 이장님은 신사를 뱀파이어로 몰아갔습니다.  마을 주민들은 이장님이 늘 미신을 잘 믿어 마을주민들은 의심을 했지만 이내 이장님의 말에 설득 당했습니다.  그렇게 신사의 뱀파이어 사냥을 시작했습니다. 영문도 모른 채 신사는 끌려갔고  마을 주민들은 신사의 손발을 묶어서 호수에 던졌습니다. 당연히 뱀파이어가 아닌 신사는  호수에서 빠져 익사 했습니다. 주인공은 어이가 없는지 억울한진 몰라도  아직 삶에 집착을 가지고 지옥으로 갔습니다. 악마는 주인공의 사인을 듣고는 비웃더니 악마는 말했습니다.  “네가 놀라게 해서 사람을 심장마비로 죽이면 살려주지 먼저 저 마을로 가서 연습해봐~  너 정도가 가능할진 모르겠지만~ㅋㅋ”  주인공이 죽여야 하는 사람은 **해머마을의 대통령,** 대통령은 과거 악마와 계약을 했습니다.  그 결과 대통령이 되었던 것 이었습니다. 주인공은 새 삶을 얻기 위해 해머 정부로 향했지만…  **그.전.에**  주인공은 지상으로 내려가 먼저 자신을 죽였던 마을주민들에게 놀라게 할 계획을 세웠습니다. | |
| **2.게임 기획 의도** | |
| 게임을 하다 보면 가끔 귀신이 나옵니다. 하지만 대부분의 귀신들은 주인공에 대해 적대적으로 나옵니다.  그때 저는 ‘만약 귀신이 착한데 오해를 받고 주인공이 죽이는 거면 어쩌지’라는 생각을 했고  그 결과 귀신이 누명을 쓰고 죽어 선한 귀신을 만들어 보았습니다.  출처:괴담레스토랑  **Dead by Daylight**일명 데바데와 같은 게임에서도 살인마라는 포지션이 있고, 살인마만 하는 사람도 존재 한다.  살인마라는 것이 다른 사람들을 잡고 공포로 몰아가는 것이 재미있기 때문에 하는 사람들이 많을 것이라고  생각해서 살인마와 같은 위치에서 잔인하지 않고 덜 폭력적인 게임으로 만들어 보았습니다.. | |
| **3. 타 게임과의 차별화 및 방향** | |
| 귀신은 나오지만 우리가 놀랄 장면은 없어 편안하게 게임을 할 수 있습니다.  게임을 하다 보면 즐겜 이라면서 한 사람만 계속 죽이거나, 이동방해를 계속 걸어 조작 할 수 없게 하는 등등  사람을 괴롭히는 방법은 많고 그러면 상대의 반응을 볼 때마다 즐거워 하는 사람도 있다. 나는 그 상대를  놀리는 괴롭히는 재미에 초점을 두고 게임을 만들었습니다. | |
| **4. 게임 플레이 방식** | |
| **공포**  공포를 거는 법은 여러 가지가 존재하고 스테이지 마다 다릅니다. 수치가 40이상이 될 경우 확률 적으로  방해꾼이 나오고 수치는 총 100까지 존재합니다. 클리어 조건을 만족 할 시 다음으로 넘습니다.  (클리어 조건은 스테이지마다 다 다릅니다.)  스테이지가 높아질수록 특성이라는 것이 생깁니다. 특성은 해당 스테이지의 모든NPC에게 적용되며  스테이지 특성에 의해 게임오버가 될 수 있습니다. 스테이지 마다 공포를 거는 방법이 다르며  각 주민들 마다 특징이 있습니다. 특징은 해당 NPC를 쉽게 또는 약하게 만듭니다.   |  |  | | --- | --- | | **주인공 겸 플레이어** | **캐릭터 설명** | | **신사** 귀신  unnamed  출처: 괴담레스토랑 | 신사 귀신은 사람을 때리기에는 가슴이 너무 약합니다. 그래도 살고 싶은 우리의 주인공은 오늘도 열심히 사람을 놀라게 합니다.  **신사 귀신은 목숨을 3개 가지고 있습니다.** |   **방해꾼**  주인공을 방해합니다. 각 Stage 마다 이름이 다르며 NPC가 방해꾼을 불렀을 경우  주인공은 화면을 연타해서 방해꾼으로부터 도망가야 합니다  방해꾼에게 걸릴 경우 주인공은 목숨이 하나 사라집니다.  **방해꾼을 피하는 방법**  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\게임도망.png  출처:테일즈러너 M  주인공은 NPC를 공포에 떨게 할 때마다 공포에 차고 일정 수치 이상 올라가면 방해꾼이 옵니다.  방안에 있다가 방해꾼이 올 경우 위 화면으로 바로 이동합니다. 위 화면에서 터치 버튼을 연타하면  주인공은 앞으로 가게 되고 도착지점까지 가면 방해꾼을 피할 수 있습니다.  **가짜 방해꾼**  주인공을 보지 못합니다, 당신은 방해꾼을 놀라게 할 수 있으며 가짜 방해꾼은 주인공을 따라오지 않습니다.  가짜 방해꾼이 있을 때 놀라게 할 경우 공포가 추가적으로 3이 올라갑니다.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | 공포 수치 | 가짜 방해꾼이 올 확률 | 방해꾼이 올 확률 | | 40부터49 | 50% | 5% | | 50부터59 | 30% | 10% | | 60부터69 | 25% | 30% | | 70부터74 | 20% | 35% | | 75부터84 | 15% | 40% | | 80부터84 | 10% | 45% | | 85이상 | 5% | 50% |   **공포를 거는 방법**  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\.인게임+도움말.png C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\.놀란후.png <놀라기 전> <놀라게 할 때>출처:Whack your bossNPC의 방안으로 들어가면 위 사진과 같이 보입니다. 저 방에서 도움말을 누르면 놀라게 하는 방법이 나와있습니다. 하지만 장단점 나와있지 않습니다. 장단점이 나온 경우 도감은 채워 집니다.  도움말에 있는 사물을 클릭 할 시 노란색을 빛이 나고 특정 행동 후 NPC에게 공포를 줍니다.  아래 있는 하트는 방해꾼에게 잡혔을 경우 사라집니다.  나가기를 누르면 스테이지로 나가서 다른 NPC의 집으로 갈 수 있습니다.  **도움말**  악마 벨페고르는 주인공이 방황해 할 꺼 같아 마법의 책을 한 권 선물해 줬습니다.  책에는 아무것도 써져 있지 않았지만 이내 마을에 오자 책에는 마을주민들을 놀라게 하는 방법들이 나왔습니다.  “오 놀라게 만드는 가이드 북인가..? 신기하네 이런 책도 있고…”  **[ Stage 1:작은 마을]**  **C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\.1스테이지.png**  출처:논논비요리    **[1 Stage 방해꾼:무당]**  **무당**  **“이곳에는 한이 맺힌 영혼이 있네요.”**  출처:너의 이름은(2차 창작물)   |  |  | | --- | --- | | **주민들(지도의 번호 순서입니다.)** | **특징** | | 마을의 얼굴  **이장님**  **unnamed (1)**  출처:google | 마을을 선동해 공포수치가 30이 되어도 무당을 부릅니다.  이장님은 지인들의 수소문을 통해 가짜 무당을 부르지 않습니다.  이장님에게는 공포 수치 2가 추가적으로 적용됩니다.  이장님의 경우 공포 수치가 10식 내려간 것으로 계산합니다  ex)30에 무당(방해꾼) 등장  “최근 마을에 흉흉한 소문이 돌고 있습니다. 이대로면 모두가 무서워 할 것이니 다같이 무당을 부릅시다.” | | 만년 **대리**  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\unnamed (4).jpg  출처:google | 회사에서 매일 졸아 해고의 위기에 놓여 있는 대리 대리에 올라간 것도 놀라울 따름입니다.  하지만 전화벨소리에 야근하라는 사장님의 목소리가 환청으로 들려 전화벨 소리 만들어도 공포에 질립니다.  “아 피곤해…사장님…저 언재쯤 대리생활을 끝낼 수 있을까요…?” | | | 귀신 잡는 **해병대**  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\8adb82e2c02d4b7bbb7cd68d169e6b4c_1591205043.jpg  출처:Baki the Grappler | 귀신 잡는 해병대 출신으로서 기본적인 담력이 높습니다.  “귀신 잡는” 해병대로써 귀신을 잡으니 얼굴을 보여주는 짓은 하지 않는 것을 추천합니다.  하지만 군대에 대한 PTSD가 아직 가시지 않은 상태라  동영상으로 조교만 봐도 공포에 질립니다.  “귀신이 있으면 나와 보라고! 나 귀신 잡는 해병대야!” | | | 아동 청소년 보호법에 걸리는  **여고생**  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\images9FNVLVAH.JPG  출처:건어물여동생 우마루짱 | 아무리 신사라도 감옥은 무서운 것 같습니다.  신사는 두려움 때문에 랜덤으로 아무거나 눌리고 때문에  놀라게 하기를 실패 할 수 있습니다.(실패 확률20%)  하지만 기본적으로 공포수치가 빨리 찹니다.(공포 추가 3증가)  “으...으으 이 동네 너무 무서워 귀신이라도 나올 것 같아…” | | | 20만구독자  **유튜버**  **스트리머 2**  출처:양아지 | 신입 슈퍼 루키 유튜버입니다.  비디오를 끄고 놀라게 하는 것을 추천합니다. 비디오를 안 끄고  놀라게 할 시 무당들이 많이 옵니다.(무당이 오는 확률 추가 20%)  하지만 영상이 꺼졌다는 것을 알면 공포가 추가적으로 올라간다.  “유튜브 친구들 안녕~오늘은 저의 방에서 귀신이 나왔는데요……” | | | 프로그래밍하는  **프로그래머**  **WpFXXdGim68oxt26xohd1eX935cCJbF2L0nr3amr-1504569796** | 데드라인으로 너무 바쁜 프로그래머입니다.  프로그래머는 10초 마다 저장을 합니다. 저장하기  바로 전에 컴퓨터가 꺼지면 진짜 공포겠죠?  “하하…버그다…하하…어디가 틀렸지…(한숨)” | | | 자칭 취준생  “백수 **삼촌”**  **캡처**  출처:에쉬비 | 취업 준비 생으로서 열심히 공부하는 척 게임 만 합니다.  순간적으로 모든 전원을 끄면 백수 삼촌은 무서움을  탈 준비가 되어있습니다. 어둠에서 나오는 귀신을  안 무서워 하는 사람은 없겠죠?”  “야!야! 저…저기 적 죽여 그렇지 나이스~~” | | | 다이어트중인  **80Kg아가씨**  **unnamed**  출처:사이키 쿠스오의 재난 | 다이어트 중에는 예민해져서 작은 소리에도 공포가 올라갑니다.(2추가)  아무래도 다이어트에 때문에 민감해져 건들기만 해도 공포가 올라갑니다.  “이것만 먹고 아니 오늘만 먹고 내일부터 하는거야!” | | | **공포 걸기(1 Stage)** | **공포 수치,설명( Stage 1에서 만 사용되는 공포를 거는 방법입니다.)** | | | TV에서 나오기  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\제목 없음.png | 귀신이 TV를 틀어 TV에서 나오는 것 입니다.  공포는 기본적으로 5가 올라 갑니다.  해병대의 경우 TV에서 나오면 그대로 잡혀 게임은 끝입니다. | | | 차단기 내리기  maxresdefault  출처:MBC뉴스 | 집안의 모든 불이 꺼집니다.  다음 공격은 추가적으로 3이 올라 갑니다  프로그래머는 차단기를 내리면 공포가 바로 오릅니다.  세이브 하기 전 1초~10초 까지는 초당 공포가 1씩 더 늘어 납니다.  (1초에 4공포 ,2초에 5공포,……10초에 13공포)  백수는 암전 상태 일 때 추가적으로 4가 올라 갑니다. 백수는 차단기를 올리는 시간이 다른 사람들에 비해 빠릅니다. (10초)  유튜버는 비디오 끄기로 전환이 되고 공포가 3이추가 됩니다. (총 6) | | | 장난 전화 걸기  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\OIPK9Q0R3SZ.JPG  출처:개그콘서트 | 가지고 있는 집 전화기를 이용해 전화를 겁니다.  전화기에서 죽은 신사의 목소리가 나오자 사람은 공포에 질립니다.  (공포 5)  대리의 경우 신사의 목소리를 몰라 인사 팀에서 전화건 줄 알고 공포가 추가적으로 더 올라갑니다.(공포 10)  해병대의 경우 무전기로 바뀌고 공포가 3이 올라 갑니다.(총 8) | | | 물건 떨어트리기  asdaw  출처:파워무비 | 물건을 떨어트립니다.  떨어트리면 공포가 15가 오릅니다.  하지만 20%로 주민이 물건을 받으면 공포가 20 줄어듭니다 | | | 휴지 다 써버리기  untitled | 화장실에 있는 휴지를 다 빼버립니다.  30초가 지나고 공포수치 5가 적용됩니다.  공포수치가 높을수록 공포는 더 올라갑니다.  (10일 때 1추가, 20일 때 2추가……90일 때 9추가) | |   **( Stage 1클리어 조건:마을주민들 모두 이사를 갔을 경우)**  아쉽게도 모두 이사를 갔습니다. 그래도 주인공은 자랑스러운 듯이 악마에게 갔고 악마는 저기 있는  해머정부는 놀라는 사람이 없다고 소문이나 악마들도 재미가 없다며 안가는 곳이라고 소개 해줬습니다.  그러고는 악마는 말했습니다. ”내가 살리고 싶게끔 행동을 해봐~신사씨?”처음으로 신사라고 인정을  받은 주인공은 기합이 들어갔고 해머정부로 향했습니다.  **(베드 엔딩:신사가 무당에게 잡혔을 경우)**  신사는 무당에게 잡혔습니다. 하지만 신사의 영혼을 봐보니 뱀파이어 사냥으로 죽은걸 알고 한심한  영혼을 불상하게 여기고 그냥 풀어줬습니다. 그 뒤로 무당에 집에서는 웃음이 끊이지 않는다고 합니다.  **(베드 엔딩:신사가 해병대에게 잡혔을 경우)**  신사는 해병대에게 잡혔습니다. 하지만 해병대는 귀신을 잡는 방법을 알지만 귀신을 처리하는 방법 귀신을  가두는 방법을 몰랐습니다. 그래서 신사는 손 쉽게 빠져 나올 수 있었고 해병대의 업적은 동내주민들 모두가  다시 돌아 왔습니다. 신사는 한숨을 쉬며 다시 놀라게 할 준비를 했습니다….  **[ Stage 2:해머정부]**  **특징: 공포수치가 100에서 130으로 올라갑니다.**  해머정부는 놀랍도록 진지하다 신사가 보이지 않겠지만 신사는 온몸에 기합이 들어갔습니다.”크게 심호흡 하고  하나…둘…셋…! 전부 놀랄 준비해라!!”하지만 귀신의 말소리가 들릴 일은 없다. 그냥 그렇다고요…  **방해꾼**  **2 Stage(해머마을):보안관**  **보안관**  **“귀신이라도 보인다!”**  출처:  소드아트온라인   |  |  | | --- | --- | | **직원들(지도의 번호 순서입니다.)** | **특징** | | 해머정부 초보  **실무자**  **다운로드 (2)**  출처:오타쿠에게 사랑은 어려워 | 얼마 온지 안된 실무자 입니다.  실무자는 인턴생활이 끝나 아직 잡일을 많이 합니다.  서류가 바람에 날라가면 실무가는 공포가 올라갑니다.  “안녕하세요. 이번에 새로 들어온 실무자 입니다! 잘 부탁 드립니다” | | 정부에서 노숙하는  **노숙자**  **C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\노숙.png**  출처:사이키 쿠스오의 재난 | 왜있는지 모르는 노숙자입니다.  아무도 그를 신경 쓰지 않는 것이 더 신기합니다.  보안관은 오지 않지만 이 노숙자는 귀신을 보는 눈을  가지고 있습니다**.** (노숙자를 공격할 경우 노숙자와 겨루게 됩니다)  “이 보게 젊은 공무원 친구 돈 좀 있어..?” | | 낙하산으로 얻은 직업  **명예 직원**  **C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\업무시간임.jpg**  출처:큐라레 오피스 베니 | 낙하산으로 명예직원이 됐습니다.  업무 능력도 떨어지고 항상 폰으로 자신의 얼굴을 찍습니다.  공포를 받으면 도망갑니다. 만약 도망간 명예직원을  찾지 못 할 경우 공포는 10이 줄어듭니다.(찾을 경우 15증가)  “많고 많은 직원들 중에 내가 제일 잘났지!” | | 의외의 최강자  **청소부(?)**  **청소부입니다**  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\청소부..png  출처:해피슈가라이프 | 늘 묵묵히 청소를 합니다.  만약 놀라게 할 경우 청소부는 주인공도 청소 합니다.(무적)  청소부가 없는 곳에서 물건 떨어트리기 7번을 할  시 청소부는 5분동안 휴가를 가지게 됩니다  (청소부는 사람도 청소하는 무시무시한 사람입니다.)  “아니 누가 여기에 쓰레기를….아!  쓰레기를 버린 사람도 죽이면 쓰레기가 없겠네?!” | | 내성적인  **귀방부 장관**  鬼防部  P26n4ddD_400x400  출처:모브사이코 100 | 귀신이 실존하는 지도 모르는데 귀방부가 있습니다. 신기하죠?  귀방부 장관에게 귀신이 있다는 사실을 걸리면 잡혀서 고문을  받게 됩니다. 하지만 처음 보는 사람에게는 낮을 많이  가려 당당하게 앞에 나타나는 것을 추천 합니다.  “아…안녕…하세…요…↘↘” | | 대통령을  암살하고 싶은  **국무총리**  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\국무총리.jpg  출처:Baki the Grappler | 대통령을 암살하고 싶은 국무 총리 입니다.  귓속말을 하면 주인공을 도와  대통령에게 빨리 갈 수 있게 됩니다.  국무총리의 경우 공포에서 호감 수치로 바뀌게 됩니다.  호감 수치가 100이 되면 국무총리는 주인공에게 협력 합니다.  협력은 주인공이 대통령에게 당할 때 두 번 막아 줍니다.  (국무총리는 게이가 아닙니다.)  “대통령님 왕위를 계승하는 중입니다.” | | **대통령(BOSS)** C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\대통령.jpg  출처:Baki the Grappler | 악마와 계약을 해서 대통령이 됐습니다.  대통령을 바로 죽일 수 있지만 대통령을 바로 노릴 모두에게 적으로 간주되어  귀신은 죽을 때 까지 보안관에게 당합니다.(국무총리의 도움or죽음)  대통령을 죽이면 다음으로 넘어갑니다.  “홀홀홀 라때는 말이여~~” | |  | | | **공포 걸기(2 Stage)** | **공포 수치,설명( Stage 2에서 만 사용되는 공포를 거는 방법입니다.)** | | **신발끈 풀기**  business-2049312_1920 | 신발끈을 풀어 불량하게 보이게 합니다. 노숙자와 명예직원에게는 효과가 없습니다.  다른 NPC에게는 공포 5를 줍니다. | | **물건(쓰레기) 떨어트리기**  행정관-서류를-던지는-것-스톡-이미지__dpl1043 | 땅에 떨어진 것을 줍는 것은 매우 허리 아픈 일이죠. 또 떨어트리면 참 힘들겠네요  떨어트리기를 할 경우 공포 1을 받습니다. 계속 할 경우 공포가 1식 증가 합니다.(처음에는 1, 그 다음은 2, 3……)  청소부와 실무자의 경우에는 공포를 5식 받습니다. | | **같은 공무원으로 나와서**  **압박감 주기**  images | 어라 어디서 자신을 욕하는 뒷담 소리가 들리지 않나요?  들으면 들을수록 공포가 증가 합니다(1초에 2식 공포증가)  귀방부 장관은 사람과 대면하는 것이 어려워 공포가 증가합니다  (초당 제곱으로 증가 1초에 2, 2초에 4……)  시간이 증가 할 때마다 30% 확률로 대화 자리를 피합니다.  (피하지 않을 경우 공포는 무한히 올라 갑니다.) | | **중요 문서 찢기**  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\images (1).png  **1급** | 매우 위험한 일이에요 하지만 무조건 지워야 하는 기밀문서도  존재합니다.  40%확률로 주인공은 무조건 제거해야 하는 문서를  제거해서 정부는 기쁨에 회식을 열고 모든  NPC들의 공포수치가 20식 줄어듭니다.제거하면  안 되는 문서를 제거해 모든 NPC는 10의공포 수치를 받습니다.  (중요 문서 찢기는 한정 지역에서 사용이 가능합니다.) | | **팝업 창 띄우기**  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\제목 없음.png | 자신의 아이디가 해킹이라고 알고 공포에 빠집니다.  팝업 창은 처음에는 공포가 없지만 다음부터 1그다음  3그다음5……으로 추가적으로 올라갑니다.  (쓸 때마다 20%확률로 직원은 해당 프로그램을 지웁니다,.  각 직원당 1회 사용이 가능합니다.) | | **업무 중 갑자기 게임 키기**  ahfzja  출처: 뉴게임 | 이런! 직장에서 게임을 하면 안되죠!  직장에서 게임을 한다는 것은 매우 무서운 일입니다. 특히 주변에 누가 있으면 더 위험하죠 주변 사람수 만큼 공포가 3식 증가 합니다. | | **괴물 등장!**  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\unnamed.jpg  출처:아인 | 같은 직원이 괴물처럼 보이게 되는 환각을 줍니다.  직원을 때릴 경우 환각이 풀리며 상위 계급일 경우  더 빨리 때립니다.때리면 공포가 늘어 납니다(공포5)  환각은 3번 놀라게 할 때 까지 지속 되며 NPC는  공포를 받을 때마다 40%확률로 같은 직원을 떄립니다.  (장관,국무총리,대통령은 70%확률로 때립니다.)  때리지 않을 시 놀라게 할 때마다  추가로 2식 공포를 줍니다 | | **귓속말 해주기**  images  출처:짤군 | 환청이 들리게 해서 공포를 줍니다  국무총리의 경우 처음에는 공포를 받지만  나중에는 협력수치로 바뀝니다.  “이번에 승진 못할꺼야~~” |   **(2 Stage 클리어 조건:정부 대통령 놀라서 심장마비로 암살하기)**  “후...힘든 싸움이었다…” 주인공에게 너무 놀란 나머지 대통령은 심장마비로 암살 당했고  정부와 그 주변 국가 까지 그 소식이 들려왔습니다. 그리고 주인공은 다시 악마에게  가자 악마는 말했습니다. “니가 원하는 생명을 주지….” 뭔가 엄청나게 커다란 마법진이  나왔고 다시 사라졌습니다. 근데 주인공은 살아나지 않았고 악마에게 따지자  악마는 뉴스를 틀었습니다. “속보: 심장마비로 죽은 줄 알았던 해머마을 대통령이  기적적으로 살아났습니다.” 그 다음 뉴스입니다.  주인공은 그 말을 듣자마자 바로 눈이 돌아가서 악마들을 놀라게 하기 위해 준비했습니다.    **(베드 엔딩: 보안관or청소부 에게 잡혔을 경우)**  왜 가지고 있는지 모를 귀신 찾는 기계의 효율은 진짜 귀신을 찾을 만큼 대단했습니다.  더 신기한 건 귀신을 그냥 사람대하듯이 문 밖으로 내던진 다는 것이었습니다.  주인공은 귀신이라 다시 들어갈 수 있었습니다. 다시 한번 생명을 얻기 위해…….  **(베드 엔딩: 귀방부 장관 에게 잡혔을 경우)**  귀방부 장관은 매우 기뻐했습니다. 자신의 자리가 위험했지만 귀신을 잡았다는 것이  세계에 퍼지면서 귀방부에 필요성을 다시금 느끼게 해주는 것이다. 하지만  귀신은 눈에 보이지 않을 더러 대부분의 사람들은 그의 말을 믿어주지 않았습니다.  언제부턴가 주인공에게 신경을 안 써서 주인공은 몰래 도망갔습니다.  **[ Stage 3:지옥]**  **특징:악마들은 8%확률로 놀라지 않고 역으로 주인공을 놀라게 합니다.**  **(주인공은 30의공포수치가 생깁니다.)**  **(공포와 체력은 따로 계산 합니다.)**  주인공은 지옥에 계속 있으면서 악마들을 어떻게 놀라게 할지 고민했다. 오랜 생각 뒤 주인공은 그냥 평범하게  놀라게 하기로 했다. 지옥을 본 결과 그냥 현실이랑 다른 것이 없었기 때문입니다. 사탄의 일자리가 왜 없어지는지 알 수 있던 시간이었습니다.  **3 Stage(지옥):케르베로스**  **케르베로스**  **멍! 멍!**  출처: 가브릴드롭아웃   |  |  | | --- | --- | | **악마들(지도의 번호 순서입니다.)** | **특징** | | 주인공과 계약을 한 악마  **벨페고르**  **cd1f47faa90e854dee2914afd693ab71**  출처:헬테이커 | 주인공을 속인 나쁜 악마입니다.  주인공은 벨페고르를 공격할 때 40%확률로 공포를 피합니다.  아 공격을 피해도 반격은 들어올 수 있으니 조심하세요  주인공은 분노에 이성을 잃어 아무 공격이나 랜덤으로 씁니다.  “그걸 믿었구나 ㅋ 이런 악마를 믿으면 되겠니?” | | 마법 쓰는 평범한  **고양이**  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\냥냥 펀치 진.png  출처:League of Legends | 눈에 넣어도 아프지 않을 귀여운 고양이 입니다  다만 고양이는 놀라게 하면 고양이는 위험을 느끼고 마법을 씁니다.  고양이에게는 다정하게 다가가 주세요.  “야옹 미야용 야옹(주먹으로 자신의 이미지를 찢어버렸다.)” | | 듣기만 해도 끔직한 지옥의  **발 냄새**  **발냄새**  출처:짱구는 못말려 | 일명 “지옥의 발 냄새입니다”  발 냄새는 형체가 없어 물리적으로 놀라게 하면  발 냄새는 놀라지만 주인공은 냄새에  더 놀라 주인공은 공포10을 얻습니다  “푸쉬이이이익(발 냄새는 말 대신 냄새로 대화를 시도합니다)” | | 없으면 섭섭한  **서큐버스**  **서큐버스**  출처:소울 워커 | 역시 지옥에는 서큐버스가 빠지면 섭섭하죠!  주인공이 서큐버스를 만날 때 마다 호감도가 15식 올라갑니다.  (호감도 10당 주인공의 공포 1이 줄어듭니다)  호감도가 100이되면 해피엔딩이 됩니다.  (호감도는 서큐버스와 상호작용 할 때만 발동합니다.)  "서큐버스를 꼬시려면, 뭐가 필요한지 잘 알고 계시겠죠?(웃음)" | | 날개 달린 악마  **아스모데우스**  **소악마**  출처:알바 뛰는 마왕님 | 자그마치 날수 있는 악마 입니다.  아스모데우스는 날개가 있어 간지가 납니다.  하늘에서 있는 시간에는 주인공은 공격을 할 수 없습니다.  60초 동안 땅에 있고 10초동안 하늘을 날아 다닙니다.  (하늘을 나는 동안 공포 5가 줄어 듭니다.)  “날개가 좋아 보인다고 아니 이것 때문에 항상 심부름은 나였지…..” | | 이름만  **마왕**  **다운로드 (4)**  출처:오버로드 | 결론부터 말하면 마왕이 아닙니다.  약하고 작고 귀여운 소악마 입니다.  잘 놀라지만 소악마는 장난이 심해  주인공을 역으로 더 잘 놀라게 합니다.  (주인공의 공포수치 5->10증가,확률 15로 증가)  (소 악마의 놀라게 할 시 공포 5추가)  “히히 또 한 명 놀라게 했다.” | | **공포 걸기(3 Stage)** | **공포 수치,설명( Stage 3에서 만 사용되는 공포를 거는 방법입니다.)** | | 쓰다듬기  쓰다듬  출처:오버로드 | 악마가 자신보다 나약한 존재에게 쓰다듬을 당하는 것은  정말 치욕스러운 일입니다. 공포 5를 받으며 치욕스러워서  반격을 쓰지 못합니다.  (발 냄새 에게는 효과가 없습니다.) | | 소문 퍼트리기  2008012367005_0 | 소문은 점점 커지는 법이죠  주인공은 NPC에 대한 이상한 소문을 퍼트립니다.  소문을 들은 NPC는 다른 악마들의 압박감에 공포를 느낍니다.  (공포 5증가)  서큐버스에 대해서는 좋은 소문을 퍼트립니다.  (호감도 25 증가) | | 물건 훔치기  hq720  출처:이 멋진 세계에 축복을 | 중요한 물건 사라진 것 만큼 짜증 나는 것 도 없죠  주인공은 물건을 훔쳐서 대상이 공포를 느끼게 합니다.  물건을 가져가면 30초후에 공포 10이 추가적으로 증가 합니다.  60초가 넘으면 2식 추가 적으로 공포가 증가 합니다.  하지만 악마들이 예민해서 주인공을 찾을 확률이 높아 집니다.  (주인공을 역으로 놀라게 할 확률 8%->20%,무한지속) | | 웃음 총 쏘기  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\저격.png  조준 중  wwahahahah  발사 후  출처: 가브리엘 드롭 아웃 | 웃음 총에 맞은 사람은 3분동안 웃음이 멈추지 않게 됩니다.  이 총에 맞으면 3분동안 무슨 짓을 해도 반격을  할 수 없습니다.여러분의 에임에 달려 있습니다.  목표가 보이면 에임을 머리에 대고 쏘세요!  못 맞출 경우 해당 악마는 공포 2를 주고 그 악마는  20초 동안 경계에 들어갑니다  경계태세:주인공이 무슨 공격을 하던 악마는 30초동안  무조건 반격합니다. | | 지옥 불구덩이에 밀어 넣기  20140907064959_9092  출처:스파르타 | 불 구덩이에 밀어 넣습니다. 불구덩이 에 밀어 넣으면  해당 NPC는 불에 타게 돼서 죽을 것 같다는 공포를 느끼게 됩니다.  (공포 30을 받습니다)  같은 NPC를 두 번 구덩이에 넣으면 악마는 죽고 상위 악마가  주인공을 재판을 해서 사형을 합니다. | | 보이는 악마의 주문 영창 하기  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\마법.png  출처:해리포터 | 악마의 책을 몰래 봐서 영창 하나를 랜덤으로 외웁니다.  고양이에게 악마의 주문을 영창 하면  (50%확률로 고양이가 받아내고 주인공을 공격합니다)  영창은 총 4개가 있습니다.(확률은 25%로 전부 같습니다)   |  |  | | --- | --- | | 로코모토르 로르티스  출처:google | 발을 묶어 공포를 줍니다.  (공포 5,발을 묶은 대상은  20초동안 주인공에게  공포를 걸 수 없습니다.) | | 세르핀 소르시아  출처:쿠툴루 신화 | 괴물을 소환 합니다.  (공포15, 20%확률로  무작위 악마 1명에게  공포 5를 줍니다.) | | 스페시리얼스 리펠리오  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\.아무일.jpg  출처:원피스 | 아무 일도 일어나지 않습니다.  (공포 0) | | 제미니오  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\.콩.jpgC:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\.콩.jpg  출처:홍진호 | 대상이 2명이 되며 주인공이 공포를 받습니다(공포 15) | |   **(3 Stage 클리어 조건:벨페고르와 친한 악마들의 악마자격 지우기)**  주인공이 놀라게 한 악마들은 악마자격을 잃고 더 이상 악하게 굴 필요도 없는 그냥 영혼이 돼버렸다.  주인공은 다시 환생하는 법을 물었고 악마였던 영혼은 짜증난다는 듯이 천사들에게  물어보라고 했습니다. 주인공은 어쩔 수 없이 지옥에서 천당으로 갔습니다  **(해피 엔딩:서큐버스와 호감도가 100이 되었을 경우)**  주인공은 서큐버스의 집 앞으로 가서 꽃을 주면서 고백을 했습니다  서큐버스는 그 고백을 받아주었고 주인공은 더 이상 삶에 집착을 가지지도 않았습니다.  악마 벨페고르는 주인공이 원하는 삶을 주겠다고 해도 주인공은 거절했습니다.  주인공은 오래오래 행복하게 살았습니다~~ 이 행복이 지옥 끝까지 가기를……  **(베드 엔딩:주인공의 공포가 30이 다 채워질 경우)**  주인공은 급격히 공포에 떨게 되었습니다. 뭔가 잘못됨을 깨달았기 때문입니다  분명 자신은 놀라게 하러 왔는데 계속 자신이 놀라고 있던 것이었습니다.  주인공은 자신의 한계를 알고 다시 정비하러 아무도 모르는 동굴에서 패관수련을 하게 됩니다.  “꼭 다음 번에는 모두 놀라게 하겠어!”  **(베드 엔딩:주인공이 대 악마에게 재판을 받게 될 경우)**  주인공은 지옥에서 살인을 저질렀습니다. 그저 보고만 있었던 대 악마들은  주인공에게 지옥의 형벌을 모두 경험하게 하는 벌을 내렸습니다.  주인공은 모든 형벌을 다 받고 출소 했습니다. “난 아직 잊지 않았다! 벨페고르!!!”  아직도 복수를 꿈꾸다니 정말 대단한 끈기군요!  **(베드 엔딩:신사가 케르베로스(강아지)에게 잡혔을 경우)**  주인공은 악마보다 케르베로스가 강할 줄은 몰랐습니다. 사나운 이빨을 신사에게 들이대며  무섭게 주인공을 바라보고 있는 강아지 였습니다. 신사는 케르베로스가 못 따라가는  곳까지 도망가서 다시 복수를 꿈꾸게 됩니다.  **[ Stage 4:천당]**  **특징: 상위 천사들은 주인공이 주변에 있으면 자신이 방해꾼으로 변합니다.(각3회 쿨타임 60초)**  천당에 온 주인공은 지나가는 천사에게 물어봤지만 천사는 생각보다 착하지 않았다.  가브리엘은 말했습니다. ”너가 정말 살고 싶다면 날 이겨봐…(하품)” 주인공은 천사들을 보면서  다시 한숨만 나올 뿐이었다. ”여기까지 왔는데 어쩔 수 없지…”  주인공은 풀 뿌리라도 잡는 심정으로 천사들을 놀라게 할 궁리를 했습니다.  **4 Stage(천국):천둥 구름**  **번개**  **“쿠궁..콰과광!!!”**  출처:원피스   |  |  | | --- | --- | | **천사들(지도의 번호 순서입니다.)** | **특징** | | 주인공을 싫어하는 천사  **우라엘(상위천사)**  **10004**  출처:SCP 재단 | 지옥에서 온 주인공이 마음에 들지 않는 모양 입니다.  우라엘은 자신에게 가까이 오는 모든 적을 죽인다는  전설이 내려옵니다.  (직접 적인 공격을 할 경우 주인공은 즉사 합니다.)    **"모두가 내 전능함을 경외하리라."** | | 귀찮은 천사  **가브리엘(상위천사)**  **다운로드 (6)**  출처:가브릴 드롭 아웃 | 귀찮아도 대충하면 대충 세상이 날라갈 정도로 강한 천사 입니다.  뭐든지 귀찮아 하지만 게임의 출석체크는 무조건 하는 게임 광입니다.  (5초에 한번씩 2초동안 게임 출석 체크를 합니다.게임의  출석을 할 때 놀라게 할 경우 주인공의 체력은 무조건 -1됩니다.)  “아 인간들 알아서 멸망 안 하나 너무 귀찮아…” | | 착한 악마  **비네트**  **다운로드 (7)**  출처:가브릴 드롭 아웃 | 악마지만 길을 잃어 천국에 잘못 들어온 악마입니다.  천사들은 이 악마의 존재를 아는지도 모릅니다.  (방해꾼이 오지 않지만 공포를 줄 때마다  15%확률로 삼지창에 찔려 게임이 끝납니다.)  “혹시 길을 ‘물어’ 볼 수 있나요?” | | 헬스를 좋아하는 천사  **리드완**  **다운로드 (9)**  출처:원펀맨 | 저 주먹에 맞으면 뼈도 안 남을 것 같다는 것을 명심합시다.  무식하고 나는 법도 모르지만 주변에 있는 것 만으로도 힘듭니다.  (리드완 주변에 60초 이상 있으면 주인공의 피가 1이 사라집니다.)  **"희망의 빛이 보이십니까? 그게 바로... 접니다."** | | 꼬마 천사  **나키르**  **1004**  출처:일곱개의 대죄 | 꼬마라고 했지만 꼬마라고 하기에는 너무 강력합니다.  꼬마 천사는 어렸을 때부터 타고난 재능을 가지고 있었습니다.  꼬마 천사를 공격 할 때 마다 30%확률 디버프를 받습니다.  1. 5번 동안 공포를 줄 때 공포가 3이 감소 합니다.  2. 모든 버프를 지웁니다.(신의 이름 부르기 포함)  “너 정말 천사를 이길 수 있다고 생각한 거야?“ | | 천사 같은 마음씨  **자원 봉사자**  **봉사자**  출처:사신짱 드롭킥 | 지구에도 날개 없는 천사는 존재 합니다.  주인공도 놀라게 할 수 없는 무적의 존재입니다.  천사가 감동을 받아서 천국으로 대리고 왔습니다.  (자원 봉사자를 놀라게 하러 오면 주인공은  노래에 감동을 받아서 체력을 기부합니다.)  “천사는 누구신가 우는자의 위로와 없는자의 풍성이며……” | | **공포 걸기(4 Stage)** | **공포 수치,설명( Stage 4에서 만 사용되는 공포를 거는 방법입니다.)** | | 1. 주변 조사하기(4번)  2. 신의 진짜 이름 부르기  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\영창.png  출처:와빌 | 신의 이름을 부르면 그 신과 같은 힘을 가진다는 말이 있습니다.  신의 능력을 얻고 공포가 추가적으로 4증가됩니다.(무한 지속)  (4번 주변을 조사하고 신의 이름을 찾아 신의 이름을  부를 수 있습니다.)  (비네트의 삼지창의 맞을 확률이 5%로 줄어 듭니다.) | | 1.천사 날개 깃털 뽑기  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\adasda.png | 손님 조금 따끔 할거에요!  천사의 깃털을 뽑습니다.  천사에게 공포 2를 줍니다.  (깃털 뽑기를 할 때는 방해꾼이 오지 않습니다.)  (비네르에게는 쓸 수 없습니다.) | | 트로이 선물주기  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\박스.png  출처:포베 | 평범하게 놀라게 할 거에요!  (신사는 천사에게 선물을 주고 천사는 그 선물을 5초뒤에 엽니다.)  공포 당하기 전에 도망갔을 경우 (공포 5)  공포 얻었음에도 신사가 도망가지 않을 경우  (공포 5, 신사의 체력 -1) | | 깃털 을 검은색으로  칠해 타락한 것처럼 하기  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\다크엔젤.jpg  출처:원펀맨 | 날개에 검은색 잉크를 부어 타락 천사처럼 만들어 버립니다.  천국에서 퇴출 당할 줄 알고 공포에 떨게 됩니다.  잉크인 것을 알고 공포가 사라집니다.  (공포30 증가 30초뒤 20감소  공포가 줄기 전에 빨리 100을 만드세요!)  (비네트에게는 쓸 수 없습니다.) | | 구름 바닥 뚫기  구멍꿇기  출처:코바야시네 메이드드레곤 | 구름 바닥을 먹어 떨어질뻔한 아찔한 함정을 만드는 것 입니다.  천사는 날개가 있어서 크게 다치진 않지만 그래도 무섭겠죠  (공포 5증가)  (비네트의 경우 10%의 확률로 지옥까지 떨어져서  다시는 안 올 수 있습니다.) | | 천국에 낙서 하기  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\낙서.jpg | 신성한 천국에 낙서를!?  낙서를 하면 지워야 하고 누가 낙서했는지 알아내야겠죠  대 천사들이 격노하는 모습은 정말 공포스럽겠군요!  (모든 천사들은 비상에 걸리며 공포 5가 걸립니다)  (상위 천사의 특징 효과가 남아 있으면  상위 천사가 당신을 쫓아 옵니다.)  (비네트는 의심을 더 받아서 공포 10이 걸립니다) | | 살려달라고 빌기.  C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\47dafb49422ee6b77cc80cc097585044ee2b0046_hq.jpg  출처:AMINO | “내가 무릎을 꿇은 건 추진력을 얻기 위함이다!” 두 손을 모아  싹싹 빌어봅시다. (체력이 1개 남았을 때만 사용가능 합니다)  천사의 마음은 관대해 주인공을 용서 해줄 수도 있습니다.  (50%확률로 주인공은 체력이 1차게 됩니다. 하지만 50%확률로  주인공을 공격해서 주인공은 죽게 됩니다.)  (비네트는 용서하지 않습니다.) |   **(4 Stage 클리어 조건: 상위 천사들이 주인공을 인정할 정도로 놀라게 하기)**  천사를 한방 먹인 주인공은 기분이 좋아졌고 4대 천사 중 1명인 가브리엘에게  물어봤습니다. 가브리엘은 주인공을 살려 줬고 주인공은 작은 마을에서 태어났습니다.  ”어…어라 여기가 아닌데…?”  **(베드 엔딩:신사가 우라엘에게 집적적인 공격을 할 경우)**  주인공은 천사에게 한방 먹였다고 생각하고 도망가는 중이었습니다…중이었는데요  우라엘은 수 많은 날개로 주인공을 따라왔고 주인공은 따라 잡혔습니다.  주인공에게 정의를 선사 합니다.  **(베드 엔딩:비네트에게 삼지창으로 찔렸을 경우)**  놀라게 하기 위해 준비하던 주인공은 순간 오싹해 졌다. 삼지창의 사이에 자신이 껴있던 것이었다.  비네트는 벌레 보는 눈으로 주인공을 보더니 그냥 구름 아래로 던졌다.  주인공은 다시 천국에 가기 위해 천국의 계단을 올랐다. ”이제…100계단만 더 가면…헉헉..”  **(베드 엔딩:신사가 천둥 구름에게 감전 당했을 경우)**  주인공은 천사를 놀라게 할 행복한 고민을 하던 중 갑자기 하늘이 흐려진 것을 깨달았습니다.  “어라라…?” 주인공은 바삭 하게 튀겨졌습니다. 뭐 이미 죽은 몸이라 죽지는 않지만요. | |
| **5. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 예상 이미지 자료 첨부 )** | |
| **메인 이미지**  (왼쪽부터 마을주민인 부장님,아가씨,유튜버,백수 입니다.)  **기타 IU**  **공포 게이지 호감도 게이지(서큐버스용) 주인공의 체력**  **C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\공포.png** C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\호감도.png **하트**  게임 게임 게임  영원한 7일의 도시 영원한 7일의 도시 The Binding of Isaac: Wrath of the Lamb(아이작) | |
| **6. 기타 추가사항** | |
| **TMI(Too Much Information)**   1. 해머마을의 대통령이 되는 법은 4년마다 열리는 팔씨름과 시험을 보고 뽑힙니다. 2. 대통령은 주인공보다 먼저 악마와 계약했고 계약의 조건은 놀라면 죽는 대신 대통령이   되는 것입니다. 있는지도 모르는 귀신에게 그 정도로 보안이 강한 이유 중 하나 입니다.   1. 대통령은 서부영화를 매우 좋아합니다. 그 결과 보안관들이 전부 서부복장을 하게 됐습니다 2. 악마는 원래는 놀라지 않습니다. 하지만 대 악마의 유흥 때문에 주인공을   보면 사람과 같이 놀라는 저주에 걸렸습니다.   1. 웃음 총을 만든 사람은 웃음 총을 자신에게 실험하다가 웃다가 숨이 넘어가서 죽었다는 전설이 있습니다. 2. 가브리엘은 사람들을 관리하는 것이 귀찮아서 모든 사람을 멸종시킬 뻔했습니다. 3. 비네트는 엄청난 길치 입니다. 지옥에서 헤매서 천국까지 왔습니다. 4. 추후 가능성을 열기 위해 끝을 열린 결말로 했습니다 | |