

The door(가명)

0. 게임 개요

장르: 1인칭 3D 미로 탐험 + 심리 공포 + 철학적 스토리

주제: “인생은 멈출 수 없는 미로 탐험이다.”

핵심 메시지:

- 인생은 되돌릴 수 없고, 항상 앞으로만 진행된다.
- 실수는 한 번의 사건이 아니라, 누적된 선택과 축적의 결과로 찾아온다.
- 위기는 피하고 싶은 공포지만, 동시에 다음 단계로 넘어가기 위한 강제 통과 의식이 될 수 있다.
- 마지막에는 결국 “내가 되고 싶지 않았던 나(베드엔딩) / 게임속 나(노멀엔딩) / 마지막의 나(거울을 들여다 보는 내모습 (거울이 얼굴앞에 보여질 때 검은색으로 나오면 화면에 반사된 내가 보이게)진엔딩)”와 마주하게 된다.

1. 정체성 & 세계관

1-1. 인생 = 미로

플레이어가 걷는 미로는 인생 전체를 상징한다.

각 레벨(Level)은 하나의 인생 단계(나이/시기)에 해당한다.

예: 유년기, 초등, 청소년기, 청년기, 성인 초/중/후반, 중년, 노년

공간의 크기(맵 사이즈)는 변하지 않지만

인생이 갈수록 복잡해 지는 것과같이:

- 벽이 좁아지고
- 구조가 복잡해지고
- 선택지가 더 많아지며
- 압박과 책임감이 커진다.

1-2. 멈출 수 없는 1인칭

게임에는 Pause(일시정지)가 없다.

멈춘다는 것은 인생을 고의로 끊는 것과 같기 때문에, 시스템 레벨에서 금지(고려사항).

대신, “포기(Give Up)” 같은 명시적인 행동으로만 완전히 나갈 수 있다(이건 나중에 UI 설계 쪽에서 다루면 됨).

2. 레벨 구조 & 큰 흐름

2-1. 기본 구조

전체 레벨: 1~10레벨

각 레벨은 동일한 크기의 방 / 미로 영역에서 진행된다.

레벨이 올라갈수록:

- 벽이 더 촘촘해짐
- 직선 구간이 짧아짐
- 코너(모퉁이)가 많아짐
- 함정과 가짜 요소가 증가
- 조명이 점차 줄어듦

“삶의 여유”가 줄어드는 느낌

- 마지막 10단계에서는 긴장요소가 해소되며 엔딩을 맞이한다.

2-2. 큰 흐름

구분	레벨 1 (유년기 초입/ 튜토리얼)	레벨 2 (유년기 / 튜토리얼)	레벨 3~5 (데모 구간/본게임 시작)	레벨 6~9 (정식판 / 본게임 심화)	레벨 10 (마지막 단계/엔딩)
플레이 타임	약 5분	약 10분	전체 데모 2~3시간의 핵심 구간	정식판 기준 각각 수십 분	5~10분

1레벨은 공간에 바로 보이는 문과, 기타 오브젝트로 구성된 공간 고지용 구간 정도로 끝날 것 같음

2레벨은 아주 간단한 미로라기보다 집정도의 느낌으로 방처럼 구성될 예정

1~2레벨에서 튜토리얼 느낌을 잘 살려주어야함

레벨이 올라갈수록:

- 벽 구조 복잡
- 조명·감소
- 함정·공포 요소 증가
- 책임감과 압박감이 느껴지는 연출 강화 / 뜻밖같은 것을 통해서? 벽에 글씨? 고민해봐야할듯

3. 문(Door) 시스템

문을 통해 다음단계로 나아가는 것을 목적으로 하는 게임이기에 문이 중요하다. 문은 총 3종류가 있으며 다음과 같다.

구분	진짜문 (Real Door)	가짜문 (Fake Door)	실수 누적 후 가짜문 (Fake Door – Mistake Triggered Gate)
개념적 의미	인생의 실제 “전환점” 성장/단계 상승	최선은 아니지만 가능한 선택 삶이 꼬이거나 돌아가는 선택	잘못된 선택이 반복되면 이후 인생이 ‘벼랑 끝 상황’으로 변질됨을 상징
실제 기능	다음 레벨(다음 생의 단계)로 이동	같은 레벨의 다른 지점으로 워프※ 회피 루트이지만 다음단계로 나아가지 못함	공포공간(Horror Zone)으로 강제전이※ 생존 실패 시 죽음(Dead Ending)
워프 목적지	다음 레벨의 시작 지점	현재 레벨의 랜덤 위치 or 정해진 꼬인 루트	공포공간의 시작 위치로 즉시 전환
Mistake Score 증가	✕ 증가 없음	✓ Mistake +1	✓ Mistake +1 (누적된 상태에서 작동)
실수 피드백(초반)	없음	낮은 강도로 화면 흔들림 + 짧은 사운드	동일 연출 + “갑작스러운 공포, 전이”로 충격 증가
플레이어 경험	“성장했다”, “통과했다”	“어? 꼬였네” / “길을 잘못 찾았네”	“뭔가 크게 잘못됐다” / “상황이 급격히 나빠졌다”
레벨에서의 역할	레벨 종료 지점	레벨 내의 돌아가는 루트	공포공간으로 진입 (클리어서 레벨 패스)
외형(비주얼)	가장 정상적, 안정적 문	정상 문과 동일 (의도적으로 구별하기 어렵게)	외형은 동일하나, 문을 여는 순간 연출이 바뀜 (빛 변화·왜곡 등)
사용 가능 타이밍	모든 레벨 공통	레벨 2부터 등장 / 본게임부터 2개 이상 활성화	Mistake Score ≥ 20~30회 이후 자동 변화
상징적 메시지	다음 단계로 갈 수 있는 자격	인생에 정답은 없지만, 멀리가는 길은 있다.	나쁜 선택을 계속하게 되면 결국 인생이 벼랑 끝에 몰린다.

4. 가짜벽(Fake Wall) 시스템

(오장어게임 가짜문 참조가능)

모험의 보상 + 위기의 관문 두 가지 얼굴을 가짐.

플레이어가 직접 부딪히지 않으면 평생 몰라서,

조심스럽게만 다니는 플레이어는 평범한 루트만, 적극적으로 모험하는 플레이어는 숏컷이나 공포공간을 만날 수 있는 구조.

구분	내용
개념	모험에 대한 보상(Lucky Shortcut) / 위기의 관문(Horror Transfer) 플레이어가 직접 부딪혀야만 알 수 있는 은밀한 오브젝트. - 탐색을 많이 하는 플레이어는 발견 가능성 ↑ (벽에 부딪히는 횟수가 많아지면 슛컷이 아닌 공포공간 전이) - 조심스럽게만 다니는 플레이어는 평범한 루트만 경험하게 됨. - 스피드런 가능하게 설계
등장 조건	조건 기반 생성 - 이동 거리 기준: 예) 150m, 300m 단위로 등장 - 특정 구역 탐색 비율이 일정 수치를 넘었을 때 등장 확률 규칙 - 기본 확률은 낮게 시작 (예: 2~3%) - 회차 증가 또는 탐색량 증가 시 조금씩 상승 최대 확률은 10%를 넘지 않음 → 이스터에그처럼 매우 희귀하게 유지하는 설계
효과 A Lucky Shortcut	조건 : 실수(Mistake Score)가 낮거나, 실수 누적 기준 미달 상태일 때 발동 기능 : 미로의 입구(Start)에서 출구(Goal)까지의 최단거리(Shortest Path)를 계산한 뒤 그 경로 중 약 15% 지점 으로 워프. 장점 : 완전 치트는 아니지만 상당히 유리한 위치로 이동 가능. 연출 : 화면 순간 암전(0.2~0.4초 블랙 페이드) 짧은 독특한 사운드(“기류 변형”, “차원 틈새” 느낌) 오류처럼 보이지 않게 자연스럽게 처리 특징 : 설명하지 않음 - 찾는 플레이어만 찾는 “이스터에그 보상” 구조
효과 B 공포공간 게이트	조건 : Mistake Score가 일정 기준 이상(20~30회) 누적된 상태 기능 : 같은 가짜벽이지만 더 이상 슛컷이 아닌 **공포공간(Horror Zone)** 으로 즉시 전이. 특징 : 외형, 상호작용은 Shortcut 때와 완전히 동일 (의도적 혼동 유발)- 내부 로직만 “벼랑 끝 모드”로 전환됨- 즉, <i>가짜벽 = 인생의 기회가짜벽 = 인생의 위기</i> 구조 변화 상징적 의미 : 가끔 시도하는 모험은 인생에 도움이 되지만- 반복되는 실수는 결국 위험한 국면으로 연결됨

5. 실수(Mistake) 시스템

실수를 하면 게임의 환경요소가 변한다.

카테고리	요소	설명
실수(Mistake) 정의	실수의 의미	플레이어의 선택·충돌·환경 대응 실패가 누적된 값(Mistake Score).
	MS 증가 행동 목록	- 벽에 강하게 부딪힘 - 가짜문 진입 - 가짜아이템(함정) 상호작용 - 함정 지형 밟기 - 구역 반복 회전(맴돌기) - 너무 오래 서 있기만 함 - 어두운 구역에 장시간 머무름
	특징	행동마다 MS가 소량 증가하며, 누적될수록 게임 세계에 실질적 변화를 발생시킴.
실수 피드백 규칙	즉각 피드백	실수 발생 즉시 카메라 흔들림·경고음·심장박동·조명 왜곡으로 경고 제공.
	반복 실수 시 강화	실수 횟수가 늘어날수록 흔들림 강도/사운드 압박감/조명 변화 강도 증가.
	2회마다 미로 변형	실수 2회 누적 시마다 벽 레이아웃 일부 변화 → 기억하려던 길이 지속적으로 바뀜.
	MS UI 표시 규칙 (1~10회)	화면에 “Mistake 3/10” 식으로 숫자가 보임 → 현재 위험도를 인지 가능.
실수 누적의 결과	MS UI 비표시 규칙 (10회 이후)	표시가 사라짐. 피드백은 계속되지만 몇 번인지 모르는 불안 상태 유도.
	미로 구조 변화	벽/갈이 2회마다 변경 → 플레이어의 지도화 능력을 약화시키고 긴장감을 유지.
	가짜문 변화	- 초기: 가짜문 = 같은 레벨의 다른 위치로 워프- MS 누적 후: 가짜문 = 공포공간으로 이동하는 게이트
	가짜벽 변화	- 초기: 가짜벽 = Lucky Shortcut(최단경로 15% 지점으로 워프)- MS 누적 후: 가짜벽 = 공포공간 워프
	공포공간 강제 진입 조건	Mistake Score가 임계치(대략 20~30) 도달 시→ 플레이어가 모르는 상태에서 다음 코너 직후 강제 공포공간 전이
	UI/피드백 상징성	UI 정보는 사라지고 감각적 피드백만 남아 위험은 커지는데 정보는 없어지는 인생의 긴장 을 구현.

6. 함정(Trap) & 가짜 아이템 시스템

카테고리	요소	설명
① 가짜 아이템(Fake Item)	외형 특징	멀리서 보면 좋은 아이템처럼 보임: 빛나는 구, 상자, 병, 장난감 등. “유혹하지만 결국 도움이 되지 않는 선택”의 상징.
	상호작용 시 연출	- 화면 깜빡임(Flash) - 주변 조명 붉게 변화 또는 어두워짐 - 뒤쪽에서 공포 사운드(돌 굴러오는 소리 / 발자국 / 개 짖는 소리 등) 발생
	목적·영향	- 플레이어가 놀라 벽에 부딪힐 확률 증가 → MS 상승 유도 - 직접 공포공간으로 보내지 않음 (간접적 공포/실수 유발 장치) - 플레이어의 탐색 성향을 시험하는 요소
② 밟는 함정(Floor Trap)	조건	- 특정 바닥 타일을 밟을 때 발동하는 “접촉형 트리거”
	발동 연출	- 바닥이 살짝 꺼지는 연출 (또는 붉은 빛) - “쿵” 소리 + 카메라 흔들림 - 뒤에서 무언가 따라오는 소리(추적 사운드)
	목적·영향	- 소리 중심 공포 → 플레이어가 당황해 충돌/실수를 하도록 유도 - 초기 레벨에서는 약하게, 후반으로 갈수록 더 강하게 작용
③ 단계별 공포 연출	레벨 2~3 (유년기)	- 개가 쫓아오는 소리 - 아이 울음소리 - 낮선 어른의 목소리 → “어린 시절의 공포”처럼 직접적이고 단순한 연출
	레벨 4~7 (청소년~성인)	- 사람 그림자 / 형태의 실루엣 - 뒤에서 점점 가까워지는 발소리 - 레벨이 올라갈수록 시각+청각 복합 연출
	레벨 8~9 (후반부)	- 시각적 공포는 줄어들 - 말을 안 하고 숨소리·발소리만 존재하는 ‘성숙한 압박 공포’ - 청각 중심의 깊은 불안감 유도
	상징적 의미	- 나이가 들수록 “설명 가능한 공포”가 줄어들고 “형용하기 어려운 압박·불안”이 커지는 인생 메타포

7. 공포공간(Horror Space) 설계 (데바데 참조

카테고리	요소	설명
① 공포공간의 목적	상징적 의미	- 공포공간은 단순한 “벌”이 아니라 인생에서 반드시 마주치는 위기 를 상징.- 플레이어가 의도적으로 진입해 레벨을 스킵 하는 전략적 수단이 될 수도 있음.
	게임 플레이 목적	- 위기 상황에서 생존해 다음 단계로 넘어가는 경험을 제공.- 미로보다 강한 압박과 집중력을 요구.
② 구조 & 분위기	공간 구조	- 전체 크기는 미로와 동일하지만, 복도형·일자 구간이 많고 넓어 보임 .- 미로와 달리 벽은 변하지 않음 → 생성 자체는 랜덤, 난이도에 따라 생성 난이도가 달라짐, 출구 위치 랜덤 변수
	조명/사운드	- 매우 어두운 분위기, 부분적 약한 빛.- 차가운 색온도(푸른빛·흰빛)- 소리는 울리고 먼 곳에서부터 다가오는 느낌.
	분위기 특징	- “형태는 단순한데 감정은 압박되는 공간”으로 설계.- 길이 단순해도 심리적으로 더 무겁다.
③ 등장 존재: ‘내가 되고 싶지 않은 나’	외형 디자인	- 누더기·거저 같은 모습의 ‘나’.- 낡은 옷, 더러워진 피부, 구부정한 자세.- 얼굴은 흐릿하거나 부분만 보임.
	상징적 의미	- 실패한 나, 포기한 나, 타락한 나.- 인생에서 가장 만나고 싶지 않은 미래 자아의 형상.
	연출 방식	- 정면에서 오래 노출하지 않음.- 실루엣, 역광, 손·발·입 등 부분 클로즈업 중심.- 가까워질수록 심장 박동·숨소리 증가.- 화면 가장자리 어두워짐, 왜곡 효과 발생.
④ 플레이 구조	기본 플레이	- “도망 + 숨기”의 구조.- 일부 구역에 숨을 수 있는 공간 존재(로커, 틈, 상자 뒤).- 추격자의 시야에서 벗어나면 잠시 안전.
	탈출 구조	- 탈출구는 1개.- 특정 루트를 따라 빠져나오면 클리어 성공.
	난이도 변화	- 레벨이 올라갈수록:① 추격자 속도 증가② 숨는 장소 감소③ 주변 소리 혼란↑(중첩, 방향성 왜곡)④ 시각 정보 줄고 청각 중심 공포 증가
	클리어 결과	- 성공 :현재 레벨을 건너뛰고 다음 레벨로 즉시 진입 (레벨 패스).
	사망 결과	- 공포공간에서 사망 시: 게임 오버(Dead 화면) .- 이는 엔딩이 아니라 “단순한 죽음(실패)”.

8. 엔딩 구조

카테고리	요소	설명
① 엔딩 종류	Normal Ending	- 대부분의 레벨을 진짜문 으로 정상 진행- 실수는 적당, 공포공간도 적당히 경험- “평범하지만 흔들릴 수 있는 인생”의 상징

	Good Ending	- 실수가 매우 적음- 공포공간 진입 횟수 거의 없음 (0~1회)- “조용하지만 단단한 삶”, 안정적인 인생의 상징
	Bad Ending	- 공포공간만으로 1레벨을 제외한 모든 레벨 통과- 10단계에 도달하기 전에 6~7단계쯤 마지막 문이 열림 - “삶 전체가 위기·도망·두려움으로 채워진 인생”
	Dead (사망)	- 공포공간에서 추격자에게 잡힘- 단순 게임오버, 엔딩 아님- “여기서 인생은 끝났다”라는 느낌의 처리
② 마지막 단계(10레벨)	역할	- 마지막 레벨은 미로 난이도가 오히려 쉬움 → 길이 넓고, 조명 안정적, 공포 없음
	특징	- 마지막엔 위기가 더 이상 존재하지 않음- 실수를 저지르면 “공포공간”이 아니라 노멀 엔딩 마지막 단계에서는 큰 실수를 극복할 기회가 주어지지 않음.
	상징적 의미	- 지금까지 쌓아온 선택과 실수의 총합을 받아들이는 공간- 남아 있는 건 ‘결과’뿐이며, 반복도 회피도 없음

9. 아이템(진짜 아이템) 방향성 - 개념만 정리

(아이템은 나중에 더 구체적으로 설계하겠지만, 방향만 정리)

카테고리	요소	설명
① 아이템의 철학적 방향성	기본 개념	인생에서 얻는 노력의 보상, 탐색의 보상, 관계·습관·경험을 아이템화
	목적	미로의 탐색, 실수 관리, 심리 안정, 방향성 유지에 도움. 조합에 따라 모든 길을 일자로 만들 수 있는 정도의 연계
② 아이템 예시	관계의 빛	일정 시간 시야 범위 확장.→ “좋은 관계는 삶의 시야를 넓혀준다.”
	루틴 메모	일정 시간 동안 미로 벽 변형 빈도 감소.→ “루틴은 삶을 안정시킨다.”
	차분한 숨	실수 피드백(흔들림·경고음) 강도 감소.→ “마음을 가라앉히면 실수의 충격이 줄어든다.”
	경험의 조각	가짜문을 열어도 Mistake Score 증가량 감소.→ “경험이 있으면 실수의 손해가 줄어든다.”
	내면의 나침반	문 방향을 아주 약하게 힌트로 보여줌(정확 x, 흐릿한 방향 연출).→ “삶은 정답은 없어도 방향성은 느낄 수 있다.”
③ 아이템 등장 조건	이동거리	행동 기반 조건이동 거리 누적에 따른 아이템 드랍 및 등급 상황
	코너 회전수	일정 횟수 이상 코너를 돌면, 아이템 드랍 혹은 등급 상황
	공포공간 클리어	추가보상 혹은 다음 단계에 아이템 등급 상황
	상징적 의미	인생에서 누적된 경험과 선택이 보상으로 돌아오는 구조.

10. 정리: 이 설계의 핵심 철학

“인생은 미로 탐험과 같다.”

실수는 누적된다, 한 번 망했다고 끝나는 게 아니라, 여러 작은 선택이 쌓인 결과가 위기로 온다.

노력과 탐색은 보상받아야 한다.

시간은 리스크나 패널티의 기준이 아니다, 많이 걷고, 많이 탐색하고, 모험할수록 숏컷과 아이템, 경험이 생긴다.

공포공간만으로도 삶을 위태롭게 살 수 있고, 몇몇 스테이지만 공포공간을 의도적으로 선택하여 효율적으로 살 수도 있다.

플레이어의 선택에 따라 엔딩이 달라진다.

마지막에는 결국 나 자신과 마주한다

공포공간의 괴물은 “내가 되고 싶지 않은 나”

마지막 엔딩의 거울은 “지금까지 선택의 총합으로 만들어진 나”

11. 종합 정리

구분	레벨 1(유년기 초입 / 튜토리얼)	레벨 2(유년기 / 튜토리얼)	레벨 3~5(데모 구간 / 본게임 시작)	레벨 6~9(정식판 / 본게임 심화)	레벨 10(마지막 단계)
미로 구조	매우 넓고 직선 위주	레벨 1보다 약간 복잡	구조 복잡해짐 / 코너 증가 / 벽 좁아짐 시작	매우 복잡한 구조 / 좁은 통로 / 선택지 증가	다시 넓어짐 / 단순한 구조
벽 충돌 반응	변화 거의 없음	최초로 “실수 피드백” 등장	실수 2회마다 벽 구조 재배치	실수 허용폭↓ / 벽 재배치 빈도 체감↑	실수 시 벽 재배치 없음, 바로 엔딩 이동
실수 표기(MS)	없음	1~10회까지 표기 시작	1~10표기 + 이후 숨김	10 이후 숨김, 압박감↑	실수 즉시 엔딩 전이
가짜문	없음	매우 약하게 1회 가능성(프로토타입 시)	본격 등장 / 잘못 선택 시 다른 위치로 이동	등장 빈도 증가 / 실수 시 공포공간 게이트화	없음(또는 매우 드물게 배치하되 엔딩 직행)
가짜벽(쑏컷)	없음	없음	등장 시작 (확률 1~5%) / 탐색 보상 성격	등장 확률 최대치 도달(≤10%)	없음
가짜벽(공포게이트)	없음	없음	실수 누적 시 첫 전환 가능	실수 과다 누적 시 높은 확률로 공포 공간	없음
가짜아이템	없음	거의 없음	첫 등장 / 진짜·가짜 구분 훈련	적극적으로 등장 / 실수 유발 장치	없음
함정(트랩)	없음	매우 약함(개 짖는 소리 수준, 소리로 위협)	돌 굴러오기 / 발소리 / 바닥 흔들림 등 첫 등장	난이도 상승, 함정 패턴 다양해짐	없음
공포공간 전이	없음	없음(또는 매우 약한 추격 프리뷰)	첫 등장(첫 공포체험)	난이도 대폭 상승 / 생존 어려움	없음(엔딩 전용)
추격 존재(공포공간)	등장하지 않음	아주 어린 시절 느낌(개, 그림자 등)	‘내가 되고 싶지 않은 나’의 초기 형태 등장	점점 명확해지고 공격적 / 압박 증가	없음
핵심 경험	걷기·부딪히기·문 열기만 학습	실수 시스템 이해 / 첫 피드백 경험	게임의 전체 시스템(위험·함정·가짜 요소·공포) 전부 경험	심리적 압박 + 고난도 길찾기 + 공포 탈출	조용함, 인생 정리, 마지막 선택
플레이 타임	약 5분	약 10분	전체 데모 2~3시간의 핵심 구간	정식판 기준 각각 수십 분	5~10분
엔딩 가능성	없음	없음	없음	Bad Ending 추가 (공포공간만 클리어 시)	Normal/Good/Bad 엔딩 발생

따로 섹션을 만들어 추가, 참조하거나, 주의해야 할 사항들

참조 가능

중간중간 나오는 문구같은것들은, 온라인, 향아리게임, 클로버핏 등을 참조한다.

아이템 조합을 통해 확률을 조정하는 방식은 클로버핏을 참조한다.

레벨 1의 방은 백룸이나, 8번출구를 참조할 수 있다.

레벨 1~2의 오브젝트 배치는 여러번 트라이하는 게임들의 무작위적 배치와 같이 보이는 배치를 참조할 수 있다.

주의사항

바닥은 애초에 많은 폴리곤으로 구분될 예정이고, 벽의 경우 레벨에 따라서 다른 두께의 벽을 사용한다.

- 1레벨의 경우 공간
- 2레벨의 경우 집의 방정도의 공간분리를 생각하면 편할 것 같다.
- 3레벨의 경우부터는 확실한 미로의 형태를 띄며 3레벨부터 미로 랜덤 생성을 사용해야 할 것 같고, 각 레벨별 벽 두께를 따로 두는게(폴리곤 넓이를 전체 맵의 비율에 맞게 축소) 맞을 수 있을 것 같다.
- 가짜 벽의 경우 워프와 같은 시스템을 사용할 예정이라 오류가 잦을 것 같아서 조심해야할 것 같다.
- 벽이 많고, 겹치는 부분이 많아, 물리 충돌기능을 확실히 하지 않으면 오류가 많을 것 같다.
- 바닥의 경우 아이템이나 함정이 놓이는 공간이라 일정 두께가 필요할 것 같다.
- 타일의 경우 놀리는 모션을 사용하지 않고, 놀리는 것처럼 보이는 그래픽 효과를 사용해야 끼임이나 비틀림이 발생하지 않을 것 같다.

- 맵의 함정이나, 놀라는 상황들은(바닥타일, 돌이 굴러옴, 개가 쫓아옴 등) 특정 패턴(벽의 코너(모서리) 부분에 부딪힌다든지 하는 방식)때 랜덤한 장소에 발생하는 것으로 하는 것이 좋다.(발생 위치는 항상 벽과 바닥의 넓이 비율을 계산해서 해야 크기나 위치를 맞추는데 무리가 없을 것 같다.) - 공의 경우 회전하는 상태로 등장하면 알아서 일자로 굴러가다가 다른 벽에 부딪히면 없어지는 방식(개도 마찬가지로) 등장시 화면 흔들림, 혹은 붉은 불빛 같은 것들을 진행하면 좋을 것 같다.
- 공포 공간의 경우 미로의 변화가 아니라 준비된 공간으로의 이송이 적합할 것 같다.
- 공포 공간의 추격자, 혹은 공포 대상을 너무 똑똑하게 만들 필요는 없을 것 같다. 추격 트리거는 공포게임을 참조할 수 있다.
- 공포공간에서의 탈출은 랜덤으로 생기는 출구를 찾는게 목표이다.(데바데 비상구)

추가사항

- 일정 수준 이상의 현실감이 필요하긴 하지만, 고퀄이 필요한 것은 아니다. 몰입에 방해가 되지 않으면 된다.
- 이후 모바일로의 출시를 약간 고려해서 만들어도 좋을 것 같다.
- 계발자가 더 필요하다면 구할 수 있다.
- 기획에 문제가 있거나, 수정할 것이 있다면, 언제든지 수정할 수 있다.