

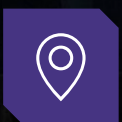
2026 Korea Indie Game Dev Camp 제출 기획서

The Others Inside

익숙한 장소에서 마주한, 내 안의 낯선 공포

BANDONG STUDIO

게임 개요



장르 및 배경

1인칭 호러 어드벤처 / Window 기반 PC 게임
친숙하고도 폐쇄적인 **학교의 자습실 및 복도**



게임 주제 및 특징

대세 장르인 **이상 현상 관찰** 규칙에 해리성 정체감 장애 요소 결합
이상 현상(환경) + 적대 NPC(추격) + 자아 간섭(메타)을 통한 **3중 위협 구조**



기획 의도

룰 파악 후 공포가 휘발되는 기존 '틀린 그림 찾기' 류의 단점을 적대 NPC의 추격과 자아의 메타적 방해와 같은 공포 요소를 결합하여 장르의 한계 돌파



세계관 및 게임 내 목표

본 프로젝트는 단순한 물리적 공간의 탈출을 넘어, '자아의 통합'이라는 심리적 목표를 지향합니다. 주인공의 억압된 트라우마가 만들어낸 기괴한 무의식의 세계에서, 플레이어는 공간의 변이를 예리하게 관찰하고 다른 인격의 방해를 이겨내며 끝없는 치료의 루프를 돌파해야 합니다.



EXIT 8



SPLIT (23 아이덴티티)

세계관 요약

[트라우마] [다중인격] [극복]

주인공이 겪는 이상 현상은 정신 질환 치료 중인 **무의식의 세계**를 의미

루프의 반복은 치료 과정을, 자아의 방해는 자아 통합을 거부하는 심리적 저항을 뜻함

게임 내 목표

[관찰] [판단] [탈출]

다른 자아와 적대 NPC의 방해를 이겨내며 올바른 판단을 통해 무한한 루프의 고리를 끊어내 무의식의 공간을 탈출

기본 시스템

본 게임은 플레이어가 '관찰과 판단'에만 온전히 몰입할 수 있도록 표준 WASD 기반의 미니멀한 조작계를 채택했습니다. 불필요한 액션을 배제하여 주변 환경의 미세한 변화에 감각을 집중시키며, 제한된 시야를 제공하는 '손전등' 기믹을 통해 사각지대에 대한 원초적 공포와 심리적 압박감을 상시 유지하도록 설계했습니다.

Flaticon



Phasmophobia



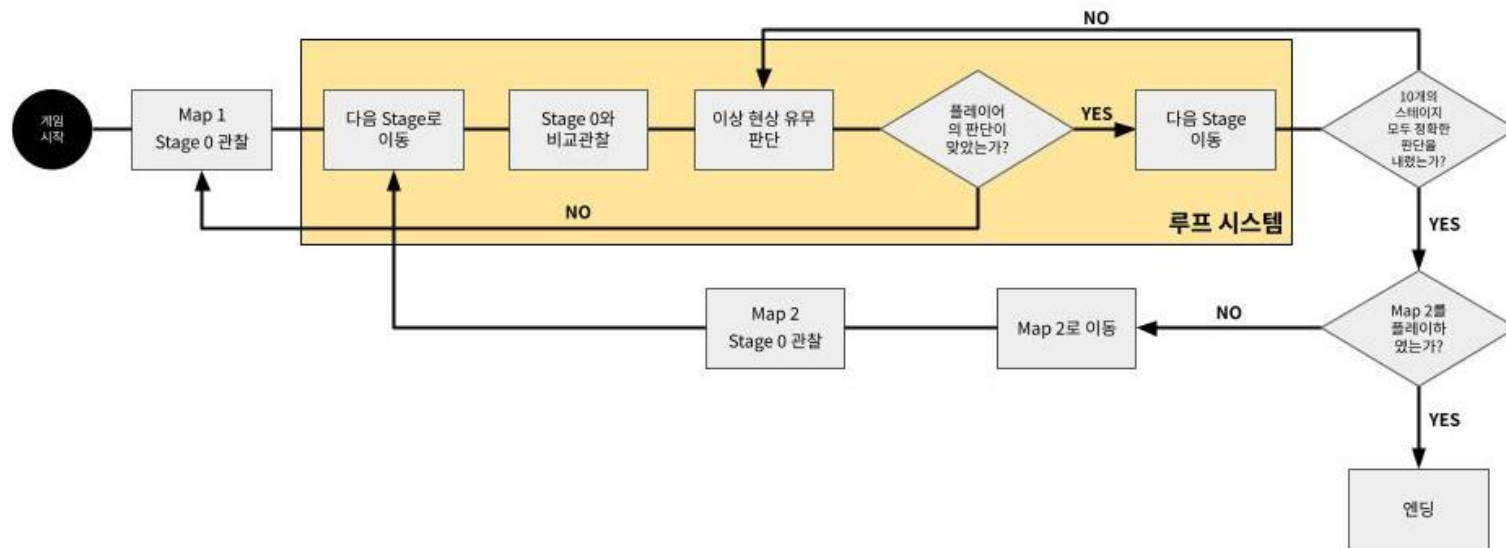
관찰에 집중된 조작법

WASD와 상호작용(E)만으로 이루어진 직관적인 1인칭 조작을 통해 유저의 학습 비용을 최소화



시야의 제한과 사각지대

기본 시야 외에 '손전등'이라는 제한된 도구를 제공하여, 유저가 스스로 빛의 방향을 통제하게 함으로써 등 뒤의 위협에 대한 공포를 극대화



루프 플로우 차트

핵심 시스템: 루프 시스템

Phase 1 (기준점 학습): 아무 이상이 없는 기본 맵(Stage 0)의 오브젝트 배치, 조명, 소리 등을 완벽하게 암기

Phase 2 (탐색 및 판단): 다음 루프 진입 시, 90여 종의 징후 중 하나가 무작위로 발생 (이상 없음 확률 20% 존재)

[이상 현상 발견 시] → 특정 매개체인 **거울**과 상호작용

[이상 현상 없음 시] → 복도 끝 **중문**을 열고 다음 스테이지로 전진

Phase 3 (결과 판정): 정답 시 전진하며, **단 한 번의 오답이라도 발생 시 즉시 Stage 0으로 강제 회귀**



로그 라이크 형태

Map 당 10 Stage로 구성되며, 단 한 번의 오판으로도 즉시 Stage 0으로 강제 회귀 실패에 대한 리스크를 높여 극도의 생존 텐션 부여



리소스 고효율 구조

한정된 공간 에셋을 루프 형태로 재사용하면서도, 약 90여 종의 변수로 플레이 타임과 효율적 에셋 사용 확보



EXIT 8

핵심 시스템: 이상 현상 시스템

이상 현상 시스템은 단순한 무작위 출현을 넘어, **플레이어의 진행도에 맞춘 '동적 난이도 조절(Dynamic Difficulty)'과 치밀한 재배치 로직으로** 구성됩니다. 90여 종의 기괴한 프리셋을 직관성(크기, 소리 등)과 공포 척도에 따라 3개의 난이도 티어로 분류하여, 후반부로 갈수록 예리한 관찰력과 담력을 요구하도록 설계했습니다. 사용자가 파훼한 현상은 리스트에서 지워 성취감을 주되, 실패한 현상은 교묘하게 다시 배치하여 학습 욕구를 자극하는 시스템입니다.

01

확률 보정

20% 확률로 정상적인 맵이 출현하나, 정상 Stage가 두 번 이상 나올 경우 다음은 반드시 이상 현상(100%)이 발생하도록 보정

02

프리셋 소거법

90여 종의 이상 현상은 Stage마다 중복 없이 등장하며, 사용자가 경험하고 정답을 맞혀 파훼한 프리셋은 등장 목록에서 영구 제외

03

오답 우선 순위 재배치

모든 현상을 경험했으나 클리어하지 못한 경우, '오답 처리된 이상 현상'에 1순위를 부여하여 우선 등장시킴으로써 유저의 재도전 유도

04

난이도 및 공포도 스케일링

90여 종의 프리셋을 '관찰 난이도'와 '공포도' 기준으로 분류 초반 Stage(1~3)는 광음이나 사물 이동 등 직관적이고 공포도가 낮은 현상 위주로, 후반 Stage(5~7)는 기괴한 인물형(귀신) 개체의 등장이나 사물의 미세한 변화 등 유저의 심리를 자극할 수 있도록 프리셋 적용 확률이 동적으로 변화



OUTLAST

핵심 시스템: 캠코더 시스템

캠코더는 단순한 장비가 아닌, 플레이어의 시각을 제한하고 정보를 필터링하는 핵심 공포 장치입니다. 맨눈보다 좁은 렌즈 시야(FOV)를 강제하여 의도적인 사각지대를 형성하고, 주변 어둠을 더욱 강조합니다. 플레이어는 이 좁은 뷰파인더를 통해 맵을 훑으며 위화감을 찾아내야 하며, **특정 이상 현상은 오직 캠코더 렌즈를 통해서만 실체**를 드러내도록 설계하여 아이템에 대한 극도의 의존성과 불안감을 동시에 제공합니다.

01

좁은 FOV(사각지대)

육안보다 좁은 시야각을 통해 렌즈 밖에서 들리는 소리에 대한 공포를 극대화하고 유저의 뒤를 노리는 심리적 압박 부여

02

VHS 포스트 프로세싱

UE5 기반의 노이즈, 글리치, 렌즈 왜곡 연출을 통해 실제 파운드 푸티지(Found Footage) 영화를 보는 듯한 실사 공포 구현

03

배터리 타임어택

관찰 중 소모되는 배터리 시스템을 통해 '무한정 관찰'을 제한 자원이 고갈되기 전 판정을 내려야 하는 시간적 압박 제공

04

캠코더 렌즈 전용 이상 현상

육안으로는 보이지 않지만 캠코더 화면에만 나타나는 귀신이나 숨겨진 텍스트 등 캠코더 전용 이상 현상 15종 배치



화이트데이

핵심 시스템: 경비원 시스템

감독관은 이상 현상 파악에만 집중하는 플레이어의 허점을 노리는 치명적인 '물리적 위협'입니다. Map 2 진입 시 20%의 확률로 스폰되며, 퍼즐 중심의 관찰 텐션을 순식간에 극도의 생존 타임어택으로 변환시킵니다. 플레이어는 핏빛으로 물든 조명과 기괴한 발소리 속에서 관찰을 즉시 멈추고 숨어야 하며, 현재 위치(복도/교실)에 따라 달라지는 생존 룰을 순발력 있게 수행하지 못하면 즉시 Stage 0으로 이동하게 됩니다.

01

스폰 연출

스테이지 입장 10초 후 스폰. 즉시 전등이 어두운 붉은색으로 변환되고 전용 BGM이 재생되며 압박감 부여

02

복도 생존 규칙

감독관은 15초간 복도를 배회함 발소리 청취 후 3초 이내에 교실로 도망치지 않거나, 교실에서 나와 복도에서 3초 이상 체류 시 즉사

03

교실 생존 규칙

교실 내 감독관의 감지 범위 진입 시 '속삭이는 사운드' 재생 소리를 들은 후 3초 이내에 '손전등'을 끄지 않으면 즉사

04

강제 멀티태스킹 제어

감독관이 스폰된 스테이지에서는 제한 시간형 이상 현상이 등장하지 않음 오직 도주와 은폐라는 생존 본능에만 몰입하도록 유도



출처: 서강대학교

핵심 시스템: 자아 간섭 시스템

자아 간섭 시스템은 루프가 반복되거나 유저가 정체될 때 쌓이는 '간섭 수치'에 따라 발동됩니다. 게이지가 100을 돌파하면 다음 스테이지 진입 3초 후 플레이어의 UI나 조작을 직접 방해하는 3대 자아 간섭이 시작됩니다. 발동 후에도 수치는 50%만 차감되어 긴장감을 이어가며, 조건이 겹칠 경우 기획된 우선순위(메타>회피>강박)에 따라 단 하나의 자아만 등장하여 플레이를 혼란에 빠뜨립니다.

01

간섭 수치 누적

루프 실패(+30), 스테이지 3회 이동(+30), 문/거울 앞 5초 이상 정체(+30) 등 유저의 행동 변수에 따라 실시간으로 수치가 상승하며 임계치(100)을 넘을 경우 다음 Stage에 자아 간섭 출력

02

메타 자아(1순위)

루프 실패 5회 누적 등 최악의 상황 시 발동 메모장 강제 실행, ESC 메뉴 강탈, 스팀 업적을 활용한 제4의 벽 파괴

03

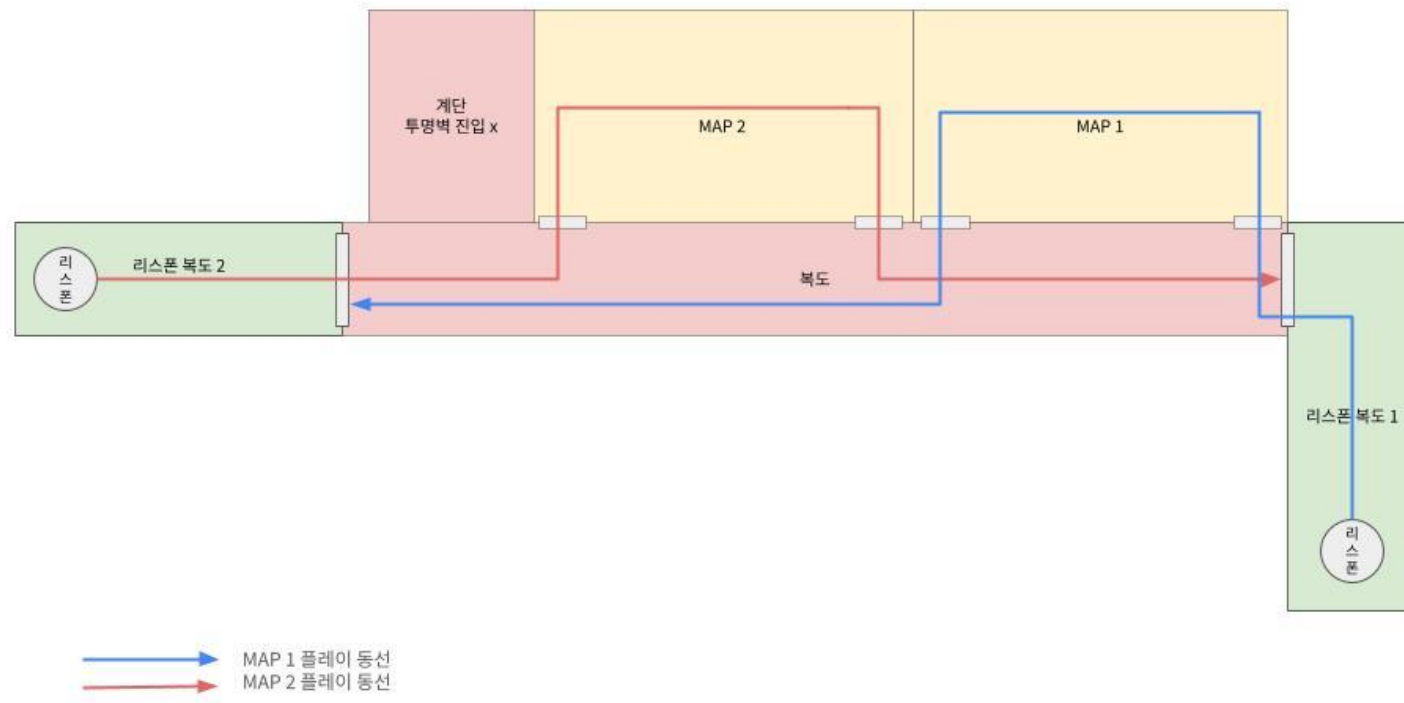
회피 자아(2순위)

상호작용 오브젝트 앞에서 3초 이상 체류하여 판단을 미루거나 10초 이내에 빠른 판단을 할 경우 발동 가짜 환청 자막 및 NPC 대사로 유저의 판단력 교란

04

강박 자아(3순위)

메타/회피 조건을 충족하지 못하거나 캠퍼더 사용 회수가 4회를 넘었을 경우 발동 이동 조작키(WASD) 물리적 반전 및 캠퍼더 화면 강제 노이즈 유발
예외) 최초 캠퍼더 조건을 처음으로 만족했을 경우 0순위로 강박 자아의 캠퍼더 관련 간섭 연출 출력



레벨 디자인

1. MAP 1 / MAP 2 각각 리스폰 복도 1/리스폰 복도 2에 있는 리스폰 장소에서 스폰
2. 계단은 모델링만 구현, 투명벽으로 진입 X
3. MAP 1 플레이시 MAP 2의 문 상호작용 비활성화, MAP 2의 경우 MAP 1 비활성화 → 비활성화되는 맵은 구현하지 않음 (최적화)
4. MAP 1에서는 리스폰 복도 2 문과, MAP 2에서는 리스폰 복도 1의 문과 상호작용

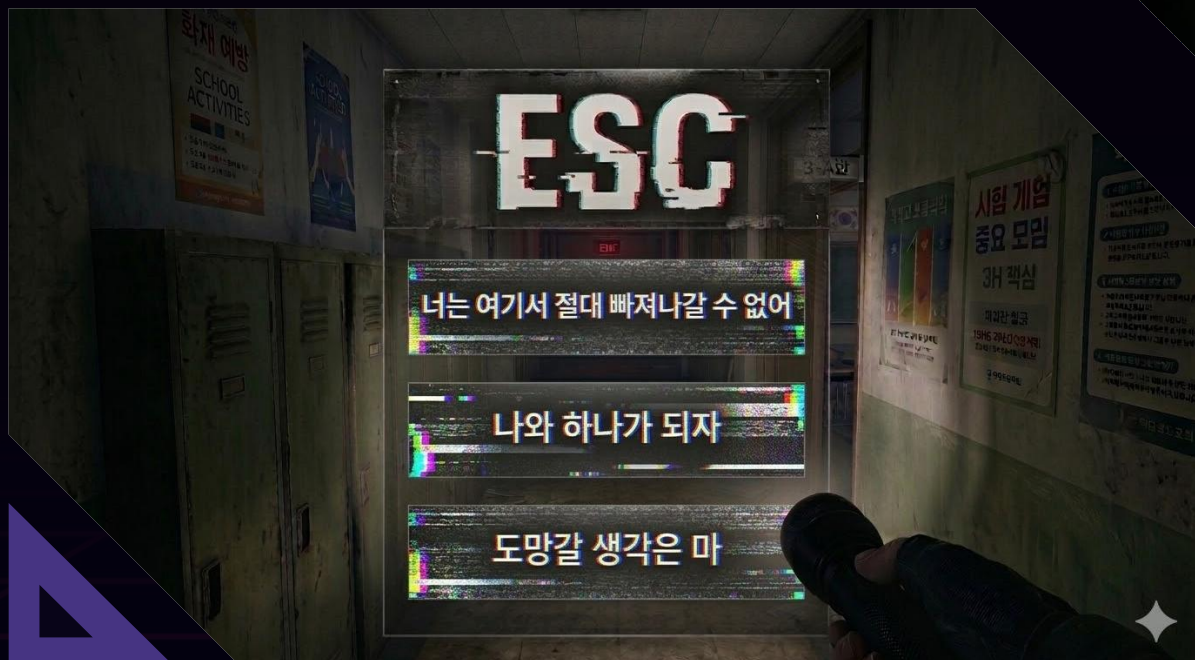
UI & UX 설계

인 게임 화면

- 몰입을 위해 별도의 UI가 존재하지 않음
- 중요한 정보의 경우 인 게임 내 오브젝트(팻말)나 자막을 활용하여 간접적으로 전달



AI 생성 이미지



AI 생성 이미지

자아 간섭 연출용 UI

- 플레이 중 메타 자아가 개입할 경우, 실제 게임 UI가 왜곡·침식되는 연출 발생
- [예시] 정상적인 ESC 메뉴 항목이 "왜 돌아가려 해?"로 바뀌거나, 가짜 시스템 에러 팝업을 띄워 플레이어 심리 자극

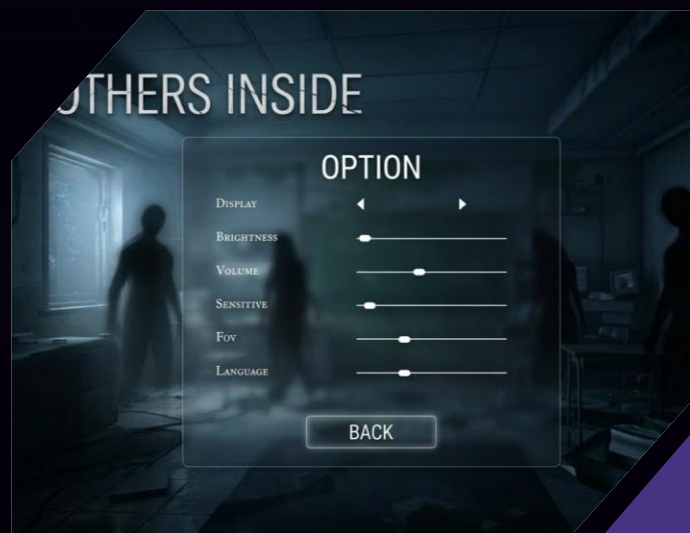
UI & UX 설계



AI 생성 이미지

ESC 화면

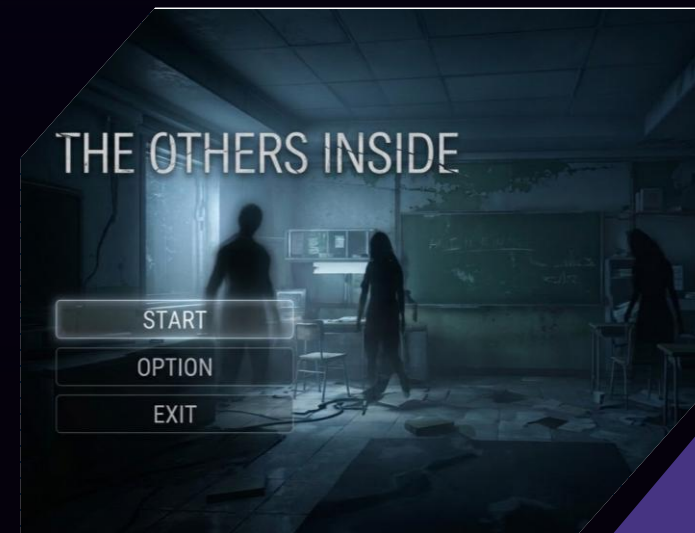
- 키보드 ESC 키 입력 시 호출
- 인 게임 내 반투명 형태로 출력되며, 호출 시 게임 내 시간이 일시 정지되는 것이 아닌 인 게임과 동일한 시간이 흘러가도록 기획
- 특정 조건에서 텍스트가 붕괴되는 등의 시스템 훼손 연출의 무대



AI 생성 이미지

옵션 화면

- 기본적인 게임 플레이 환경 설정 제공
- 클릭 & 드래그 방식을 통해 다양한 그래픽, 사운드, 게임 설정을 조절할 수 있음



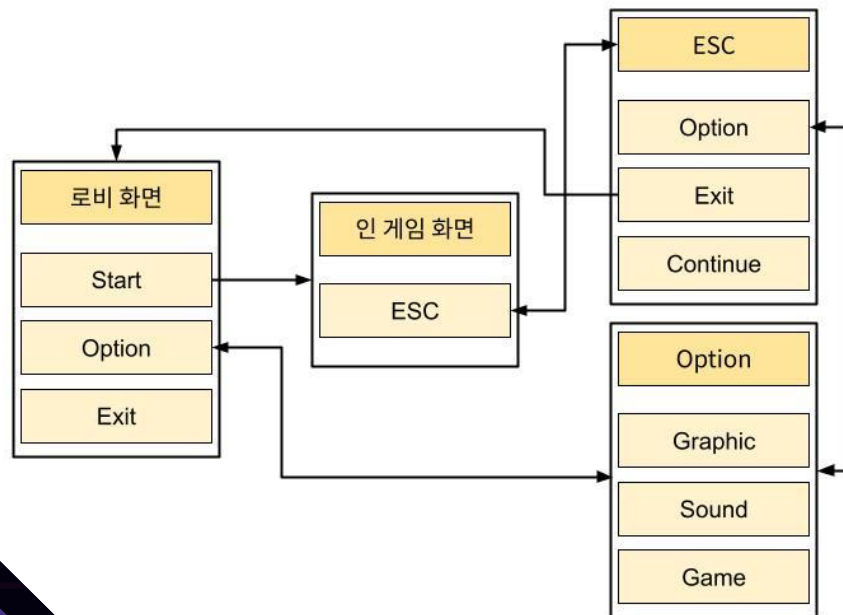
AI 생성 이미지

로비 화면

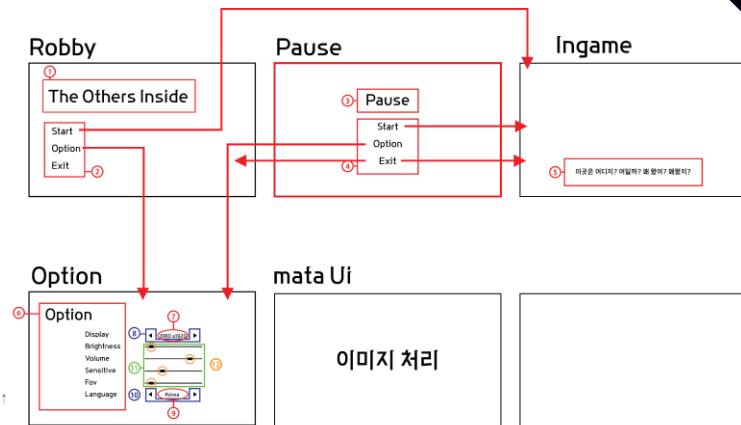
- 게임의 분위기를 보여 주는 배경 위로 게임 시작, 설정, 종료와 같이 핵심 메뉴만을 직관적으로 배치
- 클릭을 통해 인 게임 화면, 옵션 화면에 진입할 수 있음

UI & UX 설계

UI 구조도



- ① 제목_ 텍스트 처리
- ② 텍스트_ 클릭 시 해당 페이지로 넘어감
- ③ 텍스트_ 처리
- ④ 텍스트_ 클릭 시 해당 페이지로 넘어감
- ⑤ 텍스트_ 대사가 나올 시 화면에 텍스트로 표시
- ⑥ 텍스트_ 처리
- ⑦ 텍스트_ ⑥ 번 아이콘 클릭 시 원하는 해상도로 변환
- ⑧ 아이콘(버튼)_ 아이콘 클릭 시 해상도 변경 가능
- ⑨ 텍스트_ ⑧ 번 아이콘 클릭 시 원하는 언어로 변환
- ⑩ 아이콘(버튼)_ 아이콘 클릭 시 언어 변경 가능
- ⑪ 아이콘_ 슬라이드 변환형식
- ⑫ 번 아이콘을 움직여 왼쪽에서 오른쪽으로 갈 수 있게
- ⑬ 아이콘_ 수치 조절할 때 필요한 아이콘



UI 와이어 프레임

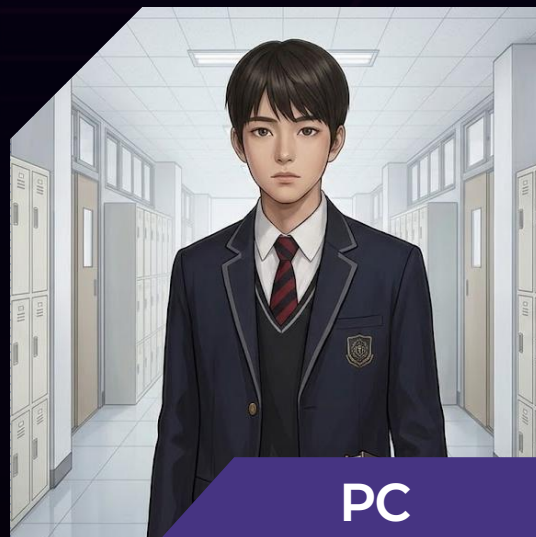
캐릭터 정보

PC

- 해리성 정체감 장애를 앓고 있는 남성
- 무의식 속에서 세 가지 자아에게 끊임없이 방해받음

자아(적대 NPC)

- [메타] 제 4의 벽을 부수고 인 게임 UI, 게임 외 시스템 등에 직접 개입하여 게임 밖 플레이어의 심리 자극
- [회피] 환청과 거짓 자막으로 플레이어의 감각을 속이고 오답을 유도
- [강박] 조작을 일시적으로 통제하거나 캠퍼더 화면을 강제로 호출하는 등, 플레이 주도권을 뺏고 통제



AI 생성 이미지

캐릭터 정보

경비원(적대 NPC)

- 무의식의 세계를 배회하는 물리적인 위협
- MAP 2에서 활동하며 플레이어가 특정 조건을 충족할 경우 도망칠 수 없는 속도로 플레이어를 추격하여 게임 오버시킴

처녀귀신 (적대 NPC)

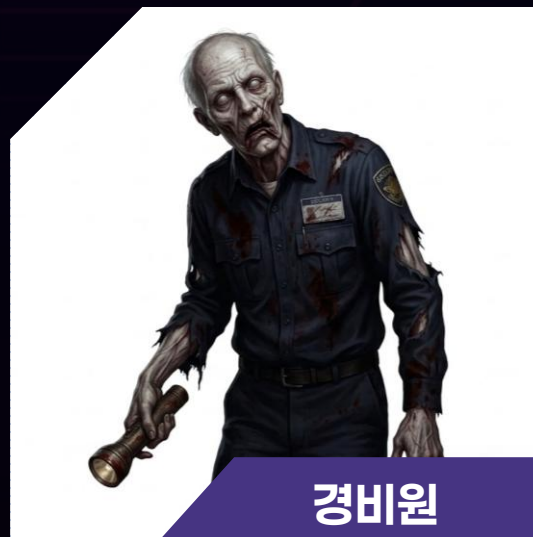
- 무릎 기장의 낡은 흰색 원피스를 입은 전형적인 처녀 귀신 외형
- 복도 끝에 우두커니 서 있거나 섬뜩한 형태로 등장하는 등 대한민국의 전통적인 공포 연출 존재

아기귀신 (적대 NPC)

- 7~10세 가량의 어린아이이며 불쾌한 골짜기를 유발하는 외형
- 천진난만한 표정에서 섬뜩하고 기괴한 얼굴 형태로 변화하거나 플레이어를 따라다니는 연출 존재

김민지 / 이도화 / 박태수(중도 NPC)

- 분위기를 조성하는 배경 역할
- 특정 이상 현상 발생 시 기괴한 형태 등의 이상 현상 오브젝트로 변화



경비원



처녀귀신



아기귀신



중도 NPC

AI 생성 이미지

개발 로드맵

01

초기 빌드

- **핵심 메커니즘 구축:** 1인칭 조작 시스템 및 캠코더 뷰파인더 UI/UX 핵심 기능 프로그래밍
- **루프 로직 검증:** Map 1기반의 [관찰-판정-회귀] 핵심 게임 루프 테스트 빌드 완성
- **환경 에셋 배치:** 기준 공간(Stage 0)의 라이팅 및 사물 배치 데이터 최적화

02

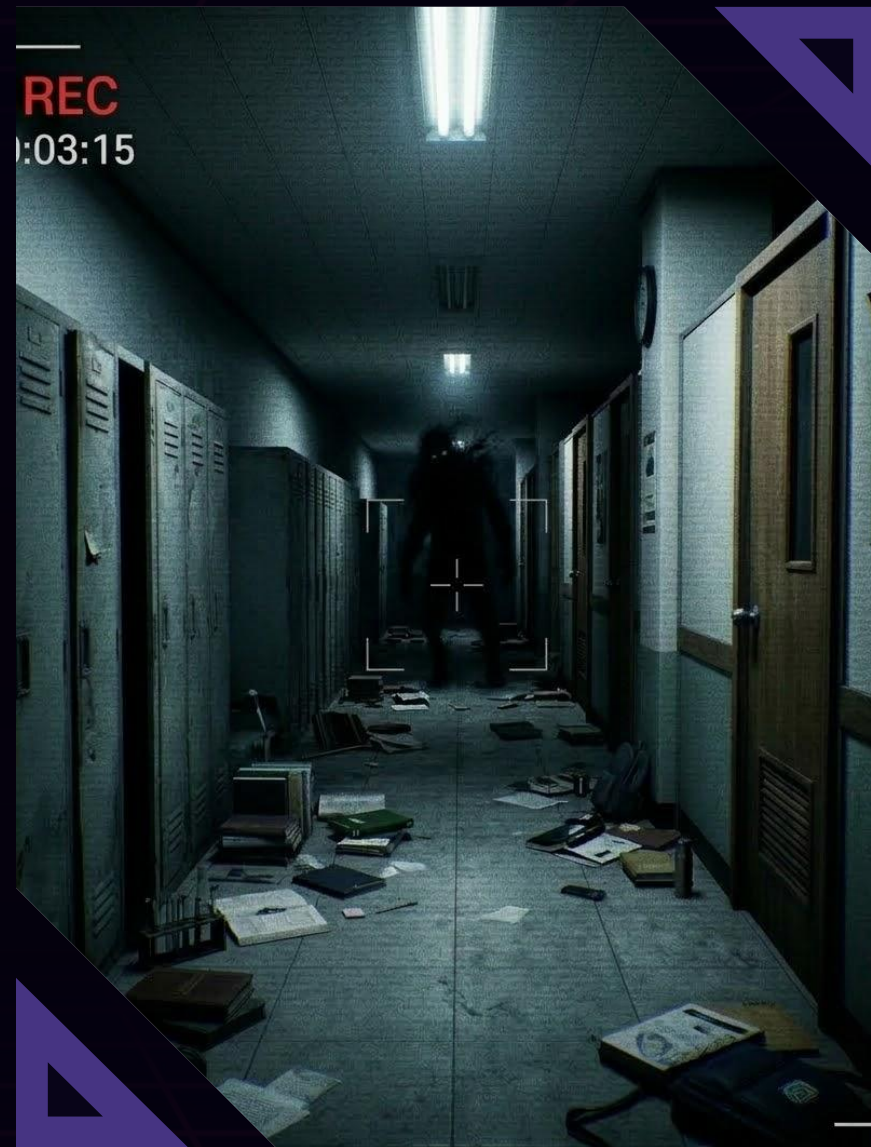
프로토타입

- **위험 시스템 통합:** 감독관 AI 추격 로직 및 자아 간섭(메타/회피/강박) 3대 기능 엔진 내 통합 연동
- **데이터 다각화:** 90여 종 이상 현상 DB 연동 및 스테이지 진행도에 따른 동적 난이도 스케일링 시스템 검증
- **사운드 기반 구축:** AI 보이스 생성 및 특수효과 후보정을 활용한 청각적 이상 현상(환청 등) 1차 삽입

03

버티컬 슬라이스

- **자아 간섭 시스템 최종 통합:** 3종 자아 간섭 연출의 심리소한 발동 및 시스템 안정화 완료
- **하이엔드 폴리싱:** UE5 루멘 라이팅 최종 보정 및 3D 공간 음향(SFX) 마스터링 완료
- **시연 최적화:** 글로벌 데모 빌드 패키징 및 최종 결과 발표회를 위한 성능 및 프레임 최적화



AI 생성 이미지

비즈니스 전략

스트리밍 방송 최적화 설계를 통한 자발적 확산 구조 구축

01

핵심 타겟 유저

- **1차 타겟 (Primary):** STEAM 플랫폼 중심의 인디 호러 게임 코어 유저 및 게임 인플루언서(스트리머) 신규 공포 게임을 적극적으로 소비하고 확산하는 핵심 계층
- **2차 타겟 (Secondary):** 스트리밍 방송을 통해 게임을 접한 뒤, 직접 플레이를 시도하는 일반 게이머층

02

백시트 게이밍 최적화

- 촌촌하게 배치된 이상 현상을 통해 스트리머의 즉각적인 반응을 유도하고, 시청자가 채팅으로 참여하는 '참여형 시청 경험' 극대화
- 시청자가 단순한 관객을 넘어 간접적 플레이어로 기능하며 방송 콘텐츠로서의 몰입도를 대폭 상승시킴

03

자발적 바이럴 선순환 구조

- [스트리머 리액션] → [시청자 혼수 및 참여] → [도전 욕구 자극] → [자발적 구매 및 숏폼 확산]으로 이어지는 저비용 고효율 마케팅 구조 형성 별도의 대규모 광고비 없이도 자연스러운 유저 유입 가능



AI 생성 이미지

마케팅 전략

기존 이상 현상 장르의 한계를 극복하는 하이엔드 호러 포지셔닝

01

장르적 포지셔닝: 하이엔드 솏폼 호러

- 경쟁이 심화되는 저비용/저퀄리티 에셋 중심의 기존 이상 현상 게임(단순 틀린그림찾기) 시장 탈피
- 언리얼 엔진(UE5) 기반의 실사형 환경과 '다중 인격/자아 간섭'이라는 심리적 서사를 결합한 **프리미엄 인디 호러**로 차별화된 위치 구축

02

관찰자에서 생존자로

- 환경 변화를 수동적으로 바라만 보던 **기존 장르의 형식을 파괴**
- 적대 NPC의 기습적인 추격과 플레이 통제권을 빼앗는 '자아 간섭' 시스템을 결합하여, **플레이어를 능동적이고 극단적인 생존 상황으로 몰아넣음**

03

독자적인 경쟁력 및 전환율 극대화

- 그래픽 완성도와 플레이 경험의 압도적 차별성을 통해 **솏폼 호러 시장 내 독보적 우위 선점**
- 보는 재미(스트리밍)가 직접 깨고 싶은 도전 욕구로 직결되어 실제 **구매(전환) 확률을 극대화함**



AI 생성 이미지



Thank You