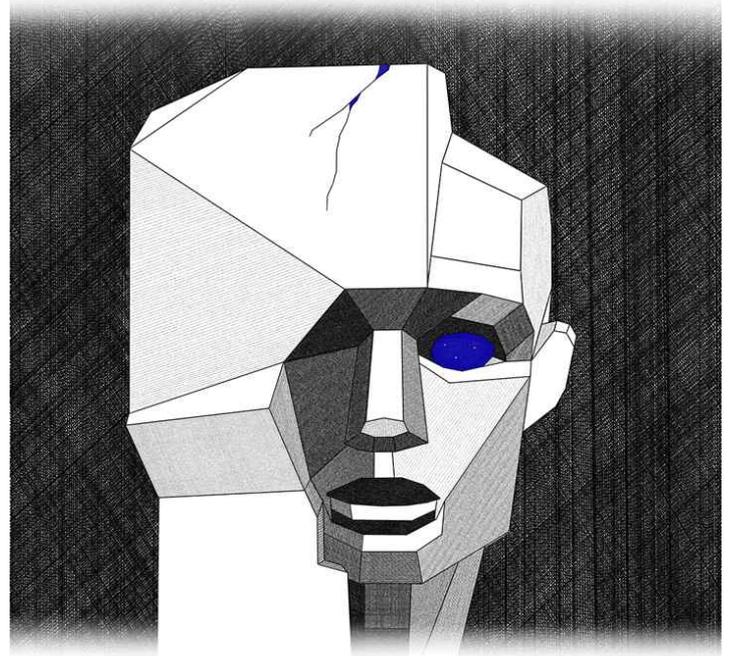
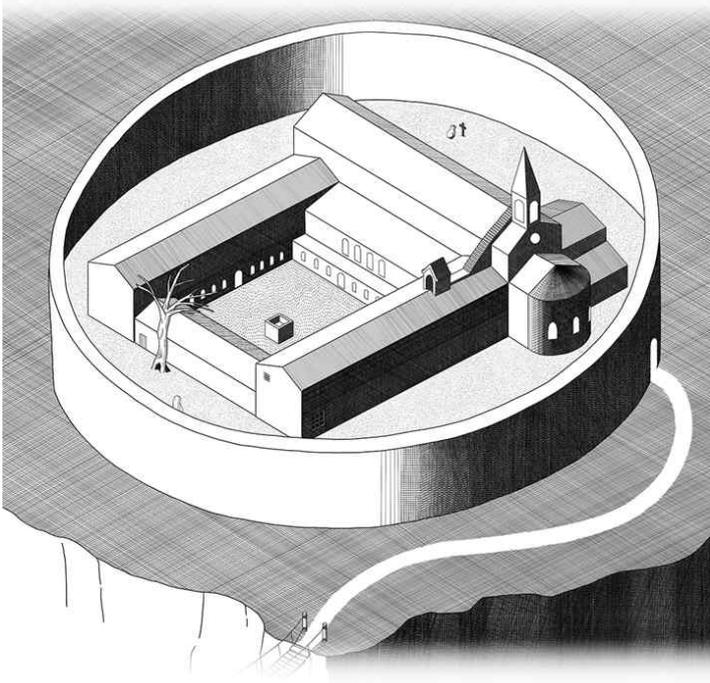


1. 게임 간단 소개



돌을 다루는 조각가인 당신은 옛 수도원 건물로 쓰이던, 돌로 만들어진 정신병원에 갇혔습니다. 현실을 깨닫고 돌로 된 감옥을 탈출할지, 환상을 따라 수도원의 더 깊은 비밀을 파고들지. 선택은 당신에게 달렸습니다.

인 스톤(In Stone)은 방탈출 게임의 형식을 스토리에 정교하게 녹인 어드벤처 게임입니다. 플레이어는 게임 내 모든 퍼즐의 동기와 단서를 대화, 편지 등 이야기의 흐름 안에서 발견합니다. 환상과 현실을 넘나드는 테마와 서사에 퍼즐을 개연성 있게 결합하여 몰입과 긴장감을 높였습니다.

재능은 있지만 자신이 만든 조각상들을 부수고, 술에 의존하던 조각가가 누군가에 의해 강제로 정신병원에 갇힙니다. 정신병원은 오래된 수도원 건물에 있는 장소이고, 주인공인 조각가는 이곳에서 파란 색의 환상들을 목격하며 혼란스러워 합니다.

그러던 중 같은 방의 환자가 죽으며 남긴, 주술같은 지시들이 적힌 노트를 얻습니다.

현실을 택해 노트에 적힌 말들에 담긴 정보를 추리해 내서 이 수도원을 나갈 방법을 찾을지, 자신이 본 환상대로 노트의 마법같은 지시를 따를지 선택해야 합니다.



2. 게임 특징

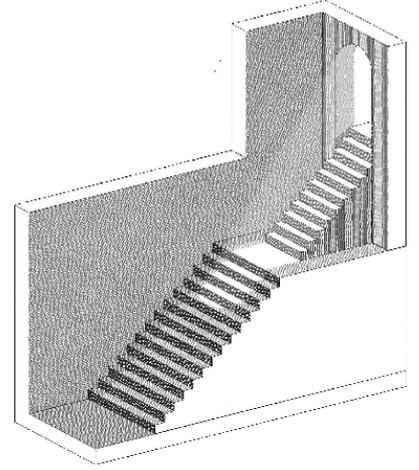
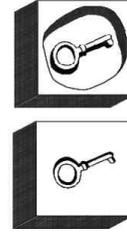
네 가지 특징이 있습니다.

1) 차갑고 단단한 돌의 질감

게임 내 모든 배경 이미지는 건축드로잉을 연상시키는 흑백의 펜아트입니다. 선만을 사용해 만드는 공간감이 주는 적막함과 차가움을 위한 선택입니다.

한 수도원을 모델로 해 통로를 게임에 맞게 단순화해 디자인했습니다. 내부 장식을 극도로 제한하고 빛과 그림자, 돌의 질감만으로 공간을 채운다는 특징을 반영하기 위해, 빛이 들어오는 회랑과 예배당에서 움직이는 캐릭터의 그림자를 게임 내에 섬세하게 연출했습니다.

모든 UI는 석재처럼 보이게 했고, 인벤토리 아이템 선택 여부도 음각/양각으로 표시됩니다. UI 효과음도 돌이 드르륵 끌리는 소리, 돌이 깨지는 소리입니다. 배경 효과음인 한겨울의 바람소리는 병원 대부분의 장소에서 들립니다.



2) 위험한 호기심

낮설고 두렵지만 참기 힘든 호기심을 유발하는 모험이 등장합니다. 신화나 전래동화에 등장하는, 반드시 지켜야 하는 금기, 위험한 걸 알지만 손을 뻗을 수 밖에 없는 신비함을 표현하려고 했습니다.

주인공이 겪는 위험한 환상을, 배경의 차갑고 건조한 분위기와 대비되는 거친 붓 질감의 짙은 파란색으로 시각화했습니다.

3) 공허함과 공포

죽음과 시간의 무상한 흐름 앞에서의 공포를 묘사합니다. 비극이 아무렇지 않게 반복되는 현실 앞에 무력한 주인공의 상황이, 그 이후의 피할 수 없는 선택으로 플레이어를 몰아가게 했습니다.



4) 간절함, 애뜻함

차가운 돌과 대비되는 강력하고 따뜻한 감정이 필요했습니다. 차갑고 단단한 재료에 부드러운 형상을 새기는 조각가의 모험과 어울린다고 판단했기 때문입니다. 주인공 외에도 괴상한 행동을 하는 몇몇 캐릭터들의 동기는 이후 스토리에서 밝혀지는데, 소중한 대상을 그리워하고, 사라지지 않기를 바라기 때문입니다.



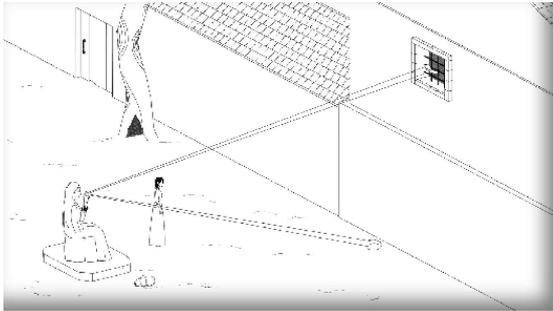
3. 게임 플레이 방식

기본적인 게임 플레이는 주위 사물을 클릭해 상호작용하고, 인물을 클릭하여 대화하고 단서를 얻는 포인트 앤 클릭 어드벤처 게임의 방식을 따릅니다. 그에 더한 인스톤의 특징은 다음 세 가지입니다.

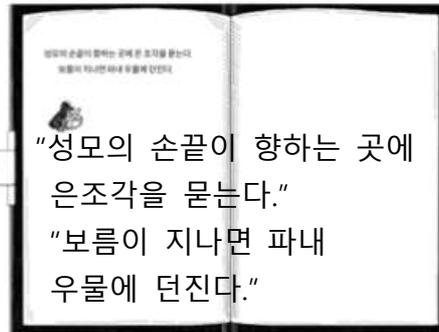
1) 하나의 사건, 두 개의 해석

게임 초반 한 선택지에 대한 플레이어의 답변에 따라, 이야기의 진행은 둘로 나뉩니다. 두 루트를 통과하면서 플레이어가 겪는 사건들은 전혀 다르지만, 초래하는 결과는 같습니다. 두 가지 루트를 모두 플레이하며 한 쪽에서 보지 못했던 숨겨진 이야기, 해당 사건에 대한 다른 해석을 알아낼 수 있습니다.

어느 쪽이 실제 일어난 사건인지 확신하기 어렵도록 의도하여 스토리를 구성했습니다. 게임 초반에 얻는 노트는 두 루트 모두에서 필수적인 역할이지만 각각 다른 방식으로 사용됩니다.



추리를 돕는 도구



주술의 지침서

노트 안의 저 구절을 힌트로, 현실루트에선 노트의 주인인 죽은 환자가 뭔가 물어둔 위치를 추리해 그 물건을 획득합니다. 환상루트에선 부러져 떨어진 성모상의 팔이 기어가 어딘가를 가리키고, 마찬가지로 물건을 획득합니다. 다르게 노트를 사용하지만 아이템 획득이란 결과는 두 루트 모두에서 일어납니다.

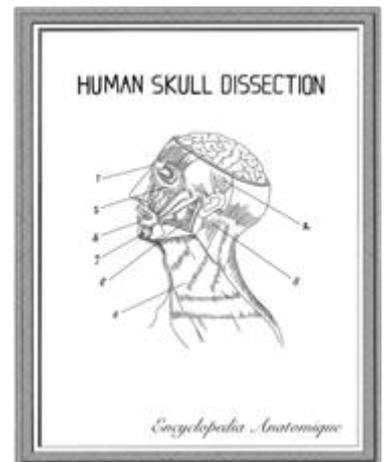
2) 현실적인 목표

플레이어가 경험하는 사건은 구체적입니다. 퍼즐은 테마를 반영하지만 방식은 언제나 은유적입니다.

보이지 않는 내면의 악과 싸우는 것이 아니라, 움직이는 석상을 부수고, 편지를 훔쳐내고, 우물의 특정 돌을 두드리는 등 손에 잡히는 목표를 통해 진행됩니다. 게임플레이는 구체적 사건들로 물입을 돕고, 의미와 해석은 플레이어에게 맡겨집니다.

게임 중 비현실적인 존재들이 등장하지만, 보통 사람의 경험과 동떨어지지 않게 했습니다. 정체 모를 공간과 형상이 주는 두려움보다, 현실의 존재, 익숙한 물건에서 겪는 이상한 사건의 조합으로 기괴함과 공포를 연출했습니다.

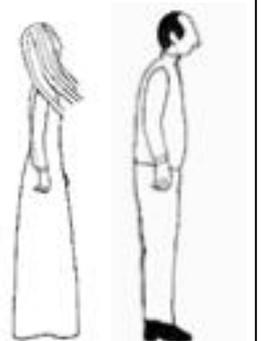
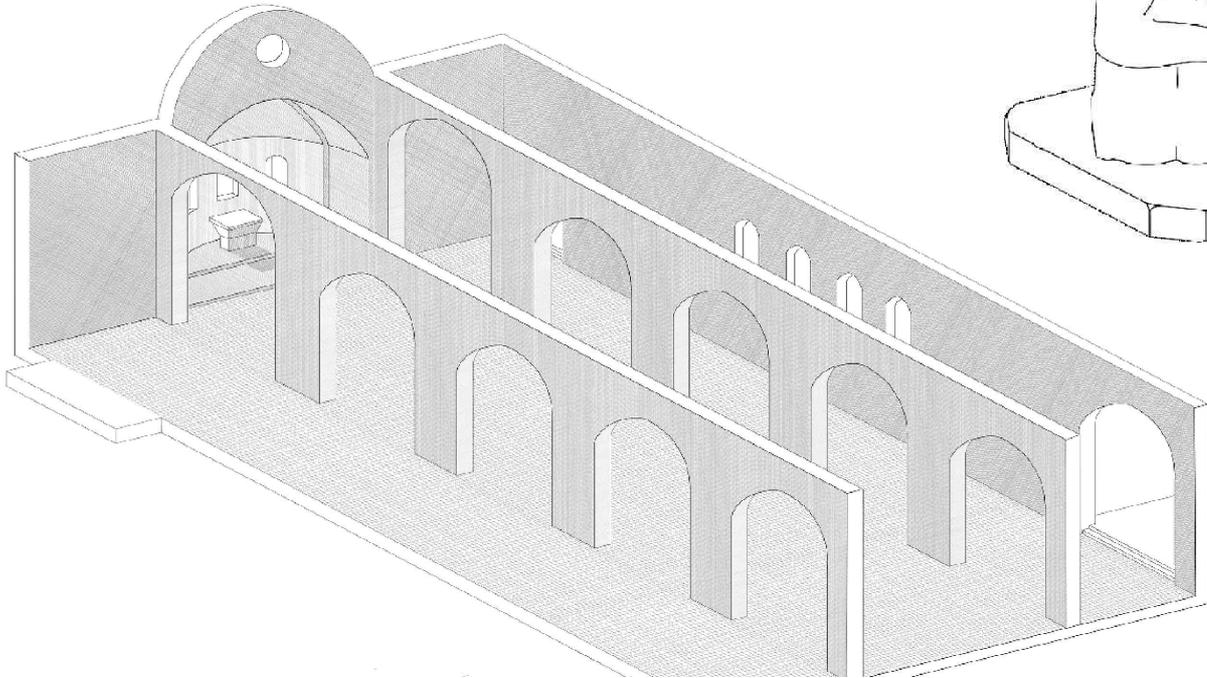
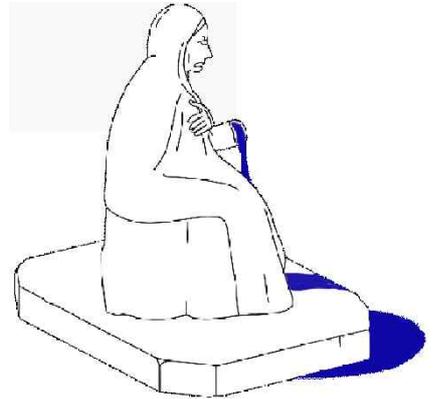
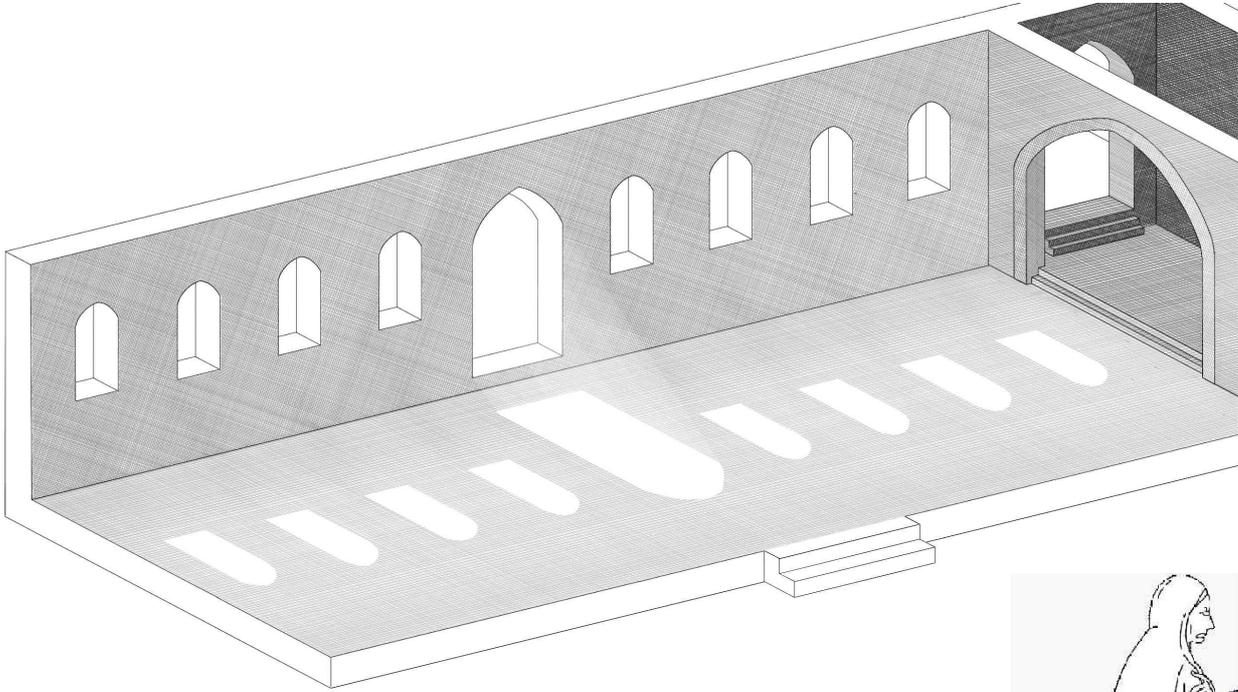
이를 위해 정확하고 많은 양의 고증, 자료조사를 바탕으로 개발을 진행합니다.



3) 촉각

조각가인 주인공이 직접 조각을 하는 과정을 퍼즐로 경험할 수 있습니다. 햅틱 기능을 넣어 실제 돌과 충돌하는 느낌을 연출했습니다. 햅틱을 사용한 흥미로운 퍼즐들을 더 만들고 있습니다.

4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)



5. 기타 추가 사항

1) 소셜미디어



1.2K 5K 4K



팬아트



러스티레이크 공식 계정 DM

작년 여름부터 운영해 왔습니다. 팔로워 1260명, 좋아요 5000개 이상, 6개 영상 조회수 4000회 이상, 150명 이상이 댓글, DM을 남겼습니다. 90% 이상의 댓글, 다이렉트 메시지는 해외 유저로부터 옵니다. 러스티레이크, 11Sheep에서 퍼블리셔 제안이 오기도 했는데, 잠재력을 평가받았다고 생각합니다.

2) 베타테스트

작년 10월 진행한 CBT에서 167명이 참여, 56명이 설문에 응해주었습니다. 11명은 DM, TestFlight로 더 상세한 답변을 주었습니다. 대부분이 버그나 원하는 추가 기능을 자세히 남겨줬고, 전반적 평가 문항에선 전원이 긍정적인 답을 주었습니다. 10명은 본인 계정에 게임플레이 화면을 캡처하고 계정을 태그해주었고(아래 이미지), 4명은 출시되면 무료로 자국어 번역에 참여하겠다는 의사를 전해왔습니다.

베타 테스트 참가자들의 피드백 설문 중 자유로운 평가 문항의 일부 답변들입니다.

-I loved it! The graphics are great, the controls are smooth - I really liked the sculpting part! I've never seen something like that before. I've been looking for more click and point games in the horror/indie genre especially for mobile and there aren't that many. It will be interesting to see how this one turns out, I think it could make a great series! I wish you the best of luck :D

-Im actually really excited for the full release. I have a strong feeling the story is gonna be pretty cool, hope you can portray your ideas correctly. Its my first time giving feedback so sorry if doesnt help. Keep up the good work □□□□

-It looks great and has a wonderful sense of atmosphere, I was sorry when I reached the end of the trial. I can imagine the stone carving is going to be an interesting component of the game. There is also quite a bit of intrigue around the sanitarium, the nuns and patients, and the strange blue episodes the player character succumbs to.

-진짜 최고입니다. 수녀원을 가장하고 있는 정신병동이라는 배경이 매우 흥미롭습니다. 트릭 역시 너무 단순하지 않고, 플레이어로 하여금 계속 생각하게 만듭니다. 스토리도 탄탄하고, 적절한 기괴함이 매력적입니다. 정말 큐브 시리즈를 이을 한국 방탈출게임계의 선두가 될만한 재목입니다. 어서 빨리 유명해지세요. 다만 게임에 힌트보기 기능이 추가되면 좋겠습니다. 광고를 보거나 하루에 하나씩 힌트를 주는식으로 해서 힌트가 쌓이면 필요한 부분에 쓸 수 있게 하면 좋겠습니다.

