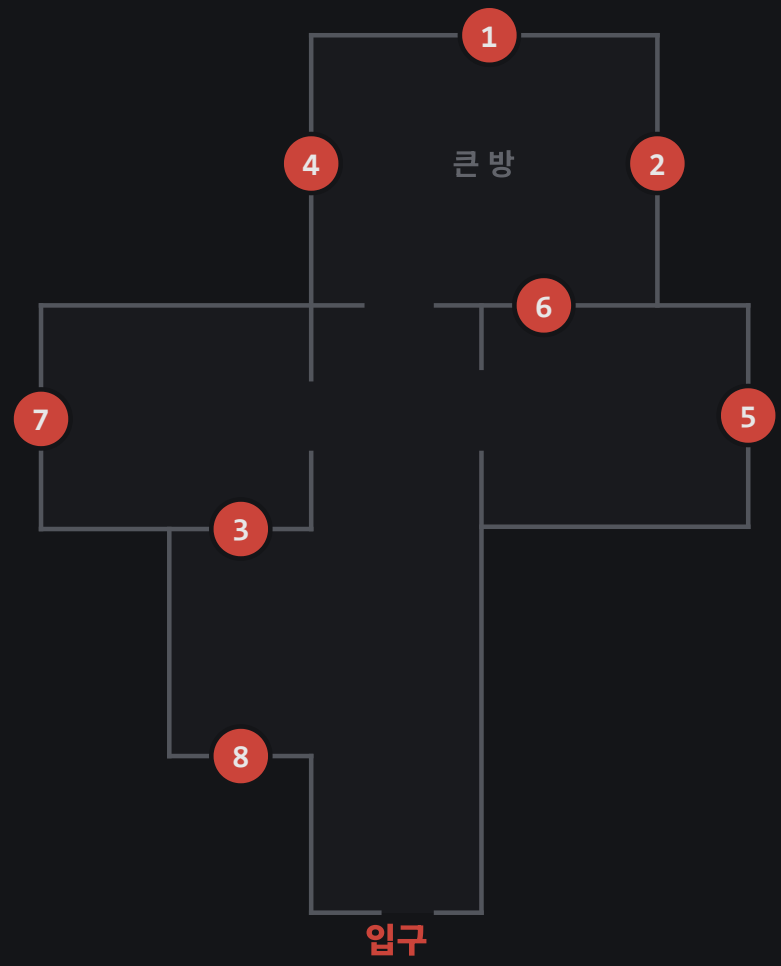
TOP SECRET · 리뉴얼 제안

방정환교육지원센터 체험형 방탈출

칠칠단의 비밀

리뉴얼 제안서

같은 공간, 같은 진행 그대로.
학년에 맞는 문제와 태블릿 진행으로 새로 짭니다.



제안 요약

무엇을 바꾸고, 무엇을 지키나

그대로 지키는 것

- 8개 부 · 8개 벽 공간 배치
- A·B·C 세 코스 동시 순환, 8부 공통 피날레
- 『칠칠단의 비밀』 원작 세계관과 1920년 경성 분위기
- 오프닝·8부·엔딩은 다 함께, 1~7부는 흩어져서
- 부마다 단서를 모아 8부에서 맞추는 구조

새로 바꾸는 것

01 태블릿 진행 프로그램

팀마다 태블릿 1대. 이동 안내·문제·힌트를 한 화면에서, 도장판 대신 수첩 쪽 모으기

02 난이도별 문제

초등부·중등부·고등부를 첫 화면에서 골라 학년에 맞는 문제로

03 스토리·연출

어느 코스로 돌아도 이야기가 이어지게, 8부에서 완성되게

04 공간·장치

입체 벽면 연출, 원하시면 부마다 장치를 넣은 가구까지

현행 점검

리뉴얼에서 풀어야 할 네 가지

1	**모든 학년이 같은 문제**	초등학생과 고등학생이 같은 문제를 풉니다.
2	**코스마다 이야기 순서가 뒤섞임**	이야기는 1부부터 쓰였는데, B·C코스는 5부·3부부터 시작합니다.
3	**진행 관리가 종이와 말에 의존**	힌트권·도장·정답 확인을 종이와 말로 합니다.
4	**공간 연출과 원상복구**	그림 포스터 위주의 벽면, 자물쇠는 학생이 직접 돌려놓습니다.

리뉴얼 방향

네 갈래로 함께 바꿉니다

01

태블릿 진행

팀당 태블릿 1대로 이동·문제·힌트를 진행. 도장판 대신 수첩 쪽을 모음

- 난이도·코스 선택
- 정답 확인과 힌트권 관리
- 선생님용 메뉴 (필요 시)

→ 점검 3 해결

02

난이도별 문제

같은 공간·같은 장치에서 초등·중등·고등 문제를 따로 설계

- 1~8부 × 3개 난이도
- 학년별 힌트
- 시범 운영으로 시간 맞춤

→ 점검 1 해결

03

스토리·연출

순서가 달라도 이어지는 이야기 구조와 오프닝·피날레 연출

- 조각을 모으는 이야기 구조
- 오프닝 영상
- 8부 피날레

→ 점검 2 해결

04

공간·장치

인쇄 벽면에 입체를 더한 장면 연출, 원하시면 장치 가구까지

- 벽면 인쇄 + 양각 + 실물 소품
- 장치 가구 (필요 시)
- 리플릿·운영 매뉴얼

→ 점검 4 해결

01 · 태블릿 진행 프로그램

태블릿은 상호의 「찢어진 수첩」



① 난이도 선택



② 수첩 지도로 다음 장소



③ 문제와 자물쇠 다이얼

수첩 한 쪽씩

한 부를 풀면 찢긴 쪽이 하나씩 돌아오고, 일곱 쪽이 모이면 8부가 열림

학년·코스 선택

첫 화면에서 고르면 끝까지 그 난이도로, 다음 장소는 지도로 안내

타이머·힌트

남은 시간이 늘 보이고, 막히면 힌트 → 정답 순으로 펼침

화면은 이번 제안을 위해 미리 만들어 본 시제품입니다. 디자인과 기능은 협의해 맞춥니다.

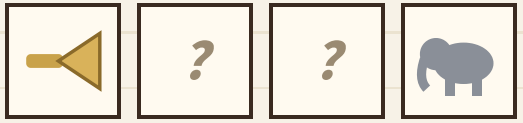
02 · 난이도별 문제

같은 1부 문제, 학년마다 태블릿 화면이 다릅니다

1부 · 곡마단 천막 뒤 **초등부**

곡마단의 남매

▶ 1번 벽 **찢어진 포스터**를 보세요



순자는 오빠 바로 다음!

힌트권 그림 힌트

풀이	1단계
단서	태블릿이 볼 곳을 짚어 줌
글	한 줄, 그림 위주

1부 · 곡마단 천막 뒤 **중등부**

곡마단의 남매

소품을 공연 순서대로 인식기에 대세요.

소품은 1번 벽 선반에

단원 쪽지
① 나팔이 울려야 공연 시작
② 코끼리는 무대를 치우며 맨 끝
③ 순자는 오빠 바로 다음

힌트권 글 힌트

풀이	2단계
단서	볼 곳만 알려 줌
글	쪽지 세 줄

1부 · 곡마단 천막 뒤 **고등부**

곡마단의 남매

"오늘 밤 막이 오르면 남매는 제 차례를 기다린다. 나팔이 울리고, 상호가 줄 위에 서고…"

조건 세 줄 + **단장 일지**는 방 안 어딘가에
소품 하나는 오늘 무대에 오르지 않음

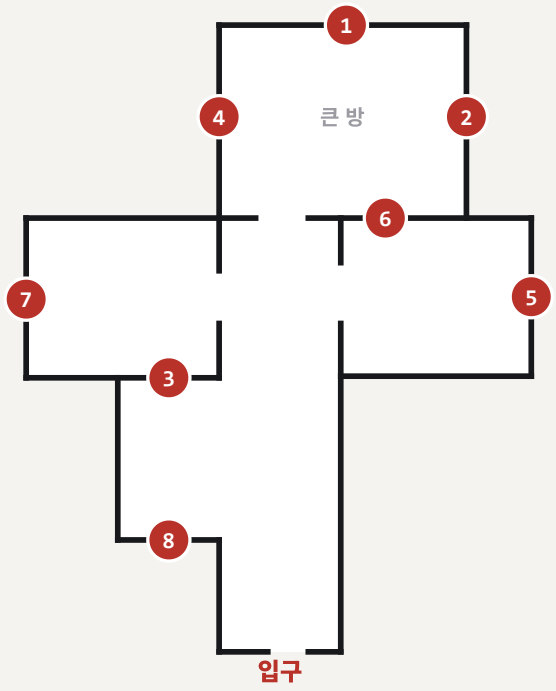
힌트권 글 힌트

풀이	2단계 + 함정
단서	스스로 찾음
글	원작 문장 그대로

정답(소품 순서)과 장치는 세 학년이 같고, 화면에 주는 단서·글·힌트만 다릅니다. 힌트권 수는 예시입니다.

02 · 1~8부 문제 구성

부마다 한 가지, 손으로 푸는 문제



부	제목 · 위치	문제 아이디어
1	**곡마단의 남매** 큰 방 1번 벽	곡마단 소품을 공연 순서대로 무대에 올리기 (RFID)
2	**새벽 두 시의 약속** 큰 방 2번 벽 · 붙박이장	붙박이장 속 선 모양을 창문 격자와 맞춰 숫자로
3	**변장한 소년** 밤거리 골목 3번 벽	뒤집힌 벽 그림을 거울에 비춰 주소 찾기
4	**가족사진, 그리고 들이닥친 형사** 큰 방 4번 벽	사진 속 가족 버튼만 눌러 그림자 숫자 만들기
5	**압록강을 건너는 밤** 오른쪽 방 5번 벽 · 열차 칸	지나는 역 순서대로 창문 번호 읽기
6	**다리를 저는 노신사** 큰 방 6번 벽 · 봉천 여관	다리를 저는 척한 발자국을 가려내 방 번호 찾기
7	**일곱 번의 노크** 왼쪽 방 7번 벽 · 아지트	숨은 별 일곱 개를 순서대로 손전등으로 비추기
8	**요릿집 지하창고** 복도 끝 8번 벽 · 15명 함께	일곱 쪽의 붉은 글자 + 태블릿 3대를 이어 붙여 마지막 상자 찾기

방향을 보여 드리기 위한 아이디어이며, 협의해 확정합니다.

03 · 스토리·연출 개편

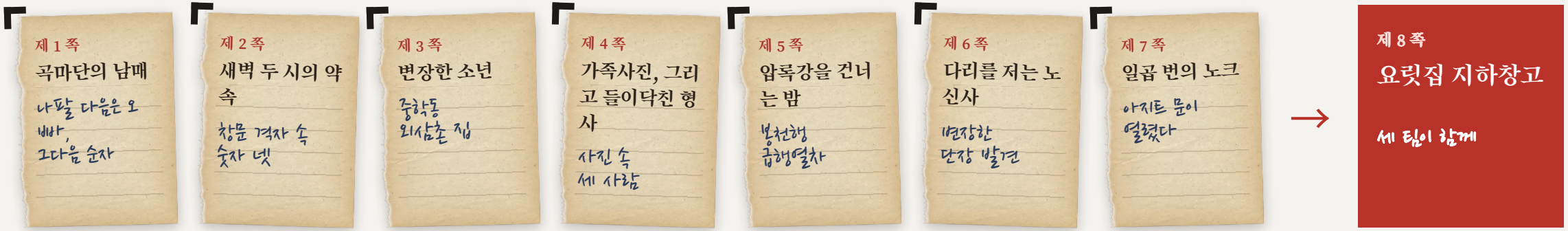
어느 코스로 돌아도 이야기가 맞아떨어지게

지금

1부→8부 순서로 쓴 이야기를 세 코스가 서로 다른 순서로 읽음

바꿀 방향

학생들은 한인협회 청년 회원. 상호가 들른 곳마다 남긴 수첩 일곱 장을 어느 부에서 시작하든 한 장씩 되찾고, 8부에서 일곱 장을 맞추면 순자가 있는 곳이 드러남



오프닝

왜 흩어져 수첩을 찾아야 하는지 영상으로 먼저

부마다

문제를 풀면 수첩 한 쪽이 돌아옴

원작 장면

일곱 번의 노크·가족사진·봉천행 열차를 문제로

피날레

8부에서 세 팀이 모은 쪽을 맞춰 순자를 구함

03 · 8부 피날레

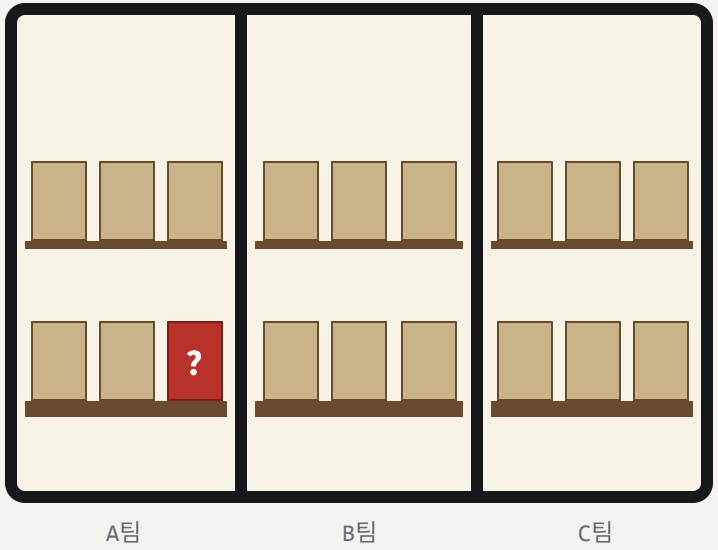
일곱 쪽이 모이면, 마지막 문이 열립니다

1 쪽마다 구석의 붉은 글자

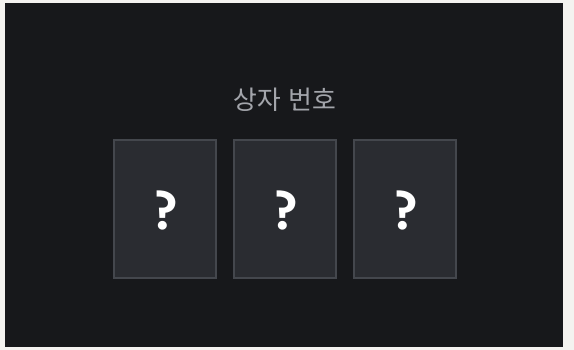


붉은 상자 셋째 칸

2 세 팀의 태블릿을 나란히 붙이면



3 상자 번호를 큰 화면에 넣으면



셋째 칸 붉은 상자의 번호가 맞으면 나팔이 울리고, 다 함께 엔딩 영상을 봅니다.

8부는 세 팀 15명이 한자리에 모여 함께 풉니다. 한 팀이라도 빠지면 선반이 완성되지 않습니다.

04 · 공간·장치 예시

3부 경성의 밤거리, 이렇게 만듭니다

AI로 그린 예상 이미지입니다. 실제 장면·소품은 협의 후 확정합니다.



1 인쇄 벽면
밤거리 장면을 폼보드에 크게 인쇄

2 양각 벽돌
인쇄 위에 덧대 앞으로 튀어나오게

3 덧창·간판
창틀·덧창·걸린 간판을 입체로

4 실물 소품
우체통(번호키)·자전거 바퀴·상자

5 장치 가구
바퀴 달린 행상 수레, 서랍에 번호키

6 고정 거울
3부 문제용, 맞은편 벽에 고정

04 · 공간·장치 예시

1부 곡마단 천막 뒤, 이렇게 만듭니다

AI로 그린 예상 이미지입니다. 실제 장면·소품은 협의 후 확정합니다.



1 **인쇄 시트 벽면**
천막 장면을 시트로 인쇄해 벽 한 면에 붙임

2 **기둥(양각)**
얇은 폼보드를 덧대 기둥만 입체로

3 **찢어진 포스터**
문제 단서가 되는 포스터 한 장

4 **소품 걸이**
나무 걸이 한 줄에 소품 다섯 개를 줄로 묶음

5 **장치 상자**
바퀴 달린 상자 하나, 인식기·번호키

필요하시면 더해 드립니다 · 통제 콘솔

선생님은 콘솔 한 화면에서 세 팀을 봅니다



한눈에

세 팀의 위치·남은 시간·힌트, 오래 막힌 팀은 빨갛게

멀리서 돕기

힌트 보내기·통과 처리를 콘솔에서

회차 운영

타이머 동시 시작, 8부·엔딩 열기, 회차 초기화

학생 화면과 분리

선생님 PC·태블릿에서 따로 열어 학생이 만질 일 없음

전용 와이파이

콘솔과 팀 태블릿을 잇는 공유기를 함께 설치

화면은 예시 시안입니다. 넣을 기능은 다음 장 목록에서 골라 주세요.

필요하시면 더해 드립니다 · 통제 콘솔 기능 목록

필요한 기능만 골라 주세요

운영 기본

세 팀을 한 화면에서 살피고 돕는 기능

- [ ] 01 **선생님 호출 버튼**
  팀 태블릿에서 누르면 콘솔에 소리와 함께 알림
- [ ] 02 **막힘 자동 알림**
  한 부에 기준 시간을 넘기면 팀 카드가 빨갛게
- [ ] 03 **힌트 골라 보내기**
  힌트 1·2·정답을 골라 보내거나 짧은 말을 직접
- [ ] 04 **다음 부 겹침 경고**
  두 팀이 한 부에 몰리면 경고, 기다리기·순서 바꾸기 지시
- [ ] 05 **회차 시작 점검**
  태블릿 배터리·연결, 장치 처음 상태를 확인한 뒤 시작
- [ ] 06 **팀 설정 내려보내기**
  팀 이름·학년·코스를 콘솔에서 정해 태블릿으로
- [ ] 07 **전체 공지**
  "10분 남았어요" 같은 말을 태블릿 3대에 동시에

현장 대응

돌발 상황과 공간 연출을 다루는 기능

- [ ] 08 **장치 원격 열기·초기화**
  장치 상태 표시, 고장 시 콘솔에서 열기 (장치를 넣는 경우)
- [ ] 09 **팀별 일시정지·시간 보태기**
  화장실·다친 아이·장치 고장 때 그 팀만
- [ ] 10 **큰 화면 제어**
  오프닝·8부·엔딩 영상을 콘솔 버튼으로
- [ ] 11 **선생님 여러 명 접속**
  선생님 폰에서도 열고 팀을 나눠 맡기
- [ ] 12 **큰 방 혼잡 표시**
  큰 방에 몇 팀이 있는지, "작게 말하기" 공지

기록·보고

운영 결과를 쌓아 센터 보고에 쓰는 기능

- [ ] 13 **회차 기록 자동 저장**
  날짜·학년·팀별 시간·힌트 수
- [ ] 14 **부별 통계**
  오래 막히는 부, 학년별 평균 시간
- [ ] 15 **월간 보고서 출력**
  운영 횟수·참여 인원·학년 비율

고르신 기능만 묶어 콘솔을 만듭니다. 기능 수에 따라 일정과 비용이 정해집니다.

추진 일정

단계별 진행 계획

단계	내용	산출물	기간
1. 현황 조사·협의	현장 답사, 장치·소품 목록 확인, 대상 학년·회차 협의	현황 정리표	
2. 스토리·문제 설계	새 스토리 구조, 부별 초·중·고 문제 설계	스토리 대본, 문제 설계서	
3. 태블릿 프로그램	문제·힌트 입력, 센터 태블릿 설치	태블릿 프로그램	
4. 공간·장치 제작	입체 벽면 제작·설치, 장치 가구 제작, 리플릿·소품 제작	벽면·가구·인쇄물 일체	
5. 시범 운영·수정	학년별 시범 진행, 소요 시간·난이도 조정	수정 반영본	
6. 오픈·운영 교육	선생님 대상 운영 교육, 매뉴얼 전달	운영 매뉴얼	

견적

항목별 비용

항목	세부 내용	금액
스토리·연출 기획	스토리 구조, 부별 이야기, 오프닝·피날레 연출	
난이도별 문제 설계	1~8부 × 초등·중등·고등	
태블릿 진행 프로그램	팀 태블릿 프로그램 제작·설치	
통제 콘솔 (선택)	고르신 기능으로 콘솔 프로그램 제작, 전용 와이파이 공유기 설치	
입체 벽면	8개 부 장면 인쇄(시트·폼보드), 양각·실물 소품 부착, 설치	
장치 가구 (선택)	부마다 이동식 가구 1개, RFID 인식기·조명 버튼·발자국 조명·빛 센서 비밀 칸, 전자 번호키·자동 닫힘 경첩	
인쇄물·소품	리플릿, 난이도별 문제 소품	
시범 운영·교육	시범 진행, 수정, 운영 교육·매뉴얼	
합계 (부가세 별도)		

다음 단계

함께 정할 것

01 센터 태블릿 기종과 대수

02 주 이용 학년 비율, 회차당 인원과 운영 시간

03 벽면 설치 방식

04 난이도 단계 수 (초·중·고 3단계 또는 초등·중고등 2단계)

05 부별 문제 세부와 장치 방식, 장치 전원(콘센트) 위치

06 통제 콘솔에 넣을 기능 (기능 목록에서 선택)

07 전자 장치를 넣을지, 넣는다면 어느 부에

08 예산 범위와 오픈 희망일

판타스트릭

방탈출 기획·제작·운영

담당

연락처

이메일

현장 답사와 협의를 거쳐 세부 계획을 함께 확정하겠습니다.