**Nine Tales**

#0 인간이 되고자 하는 구미호의 시련과 여정을 담은 게임입니다.

# 배경

#1 2D 횡스크롤, 로그라이크 게임입니다. 사냥을 당하던 어린 여우였던 주인공은 인간의 은혜를 입어 목숨을 구하게 되고, 그 때 형언할 수 없는 감정을 느끼게 됩니다. 인간의 감정을 이해하지 못 하는 동물이었기에, 그 때의 감정을 이해하고자 인간이 되기로 결심합니다. 모험을 하며 인간으로 태어나 느끼는 8개의 고통, 그리고 인간의 7개의 죄를 맞이하게 되는 주인공.

여정의 끝에도 인간이 되고 싶다고 선택을 내릴지, 혹은 인간이 되길 포기하고 이전의 삶으로 돌아갈지 고뇌하는 과정을 담는다.

#1-1 과거, 인간이 된 동물의 사례를 몇몇 보았고, 그런 바람을 부처가 이뤄주는 것을 알게 됩니다. 그를 찾아가 인간이 되고 싶다며 빌어봤지만, 그런 가벼운 감정으로 인간이 되려는 것은 들어줄 수 없다며 부처는 만류합니다.

#1-2 인간으로 산다는 것은 생각처럼 달콤하지도, 쉬운 것이 아니라고 부처는 말합니다. 인간으로 태어나 겪을 수 밖에 없는 8가지 고통, 그리고 인간의 7가지의 본성을 마주한다면 생각이 달라질 것 이라고 합니다.

#1-3 부처는 만약, 앞서 말한 것들을 마주하고도 인간이 되고싶다고 하면 인간이 되게해주노라 말합니다. 그리고, 8가지 고통을 바탕으로한 스테이지를 만들어 주인공에게 제시합니다.

#2 주인공은 인간을 이해하기 위해서 여정을 떠납니다. 그 과정에서 8가지의 인간의 고통을 느낄 수 있는 스테이지, 그리고 8명 혹은 마리의 보스를 상대하게 됩니다.

#2-1 주인공이 마주할 스테이지는 각각 생, 노, 병, 사 그리고 애별리고, 원증회고, 구부득고, 오온성고 라는 불교의 8고 개념을 기반으로 만들어졌습니다.

#2-2 주인공이 상대할 보스는 각각 색욕, 나태, 식욕, 오만, 질투, 분노, 탐욕 의 인간 7죄종의 성격을 가지고 있는 보스를 만나게 됩니다. 그리고 마지막 8스테이지에서 마주하게 될 마지막 보스는.. 어떤 상대일까요?

게임 컨셉 - 인간이 되고싶은 구미호가 사람에 대해 알아가는 과정을 담은 여정.

[ 추가 ] 주인공이 스테이지를 극복하는 과정은 인간으로서 겪는 삶의 축약버전이고, 이로 인해 윤회의 고리를 한 번

: 8고 [ 생,노,병,사, 미운사람과 함께, 사랑하는걸 잃음, 갖고 싶어도 못 가짐, 오온성고 ]

: 7죄종 [ 교만(Pride), 시기(envy), 분노(Wrath), 나태(Sloth), 탐욕(물질적), 식탐(글라토니), 색욕(Lust)

: [ 생 : 색욕(Lust) ] , [ 노 : 나태(Sloth ] , [ 병 : 식탐(글라토니) 뭔가 잘못 주워먹고 그러다 탈난다 or 계속 허기진 상태의 병으로 스테이지 클리어 도중 주기적으로 음식을 먹어줘야함 ] [ 사 : 교만 ], [ 원증회고 : 분노 ], [ 애별리고 : 시기(envy) envy(파트너2) 가 파트너1을 죽여버림 질투나서 ], [ 구부득고 : 탐욕(Greed) ], [ 오온성고 : 자기 자신 ]

4번째 맵 ( 사 : 죽음 ) - 담당 : 오만 [ 처음 나타나는 주인공을 보고 경계를 하고 이로 인한 높은 난이도의 스테이지 설계, 하지만 플레이어의 죽음이 쌓이면서 ( 4번 )

8번째 맵 ( 오온성고 : 몸과 마음이 존재하는 그 자체가 괴로움 : 7 죄를 형상화한 적을 쓰러트리면, 마지막으로 분신과 싸움 )

차별점 : 동양 ( 불교 ) , 서양 ( 7성죄 ) 의 믹스 매치 + 8고 컨셉을 반영한 변화하는 기믹 + 각기 특성을 반영한 보스 패턴