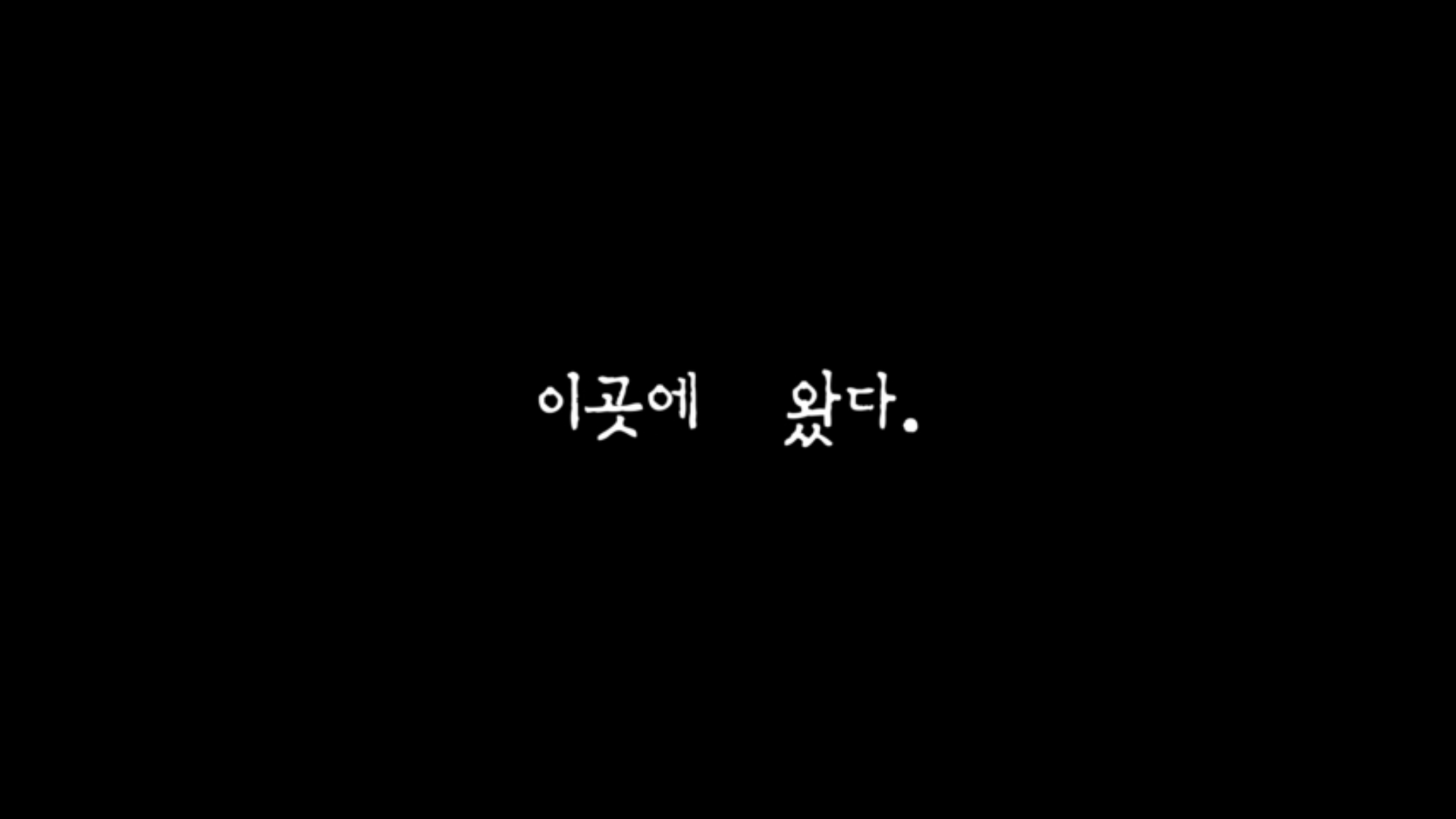
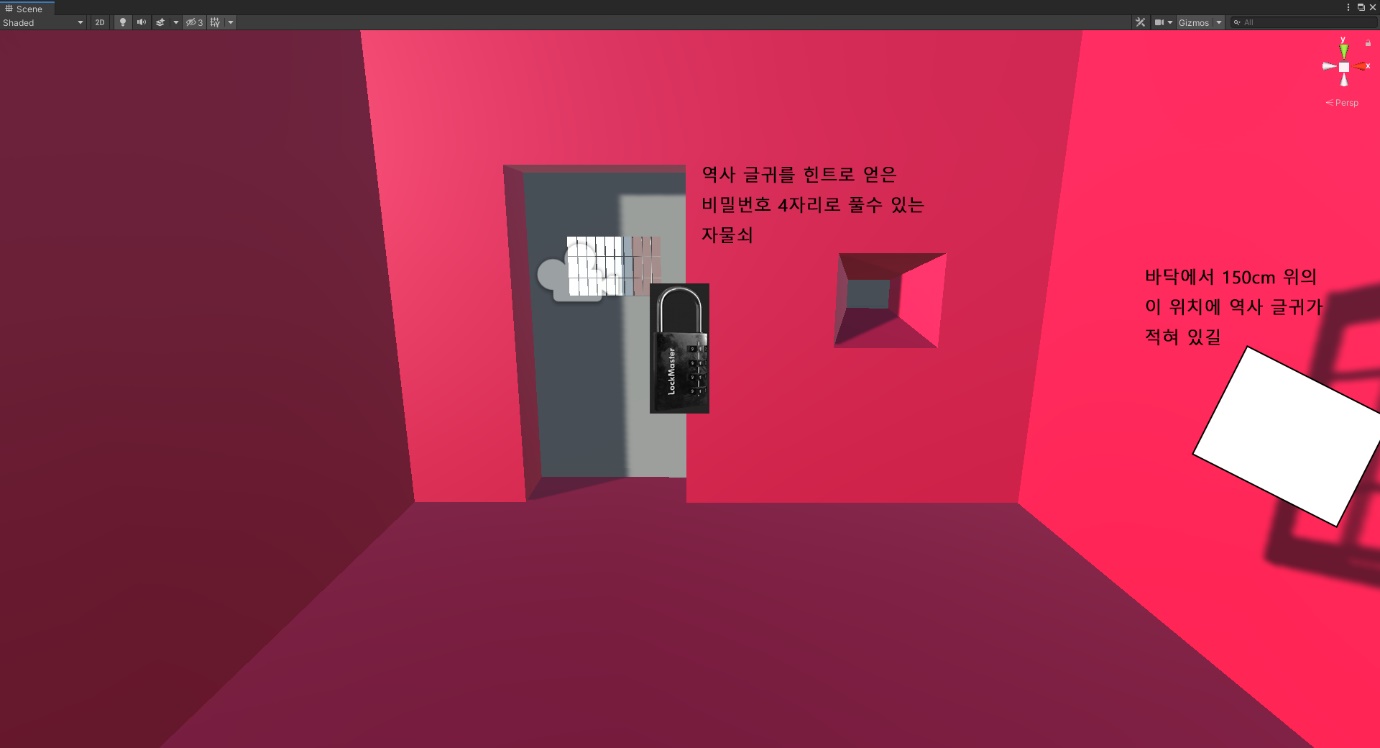
**1스테이지 스토리 보드 및 스크립트 정리**

일반글은 설명, **굵은글은 스크립트**

1. 시작, 플로로그 씬의 재생 (**화면재생씬**)



2. 화면 페이드-인(**화면재생씬에서 씬의 전환**), 1번방의 닫힌 문의 방에서 시작(**VR기기를 통한** **플레이어의 시점 전환과 이동이 가능하게**, 문을 열기 전까지는 **문 밖으로는 못 나가게.**)



게임의 힌트가 되는 자물쇠와, 역사 글귀는 **반짝반짝 빛나게.**

3. 자물쇠에 **상호작용하면 자물쇠가 확대되게**



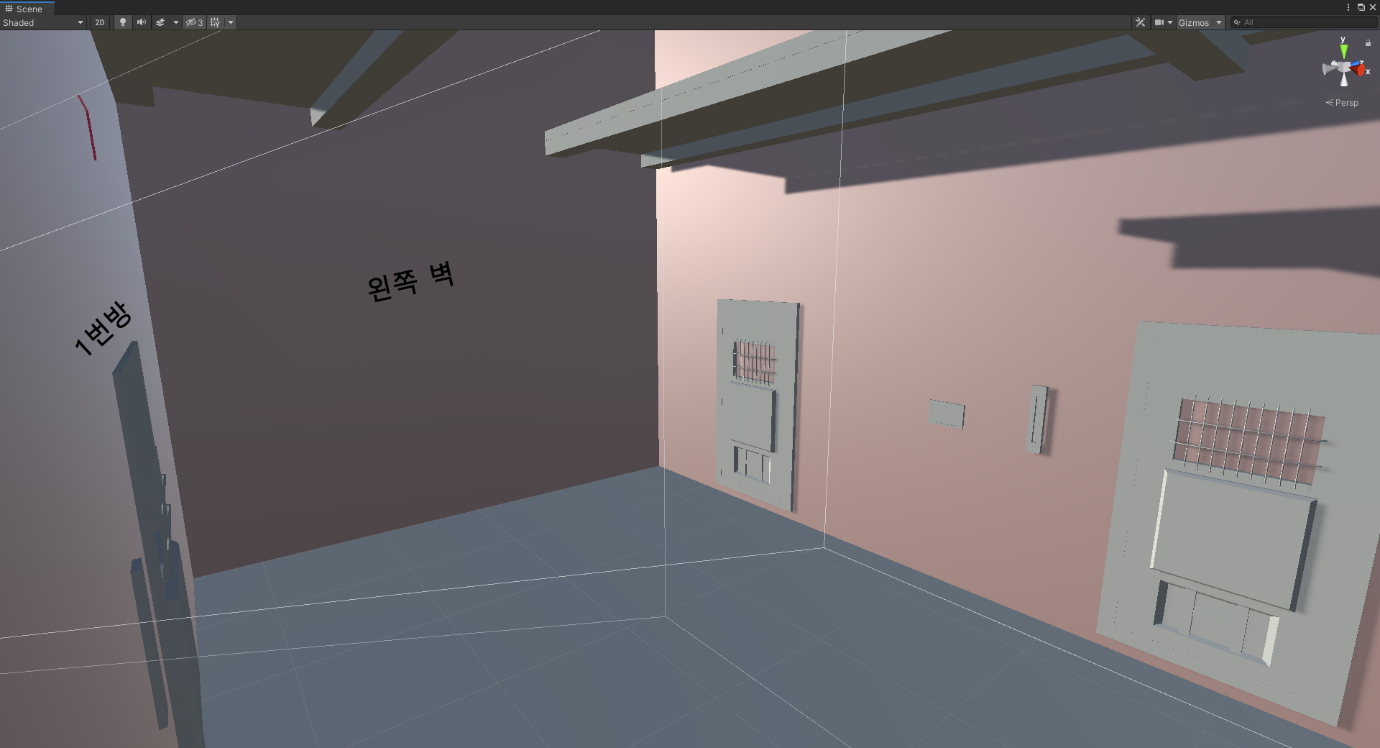
이때 **자물쇠를 돌려가며(버튼의 클릭으로)** 번호를 맞춘다. 번호를 맞추면 **자물쇠가 다시 축소되고 원래 플레이어의 씬으로 돌아온다. 이와 동시에 1번방의 문이 열리며** 플레이어는 첫번째 방을 탈출한다. (자물쇠가 확대되었을 때 취소하면 원래 플레이어의 씬으로 돌아가는 기능도 있어야 한다.)

4. 1번방오른쪽 탈출문에 영향



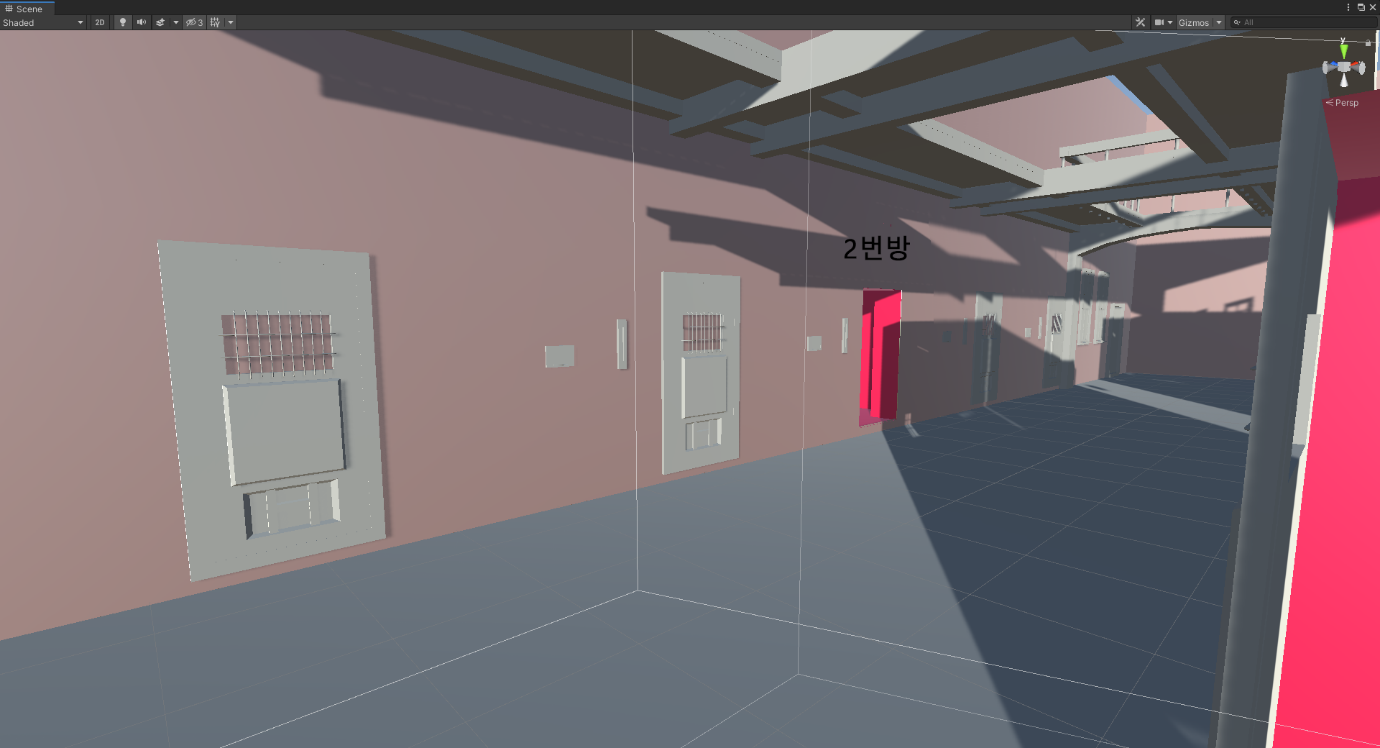
1번방의 탈출과 동시에 오른쪽의 **탈출문이 소리와 함께 1/3부분이 드러나게되고,** 플레이어는 자연스레 문을 다 열어야 탈출할 수 있다는 것을 깨닫게 된다.

5. 1번방기준 왼쪽부분은 벽으로 막혀있게



왼쪽벽은 책상을 쌓거나 무너진 벽돌들로 플레이어가 가지 못하게 막아 놓도록 한다.

6. 플레이어가 2번방으로 향하도록



플레이어는 1번방을 탈출 후 오른쪽 문의 1/3이 열림을 확인하고 자연스레 1번방 기준 우측 방향의 문이 열려 있는 2번방으로 향하게 된다.

7. 2번방에 들어온 플레이어



플레이어가 2번방에 **들어옴과 동시에 2번방의 문이 닫히면서 잠기게 된다.**

8. 2번방에 갇힌 플레이어

\*삽화로 대체

**플레이어의 영향으로 창문이 양옆으로 움직이게 한다. (창문의 종이도 움직이게)**

창문에서 플레이어는 상자의 4자리 비밀번호를 획득.

**1번방과 같이 확대된 자물쇠를 풀어냄과 동시에 상자가 열리게.**

(\*수정됨)플레이어는 상자안에서 1자리의 숫자와 패통의 손잡이를 획득한다.)