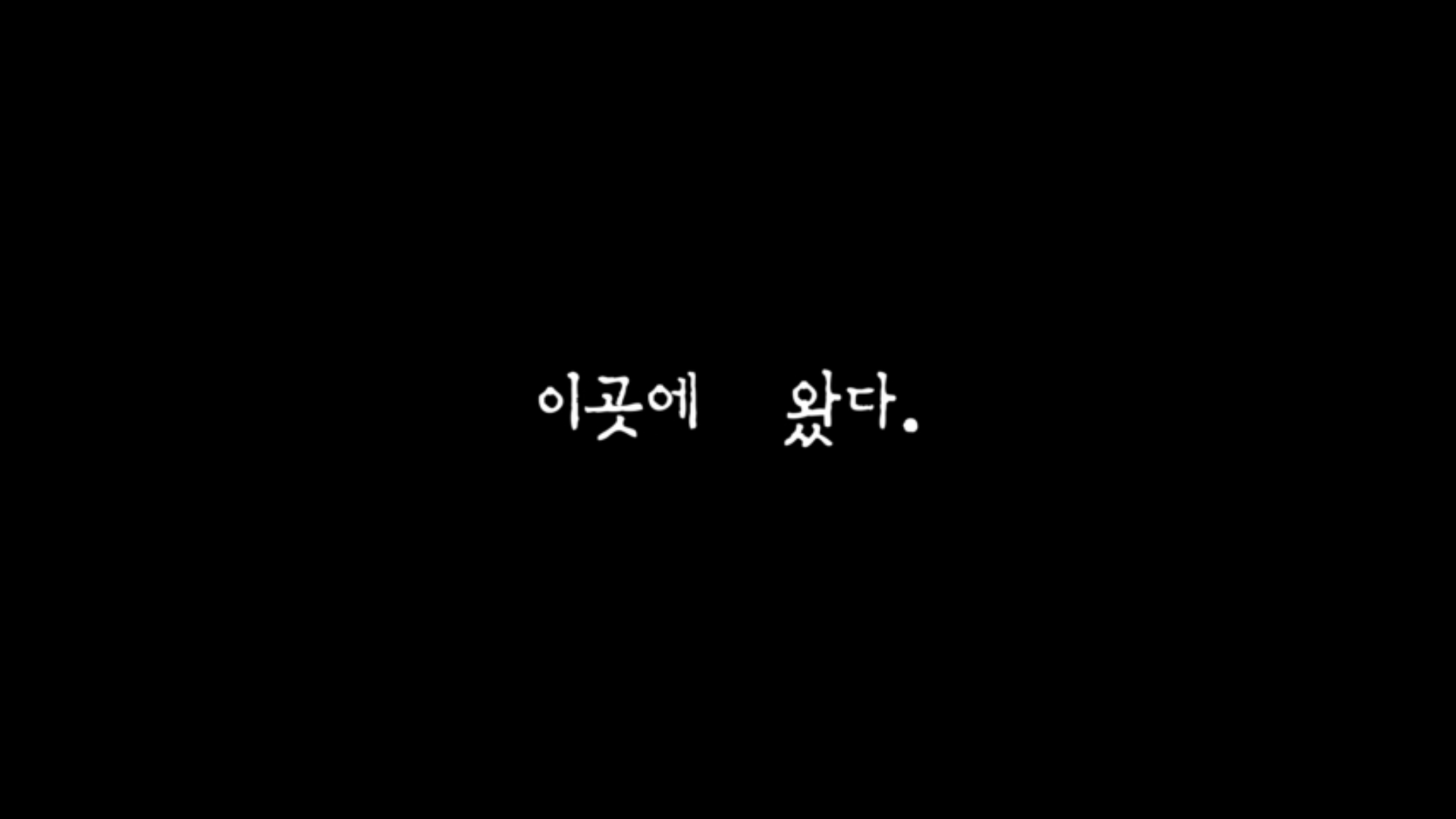
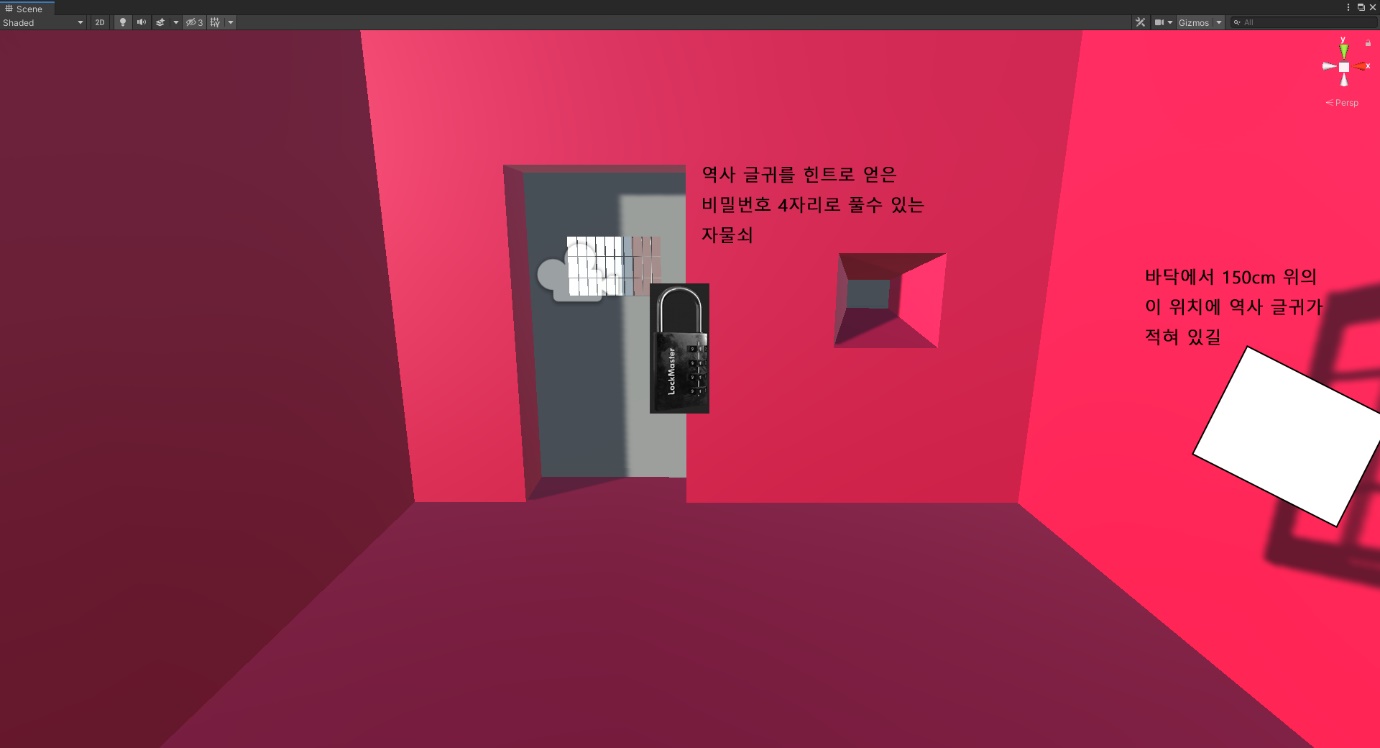
**1스테이지 스토리 보드 및 스크립트 정리**

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**



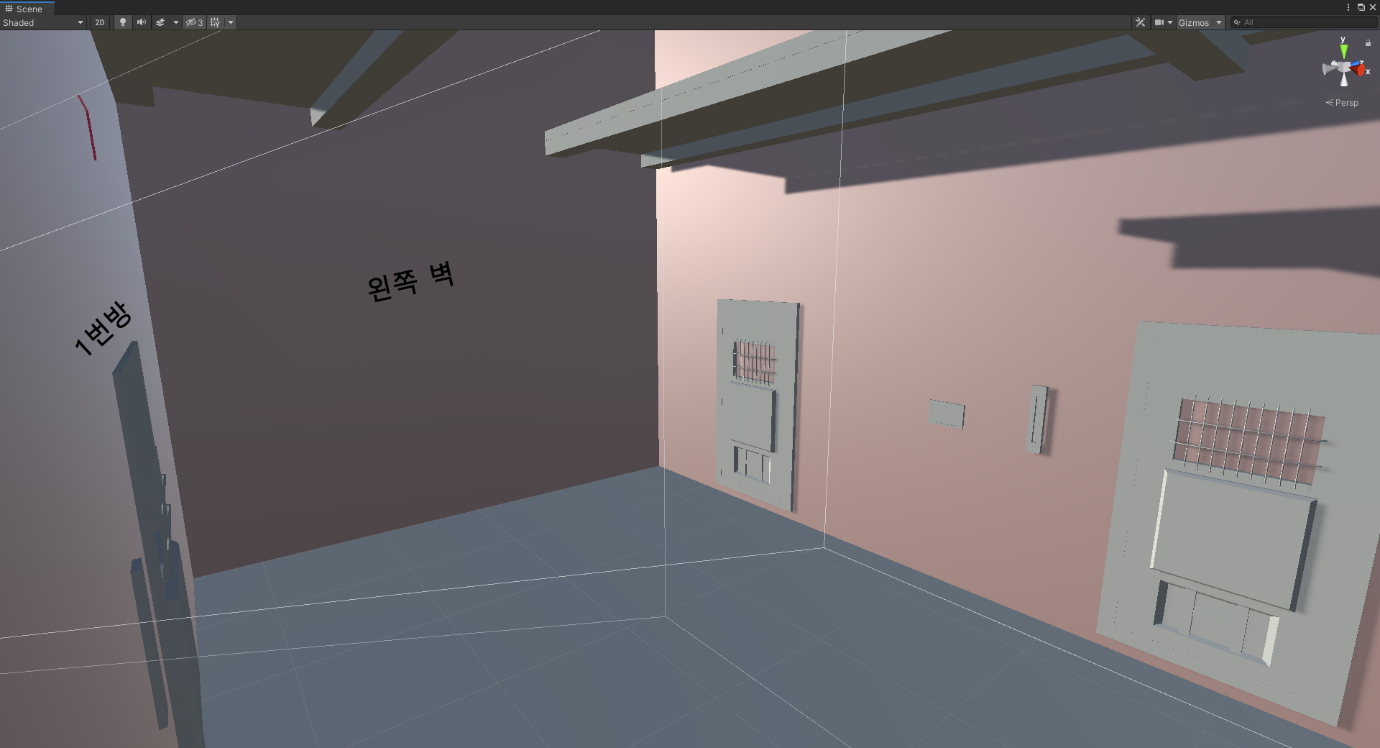
이때 **자물쇠를 돌려가며(버튼의 클릭으로)** 번호를 맞춘다. 번호를 맞추면 **자물쇠가 다시 축소되고 원래 플레이어의 씬으로 돌아온다. 이와 동시에 1번방의 문이 열리며** 플레이어는 첫번째 방을 탈출한다. (**자물쇠가 확대되었을 때 취소하면 원래 플레이어의 씬으로 돌아가는 기능도 있어야 한다.)**

4. 1번방이 오른쪽 탈출문에 영향



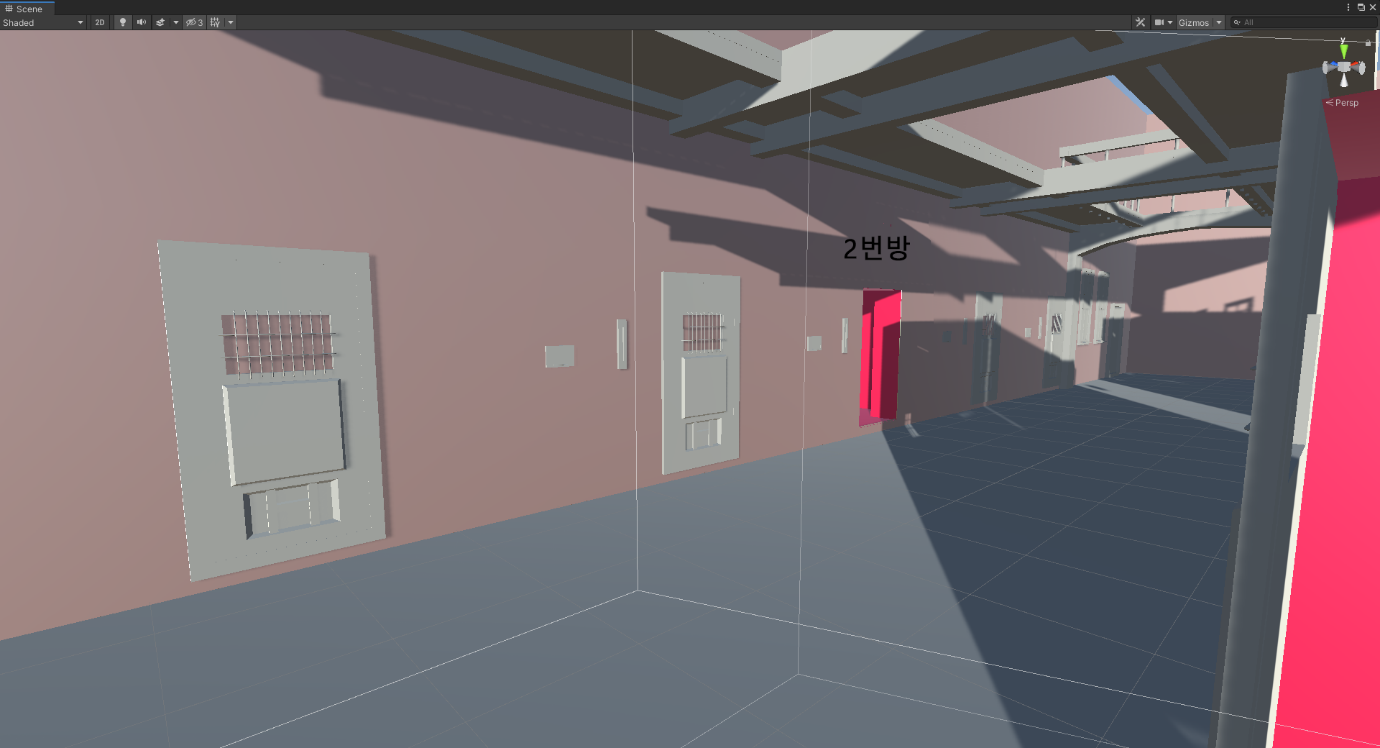
1번방의 탈출과 동시에 오른쪽의 **탈출문에서 ‘철컥’ 문이 잠기는 듯한 엄청 큰 소리가 난다,** 플레이어는 자연스레 문을 다 열어야 탈출할 수 있다는 것을 깨닫게 된다**. (이 탈출문은 자물쇠를 통해 잠긴 상태로 (3.그림)처럼 자물쇠가 플레이어와 상호작용되면 확대되게) (4자리수 자물쇠,빛이 나게)**

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 탈출 문의 탈출해야 함을 확인하고 자연스레 1번방 기준 우측 방향의 문이 열려 있는 2번방으로 향하게 된다.

7. 2번방에 들어온 플레이어



플레이어가 2번방에 들어오게 된다. 이때 플레이어가 들어와 2번방의 문은 닫히지 않는다. **(패통의 버튼은 빛이 나게)**

8. 2번방에 들어온 플레이어

\*삽화로 대체

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

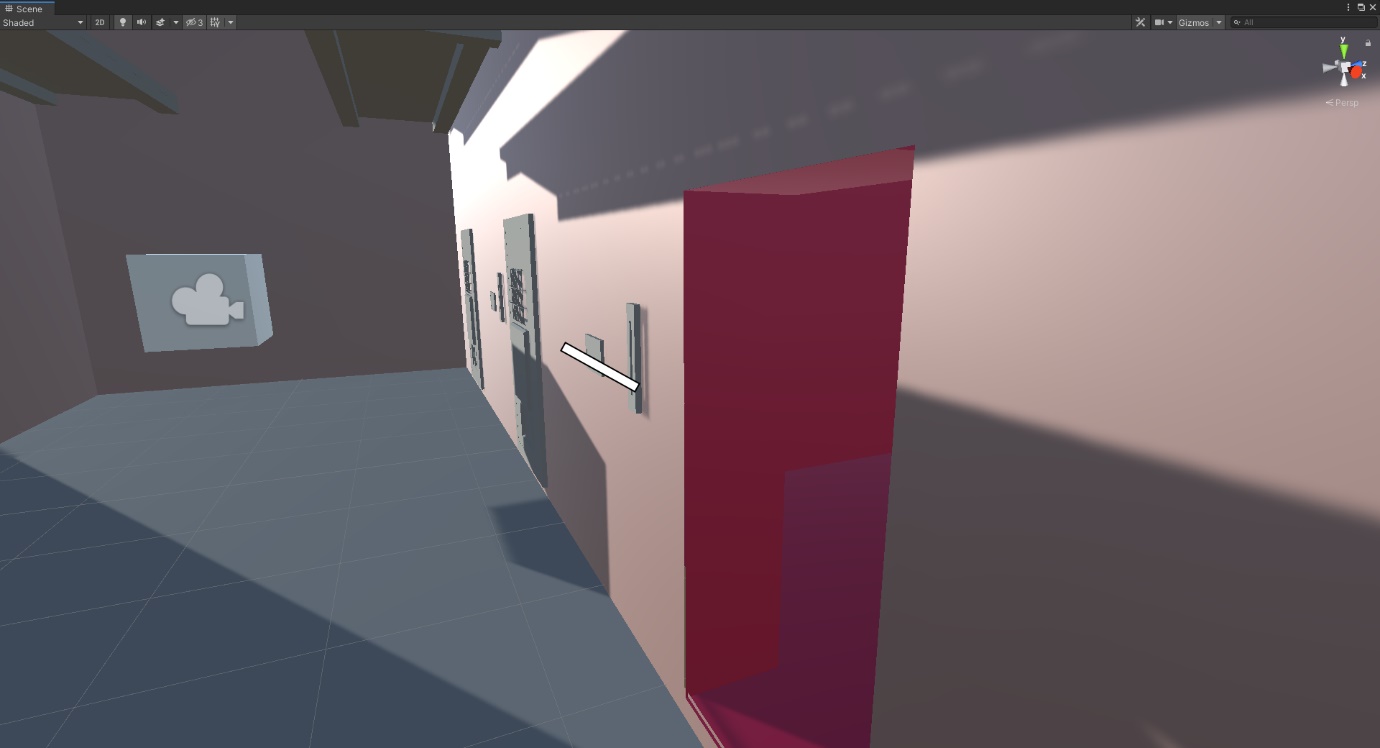
창문에서 플레이어는 상자의 4자리 비밀번호를 획득.

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

(\*수정됨)플레이어는 상자안에서 한자리의 숫자와 장못을 획득한다.)

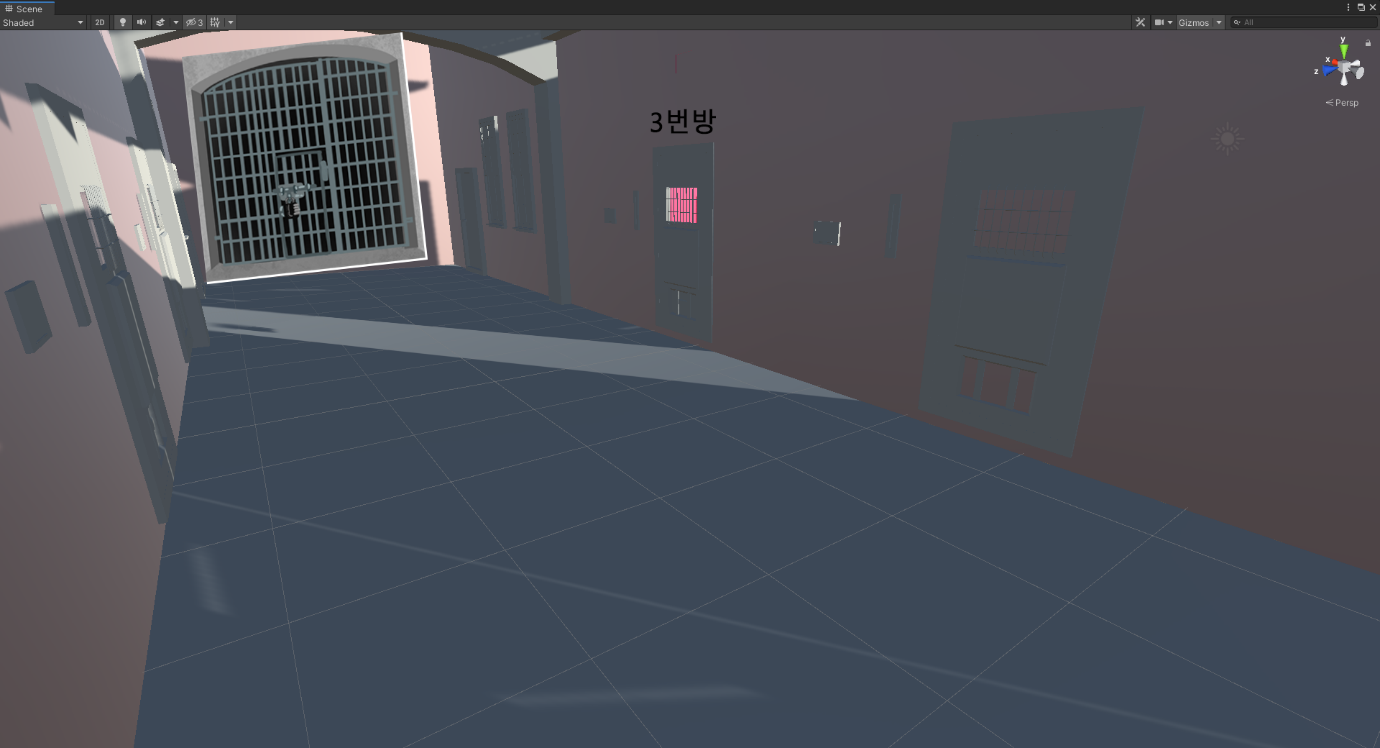
**상자와 창문은 빛이 나게.**

9. 플레이어는 장못을 사용하여 패통을 확인한다.



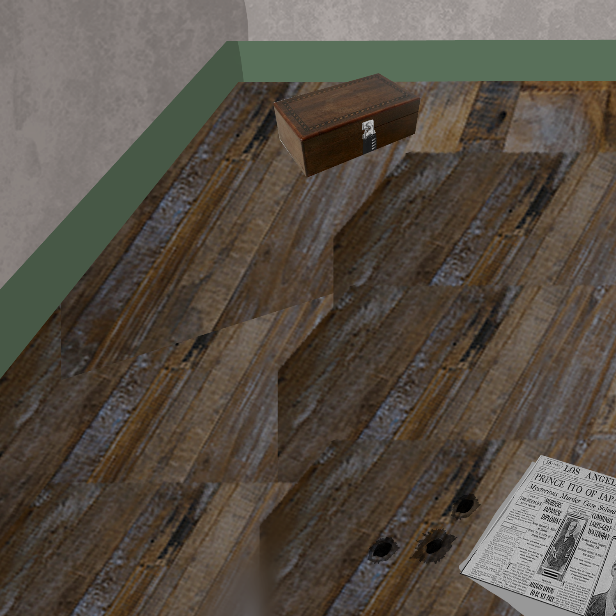
(7.그림)의 버튼에 **플레이어가 상자에서 획득한 장못을 쑤셔넣어 버튼을 누르게 되면 문밖의 패통이 ‘덜컥’소리와 함께 나타나게 된다.** 나타난 패통에는 한자리의 숫자가 적혀 있고 플레이어는 2번방에서 두개의 숫자를 획득하게 된다. **나타난 패통은 빛이 나게.**

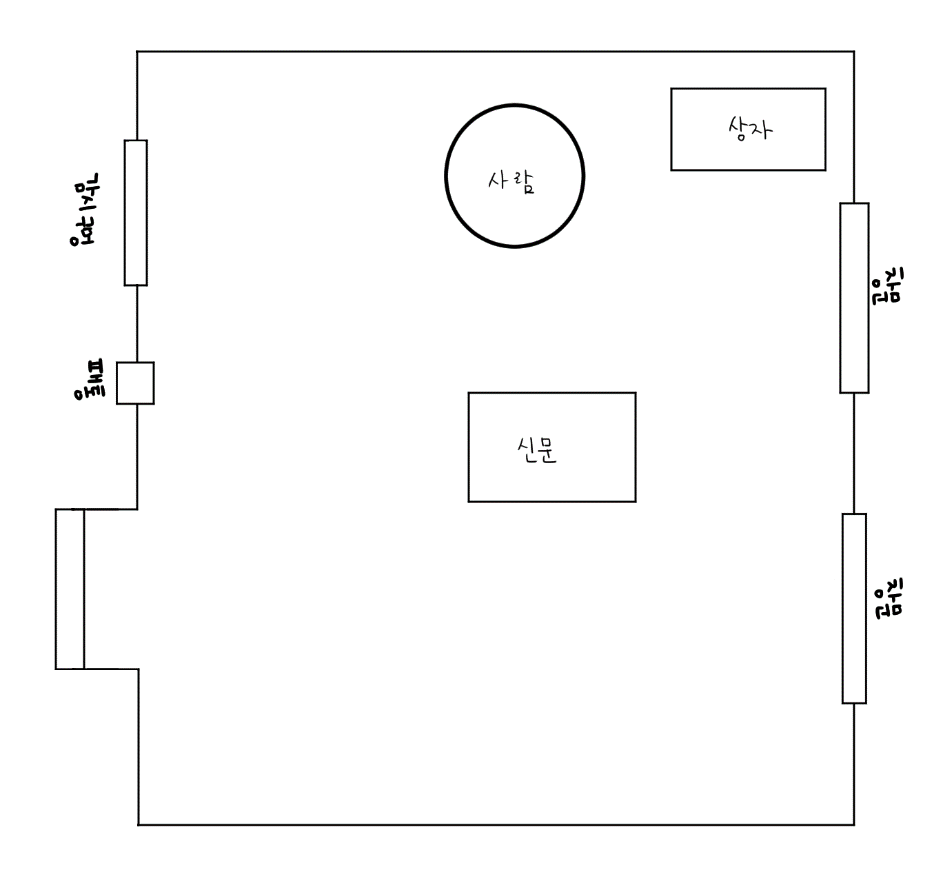
10. 플레이어는 두개의 숫자를 확인한 상태로 3번방으로 가게 된다.



2번방에서 나온 플레이어는 2번방 기준 왼쪽의 3번방으로 향하게 된다. (3번방도 방문이 열려있게)

11. 3번방의 안





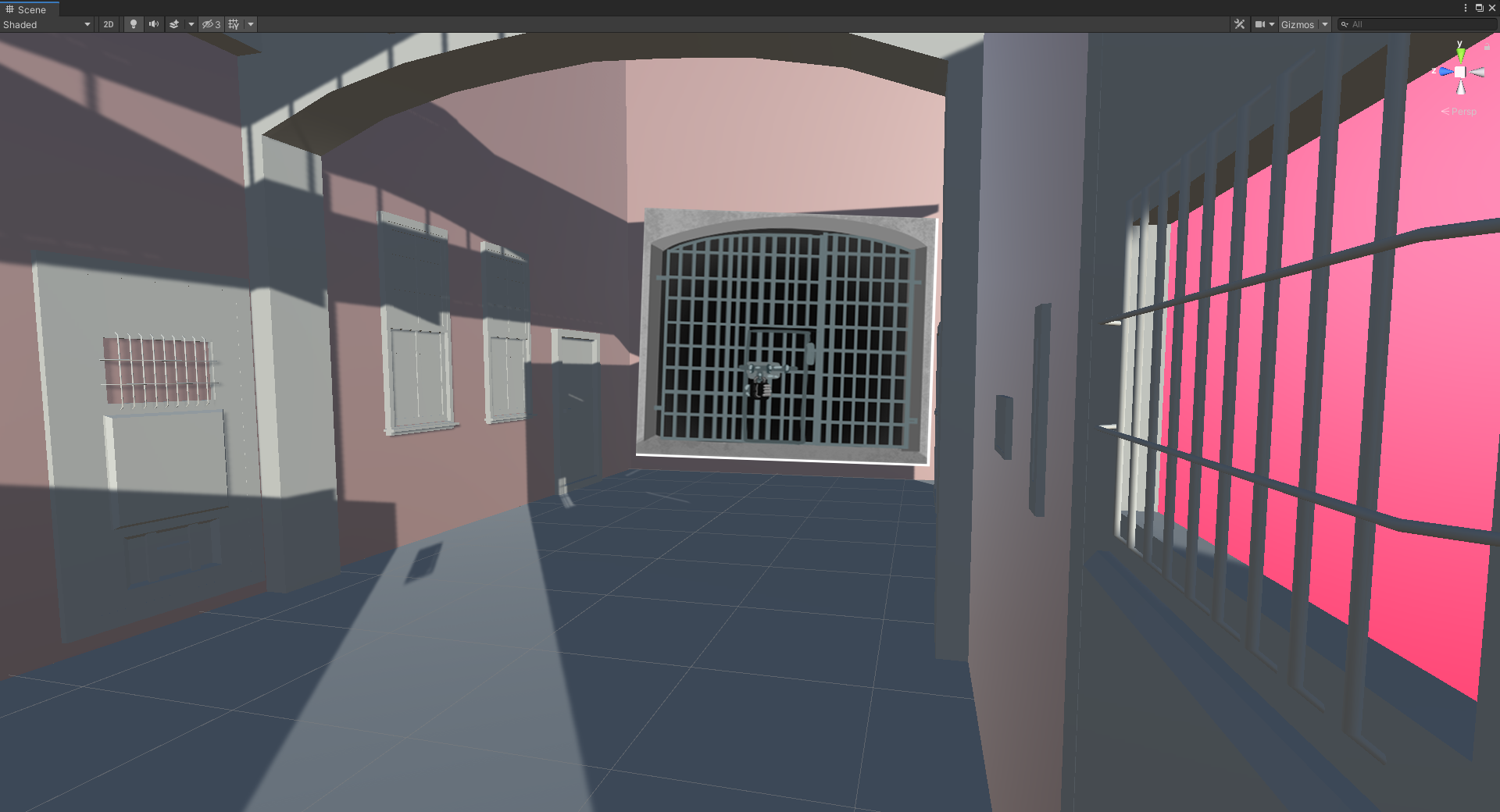
3번방에 들어서면 서있는(x)->앉아있는(o) 죄수복을 입은 검은 형태의 사람이 벽을 보고 앉아있다. **플레이어가 가까이가면 (간격 50cm, 0.5m예상) 사람의 형태가 고개만 플레이어를 쳐다보고 (3초동안 주시)후 사라진다.** 검은 형태의 사람이 **쳐다보던 벽 공간에 일정한 간격(짧은 간격 0.5초, 긴 간격 2초)의 쿵쿵거리는 소리가 나고(쿵쿵 소리와 함께 벽이 움직이는 효과)(타벽통보법 참조)** 이를 플레이어가 4자리 번호로 해석하여 상자의 비밀번호를 알 수 있다.

플레이어는 **4자리의 비밀번호로 상자를 풀고(이전의 자물쇠 여는 법과 동일하게)** 상자 안에서 플레이어는 한자리의 숫자를 획득.

바닥에 신문이 2장 겹쳐 놓여있는데 **이 두장의 신문은 각자 다른 오브젝트고, 플레이어가 움직일 수 있게 한다.** 맨 위의 신문은 빨간 표시로 X, **그 아래의 신문을 플레이어가 들춰보면(자물쇠처럼 확대하는게 아니라 플레이어가 손으로 집는 형식)** 아래의 신문에 빨간색으로 숫자 하나가 동그라미 쳐져있다.

이로써 3번방에서 플레이어는 상자안의 숫자와, 신문의 숫자, 총 2개의 숫자를 획득한다.

12. 탈출문으로

3번방에서 나온 플레이어는 **(플레이어가 나와도 문은 열려있다.)** 3번방 기준 우측의 탈출문으로 향하게 된다.

2번방에서 2자리 숫자, 3번방에서 2자리 숫자를 획득한 플레이어는 **탈출문의 4자리 자물쇠를 풀고(이전의 자물쇠 푸는 방법과 동일) 자물쇠와 풀림과 동시에 철문이 열리며,** 어두운 공간으로 플레이어가 걸어나가게 되면 **다음씬(2스테이지)으로 향하게 된다.** (자물쇠 숫자의 배열은 2번방, 3번방 순서의 4자리 숫자로).

1스테이 종료.

13. 번외

**플레이어가 움직이는 속도가 일정하므로, 쉬지 않고(조이스틱을 떼지 않고) 10초 이상 움직이면 간부가 나타나서 처음부터 시작하는 씬이 나오길(10초 이상 움직이면 플레이어의 귓가에 발걸음소리와, 심장박동소리가 점점 커지게). (간부에게 들키는 컷씬 추가 필요, 들킬시에 처음 갇히는 방에서 시작되길). 문제나 방안에서도 적용되지만, 첫번째 방에서는 적용 X.**