

스테이지 시나리오

[1스테이지]

- 시나리오

#1. 광활한 브리뉴 평원 동쪽	
주인공	<p>(오른쪽으로 걸어간다.)^[1]</p> <p>..그래서 일단 걷고 있긴 한데, 어느 쪽으로 가야 하는 거지?</p> <p>*어깨를 으쓱하며* 아무 쪽이든 상관 없나.</p> <p>(오른쪽으로 몇 발자국 더 나아간다.)^[2]</p> <p>잠깐. 이 방향이 정말 맞아? 아닌 것 같은데.</p> <p>(왼쪽으로 발걸음을 돌려 조금 더 걷는다.)^[3]</p> <p>*부스럭 부스럭* 지도는 반대 방향인데, 그럼 아까 갔던 방향이 맞는 건가?</p> <p>(다시 오른쪽으로 돌아 앞으로 걸어간다.)^[4]</p> <p>*한숨* 왜 하필이면 나야.</p> <p>(바닥에 주저앉는다.)^[5]</p> <p>스승님만 아니었어도 난 조용히 살 수 있는 건데!</p> <p>쓸데없이 마력이 존재하는 나같은 인간이 뭐가 된다고 드래곤을 잡는다는 거야.</p> <p>마나 보석 없이는 작은 마법 하나도 못 쓰는데.</p> <p>(잠시 시간이 흐르고, 천천히 일어선다.)^[6]</p> <p>...</p> <p>보상은 준다니 가야지, 어쩌겠어.</p> <p>마침 찢들리던 참이니 목숨 값 한 번 두둑이 받아보지, 뭐.</p>

- 연출

연출 번호	연출 방법	세부 사항
1	이미지 위치 이동	화면 바깥 → 원래 NPC 출력 위치 (오른쪽으로 이동)
2	이미지 위치 이동	1번 연출 위치 → 50px 앞으로 간 위치
3	이미지 위치 이동	2번 연출 위치 → 1번 연출 위치
4	이미지 위치 이동	1번 연출 위치 → 2번 연출 위치
5	이미지 변경	서 있는 이미지 → 주저앉은 이미지
6	이미지 변경	5초 정도 이미지 고정 → 주저앉은 이미지 → 서 있는 이미지

[2스태이지]

- 시나리오

#2. 드넓은 브리뉴 평원 서쪽	
주인공	<p>(옷을 툭툭 털며)^[1] 생각보다 소환수가 약하잖아? 이렇게 힘을 못 추는데 드래곤을 어떻게 잡아, 말도 안되는 소리를 하고 있어!</p> <p>(바닥에 떨어진 보석을 줍는다.)^[2] 이건 정수 보석? 몬스터들이 만들어낸 건가? 흠, 이걸로 마력을 좀 더 강력하게 만들 수 있겠는데.</p> <p>(잠시 빛이 번쩍이고 몸에 스며든다.)^[3] 이 정도면 다음 적을 상대할 수는 있겠어. 드래곤을 잡을 정도는 안되지만.</p>

- 연출

연출 번호	연출 방법	세부 사항
1	이미지 변경	서 있는 이미지 → 옷을 툭툭 털는 이미지
2	이미지 변경	서 있는 이미지 → 주저앉는 이미지
3	이미지 효과 주기	서 있는 이미지 + 빛 번짐 효과 → 노란 빛이 터졌다가 사라지는 효과

[3 스테이지]

- 시나리오

#3. 정령 숲지대의 왼편	
주인공	<p>(오른쪽으로 걸어 나간다.)^[1] 숲의 안쪽으로 들어왔네. 지도 상에서는 이 숲을 지나야 한다던데. 슬슬 먹을 것도 떨어져 가서 좀 위태로운걸.</p> <p>(소환술을 진행하고, 여우가 나타난다.)^[1] *쫓* 늑대였으면 더 좋았을텐데. 너, 가서 고기 좀 사냥해와. 이왕이면 큰 놈으로.</p> <p>(소환수 '여우'가 화를 낸다.)^[1] 어쩔 수 없잖아. 내가 먹고 살아야지 너희도 나올 수 있다고. (소환수 '여우'가 오른쪽으로 걸어가 사라진다.)^[1]</p>

- 연출

연출 번호	연출 방법	세부 사항
1	이미지 위치 이동	화면 바깥 → 원래 NPC 출력 위치 (오른쪽으로 이동)
2	이미지 효과 주기	푸른 빛이 터졌다가 사라지는 효과 → 소환수 '여우' 이미지 출력
3	'여우' 이미지 변경	소환수 '여우' 기본 이미지 → 소환수 '여우' 화내는 이미지
4	'여우' 이미지 위치 이동	원래 소환수 '여우' NPC 출력 위치 → 화면 바깥 (오른쪽으로 이동)

[5스테이지]

- 시나리오

#5. 중간계의 오염 지대	
주인공	<p>(오른쪽으로 걸어간다.)^[1]</p> <p>슬슬 길이 험해지네. 이쯤이 중간계 시작지점이라고 하던데.</p> <p>(무언가 떨어지는 소리가 난다.)^[2]</p> <p>뭐야, 누구야!</p> <p>...</p> <p>아무도 없는 건가..?</p> <p>(오른쪽에서 갑자기 적 한 명이 튀어나온다.)^[3]</p> <p>우왓! 하급 악마인가? 만만치 않겠는데..</p>

- 연출

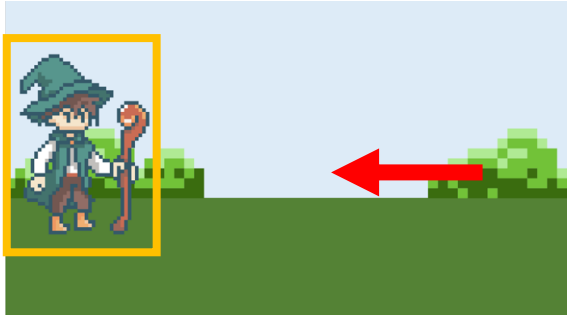
연출 번호	연출 방법	세부 사항
1	이미지 위치 이동	화면 바깥 → 원래 NPC 출력 위치 (오른쪽으로 이동)
2	오디오 출력 및 '!' 이미지 출력	떨어지는 효과음 출력 + '!' 이미지 NPC의 왼쪽 위에 출력
3	이미지 출력	화면 바깥 → 적 NPC 출력 위치 (왼쪽으로 이동)

[7페이지]

- 시나리오

#7. 다크 드래곤의 동지	
주인공	(오른쪽으로 조심스럽게 이동한다.) ^[1] *소근소근* 드래곤이 이 자식인가본데.
드래곤	(주인공을 쳐다본다.) 누군가, 내 잠을 깨운 자는.
주인공	어, 안녕. 난 그냥 너랑 얘기하러 온 건데.
드래곤	난 인간 따위랑 얘기하지 않는다. 넌 보나마나 나와 싸우기 위해 여기까지 온 것이겠지.
주인공	맞긴 한데, 난 좋게 좋게 해결하고 싶거든. 나도 여기서 죽고 싶은 생각은 더더욱 없고. 넌 죽일 생각은 없어. 그냥 심장의 보석 하나면 돼. 어차피 넌 그거 하나 없다고 죽지 않잖아.
드래곤	하, 내 심장을 달라고? 그럴 순 없지. 없어도 죽진 않지만, 그렇다고 너를 이렇게 순순히 보내줄 수는 없다. 자, 어서 덤벼라!
주인공	(이거 야단났네.) 쉽게 해결할 수 있었는데, 네가 자초한 거야. 난 모른다?
드래곤	어디서 하찮은 미물 따위가 잘난 듯이 지껄이지? 너야말로 오늘 여기서 죽을 준비해라!

- 연출

연출 번호	연출 방법	세부 사항
1	이미지 위치 이동	<p>NPC를 고정시키고 화면을 이동</p>  <p>↓</p> 