

---

네코랜드 게임 시나리오 가제

# - Monster Breaker -

- 쏟아지는 몬스터 -

플레이어와 함께 성장하는 무기

---

1. 게임의 인트로
2. 게임의 튜토리얼 시작, [도입 스토리 : 도시 탈출]
3. 게임의 본격적인 시작, [도입 스토리 : 도시 탈출]
4. [메인 스토리\_1 : 1개월 후]
5. [메인 스토리\_2 : 첫 임무]
6. [메인 스토리\_3 : 이세계인]
7. [메인 스토리\_4 : 도시 수복]
8. [메인 스토리\_5 : 무기각성 및 서브 스토리 진행\_성장과정]
9. [메인 스토리\_6 : 커져가는 위협]
10. [메인 스토리\_7 : 마왕 침공]
11. [메인 스토리\_8 : 이세계로]
12. [메인 스토리\_9 : 마신의 군단 저지]
13. [메인 스토리\_10 : 집으로]

## 네코랜드 게임 시나리오 설계

장면들의 연속을 정리해둔 것 / '장면'은 배경, 인물, 사건의 구조를 가짐.

### 설계에 있어 중요한 점

- > 1. 게임 플레이 형식
- > 2. 보여지는 비주얼 요소
- > 3. 유저가 읽을 것들은 무엇인지

## 게임의 인트로

### <당신의 모습은?>

게임을 시작하면 기초적인 커스텀마이징 제공한다.

[ (고정)성별 정하기, (미정)머리스타일 정하기, (미정)의복 정하기 ]

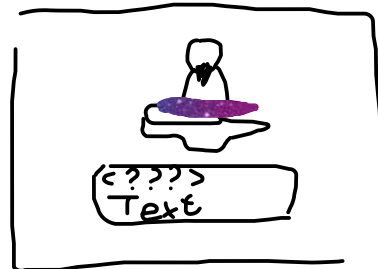
주인공이 집에서 꿈을 꾸는 것을 게임의 시작으로 한다.

플레이어(주인공)는 꿈 속의 검은 공간에서 수염이 덩수룩하게 자란 대장장이를 만난다.

대장장이는 무언가를 열심히 만들고 있고, 플레이어는 그 장면이 주는 묘한 분위기에 멀뚱히 쳐다본다. 그렇게 시간이 흐르던 중 대장장이는 독백하듯 중얼거린다. "원하는 무기가 무엇이냐?"

그리고 선택지가 등장한다.

<모루위의 무기 모양이 변경됨- 검, 지팡이, 활>



무기를 선택하자, 대장장이는 작업을 이어나간다.

대장장이는 말한다. "이 무기는 너와 같이 성장할거다.", "하지만 어떻게 성장할지는 너의 선택에 달렸지." 그러한 말을 하며 망치질을 반복하는 장면이 점차 <페이드 아웃>한다.

그리고 완전히 페이드 아웃 되기 직전에, <밝은 빛이 무기에서 발생>한다.

### 1. 인트로 장면에 필요한 리소스

캐릭터 커스텀마이징 기능, 모루 위의 무기를 망치질 하는 대장장이 캐릭터, 세가지 무기 리소스, 대사 텍스트 문장들, 번쩍이는 밝은 빛 이펙트, 사운드 소스

## 게임의 튜토리얼 시작, [도입 스토리 : 도시 탈출]

자신의 방에서 깨어난 캐릭터는 도대체 무슨 꿈을 꾸었는지 모르겠다는 생각을 하며

이불을 걷습니다. 그리고, 이불속에 감춰져 있던 꿈 속에서 선택한 무기를 발견합니다.

### <무기를 집어 드는 캐릭터>

그 이상현상을 경험한 캐릭터는 이를 공유하기 위해 스마트폰을 들어 사진을 찍습니다. (현대라는 배경을 암시) <찰칵 촬영 효과음> 그리고, SNS에 접속하려는 찰나 사건이 발생합니다.

### <흔들리는 화면> <느낌표! 이펙트> <창 밖에서 작게 들려오는 비명소리>

그와 동시에 무기에서 작은 빛줄기가 형성되며 캐릭터를 안내합니다. <퀘스트 동선 제시>

(미정)이때, 화면 속 가구와의 상호작용을 하면 숨겨진 요소인 체력 회복 아이템인 초콜릿 바 등의 아이템을 얻는다.

빛줄기를 따라 흔들거리는 건물 밖으로 향합니다. 이때, 쏟아지고 넘어지는 가구들을 피해서 이동해야 합니다. <이동방식 튜토리얼>

그렇게 도착한 밖은 아비규환에 빠져 있었습니다.

### <먼 장소에서부터 캐릭터까지 천천히 화면 스크롤>

판타지 영화에서나 보던 몬스터에게 공격받고 있는 사람들. 그리고 그러한 모습을 보며 플레이어 캐릭터가 대사합니다. "이게 뭐야...?"

그리고 주인공의 앞에는 머리를 다쳐서 벽에 기대어 있는 사람과 슬라임이 존재합니다.

### <전투 시작> <전투 튜토리얼 : 일반공격, 강한공격, 회피>

갑작스럽게 공격해오는 슬라임, 손에 쥔 무기를 휘둘러 저지하는 주인공.

(처음에는 활을 선택하였다 하여도 활대를 휘둘러 공격한다.)

성공적으로 슬라임을 퇴치하는 데에 성공한 주인공은 멀리서 길을 안내하기 시작한 경찰의 지시를 따라 이동(플레이어 조작으로 이동해야함)합니다.

이렇게 튜토리얼 과정으로 사용될 도입부는 끝이 납니다.

## 2. 주요 상호작용 이벤트

다쳐서 벽에 기대어 있는 사람에게 말을 걸면 "괜찮습니다... 조금 다쳤을 뿐이에요." 라고 말한다. (미정)고장난 자판기 등에 말을 걸면 스테미나 회복용 아이템을 얻는다.

경찰이 안내하는 위치에 가서 '경찰에게 말을 걸거나', '화살표에 다가가면' 주인공의 위치를 <게임시작 이벤트 화면2>로 이동시킨다.

## 게임의 본격적인 시작, [도입 스토리 : 도시 탈출]

(플레이어가 조종할 수 없는 '게임시작 이벤트 화면2')

무너지고 불이 붙은 길을 따라 이동하는 캐릭터들, 그러던 와중 이동하는 무리에서 빠져나온 주인공이 주변을 둘러본다. <둘러보는 방향 주변 화면을 스크롤해서 보여준다.>

갑작스럽게 변해버린 현실과 꿈 속에서 선택했던 무기가 손에 들려 있는 이상현상에 대해 생각합니다.

"그 몬스터들은 뭐였을까?"

"이 무기는 도대체 뭘까?"

막상 무기를 버리려고 생각하자니, 몬스터라는 요소 때문에 고개를 젓게 됩니다.

"일단... 일단은 사람들을 따라 대피하자."

그렇게 고민하던 주인공은, 이내 다시 무리에 섞여 이동합니다. 그리고 이벤트용 이미지를 출력.

<커다란 몬스터에 의해 무너지는 도시와 그를 떠나 대피하는 사람들>

(게임시작 이벤트 화면2의 종료) <화면 페이드 아웃>

### 3. 해당 이벤트 장면이 주는 유저에게 제공해야 할 스토리란?

갑작스럽게 변해버린 현실에 적응하지 못하는 주인공의 모습을 보여주는 것,

그리고 왜 사람들이 무너지는 도시를 떠나야 했는지를 보여주는 것을 목적으로 한다.

[외부적 갈등 모델 제시 / 갈등의 불씨 준비, 공격 포인트 설정]

[기] 인트로 -> [승] 무너지는 건물에서의 탈출 -> [전] 몬스터와의 전투 -> [결] 도시 탈출

### 조셉 캠벨의 영웅의 여정에 의거한 <도입 시나리오 정리>

1. 평범한 세계 -> 2. 모험의 숙명 -> 3. 소명의 거부

의 단계를 완료하는 것을 목적으로 한다.

원래 평범한 세계에 살던 주인공.

하지만, 꿈 속의 대장장이에게 무기를 받게 된다. 그리고, 평범했던 세계가 무너진다.

무너지는 세계를 뒤로하고 사람들을 따라 탈출한다.

## [메인 스토리\_1 : 1개월 후]

1개월 후.

몬스터로 인해 큰 도시들을 잃은 사람들이 캠프장 등의 장소에서 텐트를 치고 살아가는 형태의 구조가 만들어진다. <캠프장의 전경을 날아가는 새에 맞춰 화면 스크롤로 출력>

그리고, 많은 텐트 중 하나가 부스럭 거리더니 주인공 캐릭터가 등장한다. (이제부터 플레이어 조작 가능)

캠프장을 돌아다니며 정보를 수집해야 하는 주인공.

< "OO 일을 해야 하니, 누구에게 찾아가자.", "XX 일을 해야 하니... 누구에게 가보자."

의 형식으로 플레이어에게 자연스럽게 캠프장의 기능들을 제시한다. >

그리고, 마지막으로 주인공은 "이제... 더 이상 미룰 수는 없어. 나도 도움이 되어야해." 라는 대사를 한 뒤,

현재의 캠프장을 지탱하고 있는 헌터 캐릭터<조력자>에게 퀘스트 동선이 안내된다.

## [메인 스토리\_2 : 첫 임무]

라디오로 정보를 얻으려고 하던 헌터 캐릭터에게 도착한 주인공. <라디오를 툭툭 때리는 헌터 리소스>

"에이, 왜 작동이 안되는거야?"

그러한 대사를 하던 중, 주인공을 발견한 헌터 캐릭터가 주인공에게 말을 합니다.

"오, 주인공! 드디어 마음의 준비가 다 된거야?"

고개를 끄덕이는 주인공. <고개를 끄덕이는 리소스>

그러한 주인공에게 호쾌한 웃음<웃음 리소스>을 선보인 헌터 캐릭터가 말을 합니다.

"잘 생각했다! 너도 제 역할을 하게 되면 캠프장은 더 안전해지겠지."

"첫 임무를 주마, 캠프장 주변을 정찰하고 와줘. 이미 한번 정찰을 했기 때문에 큰 문제는 없을거야."

<퀘스트 동선 안내>

### 4. 해당 이야기들이 플레이어에게 제시하는 것.

캠프장이라는 사회적 구조가 생성된 배경을 앞선 [도입 스토리]를 통해 설명.

이를 이용해 <갈등의 불씨 준비와 공격 포인트>를 재설정한다.

도심을 탈출하는 우울한 심정 -> 나도 제 몫을 해보자는 의지를 다짐

이후 서술할 갈등의 불씨 점화 준비

## 조셉 캠벨의 영웅의 여정에 의거한 <메인 시나리오 정리>

### 4. 조력자와의 만남의 단계를 목적으로 한다.

캠프장이라는 새로운 사회적 구조가 생겨남.

이 구조에서 발생하는 인물 간의 관계에서 조력자를 생성(플레이어와 같은 헌터의 성질)한다.

## [메인 스토리\_3 : 이세계인]

헌터 캐릭터에게 받은 첫 임무를 수행하기 위해 캠프장 주변을 정찰하는 캐릭터.

그러한 캐릭터의 앞에 차원이 찢어지며 상처가 많고 기절해 있는 이세계인(마법에 능통)이 등장한다. <차원을 찢는 리소스와 이세계인 캐릭터> [갈등의 불씨 및 공격포인트]

주인공은 그러한 이세계인을 캠프장으로 데리고 돌아온다.

잠깐의 시간이 흐르고,

이세계인이 깨어났고, 캠프장의 사람들과 이세계인이 조우한다. <캠프 리소스를 이용한 이벤트 맵 설정>

약간의 경계 이후 이세계인이 조용하자 이세계인과 대화라도 해보자는 의견이 생성되고, 말이 안통할 것을 예상하고 열심히 손짓발짓하던 헌터 캐릭터에게 이세계인이 "여기가 어디죠?" 하고 묻는다."

그렇게 시작하게 된 헌터 캐릭터와 이세계인의 대화.

[이 아래로는 사실 상 미정인 상태(어디까지 내용을 전달해야 할지 정하지 못함)]

그 대화에서 이세계인은 마신의 침공이 아직 닿지 않은 안전한 세계임을 깨닫고, 안도의 한숨을 내쉬며 이러한 일이 발생하게 된 이세계의 이야기를 하게 된다.

캠프장의 사람들은 그러한 이세계인의 이야기에 흥미를 잃고 돌아가지만, 헌터 캐릭터와 주인공만큼은 끝까지 그 이야기를 경청하게 된다. <이세계인 이벤트 끝> <반복 퀘스트, 일일 퀘스트 해금>

### 5. 해당 이야기들이 플레이어에게 제시하는 것.

현재의 세계에 몬스터가 침공하는 일이 발생하게 된 계기를 알려주는 캐릭터의 등장.

이로 인해 보다 깊은 이야기가 존재하고 있음에 대해 복선을 준비한다.

## 조셉 캠벨의 영웅의 여정에 의거한 <메인 시나리오 정리>

### 4. 조력자와의 만남의 단계의 완료를 목적으로 한다.

현재의 세계에 몬스터가 침공하는 일이 발생하게 된 계기를 알려주는, [고여 있는 갈등의 요소]를 해소해주는 캐릭터를 제시한다.

이를 통해 주인공이 나아가야 할 방향성과, 주인공이 가진 무기의 성장 방법을 알려주는 조력자를 설정한다.

## [메인 스토리\_4 : 도시 수복]

(캐릭터와 무기레벨이 일정 레벨에 도달하면 해금되는 콘텐츠로 인한 이벤트 출력)

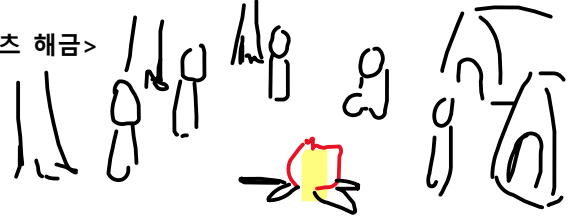
캠프 주변을 정찰하고, 몬스터를 사냥하며 지내던 주인공을 호출하는 **헌터 캐릭터**.

어두운 밤, 모닥불에서 비릇한 빛을 중심으로 라디오를 통해 근처의 군부대가 몬스터에게 점령당한 도시를 수복하는 작전이 있다는 정보를 주인공을 비롯한 헌터 캐릭터들에게 말해준다.

<모닥불 타는 소리>, <도시 수복-멀티 플레이 던전 콘텐츠 해금>

이를 도울 생각인데, 어떻게 생각하냐는 물음에

헌터들은 저마다의 의견을 표출한다.



“다 가면 캠프장은 누가 지켜?”, “우리의 집은 캠프장이잖아.” 등등.

이때 찬성을 표한 몇몇의 헌터(주인공 포함)들은 도시 수복 작전에 지원하게 된다.

(나름의 성과를 달성한 수복 작전 이후)

도시에서 공수해온 다양한 물자로 캠프가 한층 풍족해지고, 이를 통해 캠프장에 도시 수복 작전에 대해 호의적인 시선을 가지게 됨과 동시에 뚜렷한 활약을 한 주인공을 칭찬하는 과정을 거치게 된다.

그리고, 이 도시 수복 작전은 너무 많은 몬스터들로 인해 단발성이 아닌 지속성을 가진 작전으로 남는다.

<도시 수복 작전으로 얻을 수 있는 고급 아이템(식량, 고급 마석 등등)들>

6. 이 이벤트로 인해 플레이어에게 제시하고 싶은 것.

하나의 콘텐츠라 할 지라도, 이 콘텐츠에 대한 세부적인 이야기와 설정이 존재함을 제시.

또한, 던전이라는 콘텐츠를 개방감 있는 구조로 제공함으로써 신선한 플레이 경험을 제공하고자 함.

### 조셉 캠벨의 영웅의 여정에 의거한 <메인 시나리오 정리>

5. **관문의 통과**의 단계의 진행을 목적으로 한다.

이를 통해 보다 영웅적인 행보에 가까워지는 주인공의 행동들과, 주변의 평판들의 상승을 통해 플레이어의 의욕을 고취시키고자 한다.

또한, **긍정적인 방향으로의 [공격 포인트]**로 해당 단계를 제시하여 점차 상황이 나아질 수 있다는 희망을 가지게 한다.

## [메인 스토리\_5 : 무기각성 및 서브 스토리 진행\_성장과정]

(도시 수복 작전 콘텐츠가 해금되고 나면 일정 단계 동안 성장하는 과정을 거치기 위해

서브 스토리를 진행한다.)

도시 수복 작전에서 퇴치한 보스 격 몬스터의 마석을 이용해 성장을 한 무기를 보며 이세계인이 주인공의 <무기의 각성>이 얼마 남지 않았음을 알려준다. <무기 각성 설명 리소스>

“당신의 무기가 지금 성장 한계에 도달했어요. 각성을 준비 해야겠습니다.”<무기 각성 콘텐츠 해금>

무기 각성을 위해 필요한 마석을 모아야한다고 알려주며, 이를 통해 주인공은 무기 각성을 위한 마석을 모으게 된다. 그리고, 무기 각성을 진행하고 성공한다.

그 외에 마을에 존재하는 여러 캐릭터들을 통해 서브 스토리들을 진행하게 된다.

이 과정을 통해 다른 지역으로 파견을 가기도 하고<지역 파견 콘텐츠-멀티 플레이 던전 해금>,

(미정)일상 콘텐츠들을 체험하게 된다. <일상 콘텐츠(낚시, 채집 등) 해금>

또한, 다른 지역으로 파견을 가서 다양한 이세계인들과 접촉을 하게 되고,

이를 통해 주인공이 보다 다양하고 상세한 정보를 획득하게 된다.



### [제공할 정보들]

이세계에서 벌어지는 마신과의 전쟁의 양상이 어떻게 흘러가고 있는지.

이곳이 아닌 다른 도시, 다른 국가의 상황은 어떻게 흘러가고 있는지.

몬스터의 출현 빈도는 어떻게 변하고 있고, 점점 강해지고 있는 것 같다는 정보.

강력한 몬스터의 출현 정보 등.

### 7. 해당 시나리오를 통해 얻고자 하는 것.

보다 상세한 세계관 설정을 자연스럽게 제시하고, 현재 어떻게 진행되어가고 있는지에 대한 정보를 제공. 이로 인해 플레이어가 주도적으로 정보를 수집을 해야 하고, 이를 통해 흥미를 유발하고자 함.

## 조셉 캠벨의 영웅의 여정에 의거한 <메인 시나리오 정리>

6-a. 시험, 협력, 적들의 단계의 진행을 목적으로 한다.

보다 다양해진 전투 콘텐츠로 플레이어는 스스로 주인공을 시험에 빠트리게 되고, 이를 통해 다른 플레이어와의 협력, 적들과의 세밀해진 대립이라는 단계를 진행하고자 한다. [갈등의 불씨 준비]



## [메인 스토리\_6 : 커져가는 위협]

급하게 캠프장으로 복귀하라는 헌터 캐릭터의 부름에 도착한 캠프장.

그 캠프장에는 다쳐서 붕대를 감고 있는 헌터 캐릭터들과 강해 보이는 몬스터의 사체를 살피고 있는 캠프장 사람들의 모습이 보여지고 있다. <웅성거리는 사람들이 담긴 화면을 클로즈업 등>

“너무 강한 몬스터였어.”, “왜 갑자기 이런 몬스터가...”

그러한 대사를 하고 있는 캐릭터들을 지나 헌터 캐릭터에게 다가가 상호작용을 하자 헌터 캐릭터가 왔냐면서 조용히 이세계인에게 가보라고 말한다. <이세계인으로 향하는 퀘스트 동선을 제공>

“음, 왔습니까?”, “아까 몬스터의 사체는 확인하셨죠?”

그리고 이세계인이 거무튀튀한 기운이 감도는 몬스터의 마석을 주인공에게 보여준다.

“이 거무튀튀한 기운이 보이십니까?”, “저희의 세계에서는 이걸 마기라고 합니다.”

<거무튀튀한 기운이 풍기는 마석 이미지 리소스>, <음울한 사운드 실행>

“이 마기가 몬스터의 마석에 이렇게 강하게 드러나는 것은, 이 몬스터들이 마계에서 직접적으로 이 세계로 넘어왔다 라는 증거라고 봐도 무방합니다.”, “즉, 마신이 이 세계를 알아차렸다는 뜻이지요.”

이세계인의 말에 주인공은 충격을 받고, 이 장면을 마지막으로 페이드 아웃한다.

<페이드 아웃>

### 8. 해당 시나리오를 통해 얻고자 하는 것.

점점 강해지는 위협과 그를 감지하고 예측하는 과정들을 표현하고자 함. 이를 통해 들이닥칠 위기들과 그로 인한 결과들이 어떻게 될지 플레이어가 유추할 수 있도록 정보를 제공하고 이를 통해 “컨텐츠를 위해 더 강해질 필요가 있다”라는 인식을 심고자 한다.

[갈등의 불씨 점화] / [공격 포인트 설정]

## 조셉 캠벨의 영웅의 여정에 의거한 <메인 시나리오 정리>

7. 동굴에의 도착(위기감 고조)의 단계의 진행을 목적으로 한다.

메인 스토리\_5에서 제공된 정보를 토대로 유추할 수 있는 것인 점차 강해지는 몬스터.

이를 이용하여 마신이 주인공이 있는 세계를 인지하였고, 이쪽 세계 또한 눈독을 들이기 시작했다 라는 이야기로 위기감을 고조시킨다.

## [메인 스토리\_7 : 마왕 침공]

(약간의 성장과정(전투력 제한, 레벨제한 등)을 거치고 시나리오 이벤트 해금)

이세계인이 헌터 캐릭터들을 소집한다.

“방금 강대한 마기를 감지했습니다. 결코 좋은 징조가 아니에요.” “이정도의 마기라면 마왕이 침공하려고 하는 것 같습니다.” “마왕이 이 세계에 강림하는 것만큼은 저지해야 합니다.”

이 내용을 들은 헌터들은 비상이 걸린다. <분주하게 맡은 임무를 하러 가는 헌터들>

다른 도시의 헌터들을 소집하고, 해당 내용을 전달한다.

이를 통해 마왕의 침공과 강림을 막기 위한 파티가 결성된다.

<마왕 침공- 보스 레이드 콘텐츠 해금>, <마왕 침공 이미지 출력>



### 9. 해당 시나리오를 통해 얻고자 하는 것.

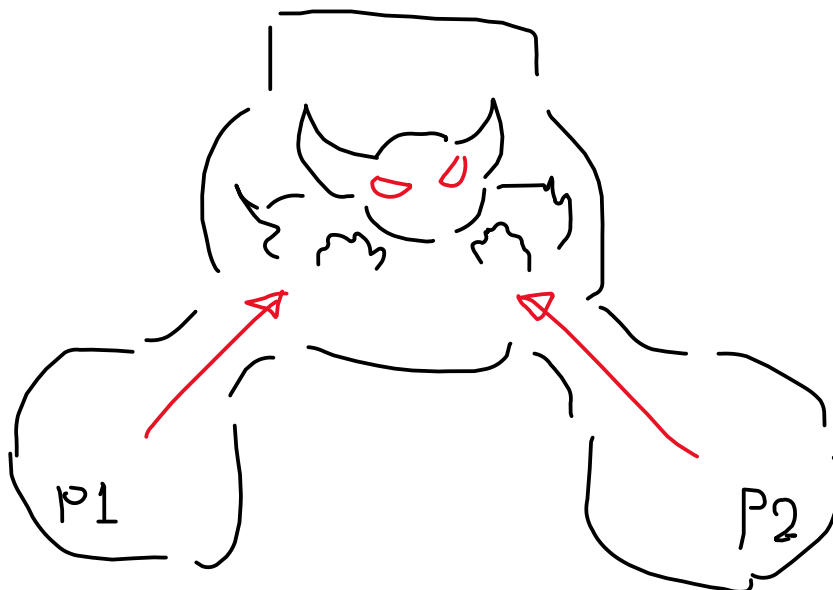
마신이 주인공이 있는 세계를 확실하게 인지하고 있다 라는 증거가 되는 활동으로써 제시.  
또한, 이를 마왕이라는 존재로 주인공에게 주어지는 강대한 위협으로 설정하고, 이것을 바탕으로 <새로운 보스 레이드 콘텐츠>를 제시하여 유저의 플레이의 재미요소를 추가한다.

## 조셉 캠벨의 영웅의 여정에 의거한 <메인 시나리오 정리>

### 8. 시련의 단계의 진행을 목적으로 한다.

마신의 충실한 부하인 마왕이 주인공이 있는 세계에 침공을 시도한다.

이를 막아서기 위한 헌터 캐릭터들의 활동과 주인공의 활약으로 마왕의 실질적인 침공을 저지하는 과정에서 일어나는 일들을 큰 시련으로 분류한다.



## [메인 스토리\_7 : 마왕 침공]

마왕의 침공을 성공적으로 저지하고 패퇴시킨 주인공 파티(멀티 플레이).

<많은 보상 획득 및 1차적인 강대한 위협의 저지 성공>

마왕을 저지한 장소에 찾아온 이세계인에게 한 이야기를 듣게 된다.

“마왕이 넘어오던 곳이 원래 제가 있던 세계였나 봅니다.”, “제가 있던 세계와 이어지는 포탈이 연결된 거 같습니다.”

<이세계와 이어진 포탈 리소스> <새로운 콘텐츠- 이세계 지원 콘텐츠 정보제공>

10. 해당 시나리오를 통해 얻고자 하는 것.

8. **시련**에서 이어지는 보상의 단계, 이를 통해 캐릭터의 성장을 추구하고 더 강대한 적이 있음을 예고함과 동시에 새로운 콘텐츠 방향을 제시하고자 한다.

이를 시나리오를 통해 자연스럽게 전달 될 수 있도록 유도하고자 한다.

## [메인 스토리\_8 : 이세계로]

이세계로 이어진 포탈의 존재를 확인한 주인공 일행은 우선 캠핑장으로 복귀해서 이세계에 대한 회의에 진행한다. 헌터 캐릭터와 다른 여러 헌터들, 지원을 해주었던 헌터들이 자리한 회의장. <회의장면 이벤트 출력>

“이세계는 이보다 더 많은 위협이 도사리고 있습니다.”, “하지만, 여러분이 이세계를 도와주어 최종적으로 마신을 패퇴시킬 수 있다면, 여러분의 세계는 이전과 같은 모습을 회복할 수 있을 겁니다!”

근본적인 해결책이 될 수 있다는 이야기에 헌터들이 술렁이고, 보다 심도 깊은 회의가 이어진다.

<웅성이는 소리 출력> <페이드 아웃>

다음날, 이세계로 지원을 가는 지원자를 모집하게 되고, 이에 주인공이 참여를 신청한다.

<이세계 지원 콘텐츠 해금>.

➤ 해당 시나리오를 통해 얻고자 하는 것.

새로운 방식의 전투 콘텐츠를 제공 (**핵 앤 슬래쉬와 같은 호쾌하게 몬스터를 쓸어버리는 콘텐츠**) 또한, 긍정적인 방향의 **[공격 포인트 설정]**을 목표로 한다.

조셉 캠벨의 영웅의 여정에 의거한 <메인 시나리오 정리>

9. 보상의 단계의 완료와 10. **되돌아감**의 단계로의 연결을 목적으로 한다.

마왕을 저지하고 패퇴시킨 보상으로 이세계라는 콘텐츠의 제공을, 그리고 더 강대한 적을 동시에 얻어내고자 한다.

## [메인 스토리\_9 : 마신의 군단 저지]

### <이세계 지원 콘텐츠 첫 참여 시 이벤트 출력>

앞선 과정들을 통해서 강대한 힘을 얻은 주인공은 이세계로의 지원에 참여하게 된다.

### <앞선 과정들에서 일어난 이벤트 컷신들의 장면들이 차례차례 흘러감>

포탈을 넘어 도착하게된 이세계, 그곳에 바글바글한 몬스터들을 바라보던 헌터들이 나직히 말한다.

"가자."

그리고 몬스터들을 호쾌하게 처리하며 이세계에 강림한 마신의 군단을 저지하는데에 도움을 보탠다.

### ➤ 해당 시나리오를 통해 얻고자 하는 것.

마지막으로 해금되는 콘텐츠인 <마신의 군단 저지 콘텐츠>에서는 어렵고 힘든 콘텐츠가 아닌 물려드는 몬스터를 호쾌하게 쓸어 담는 전투 콘텐츠 구조를 제시함으로써 유저에게 앞서 제시한 콘텐츠와는 다른 재미를 제공하는 것을 목적으로 한다.

또한, 앞서 제시되고 있는 [갈등의 요소]들을 대부분 해소하는 것을 목적으로 한다.

### 조셉 캠벨의 영웅의 여정에 의거한 <메인 시나리오 정리>

#### 11. 부활의 단계의 완료를 목적으로 한다.

앞서 제시된 갈등들의 구조를 해소, 그로 인해 발생하는 여러 보상요소들을 획득할 수 있는 구조를 제시하고자 하였다. 힘든 과정들을 거처온 주인공과 플레이어에게 "당신은 이만큼이나 강해졌습니다." 핵 앤 슬래쉬의 느낌이 드는 콘텐츠를 제시하고 이를 통해 보상함으로써 시나리오의 마무리가 다가온다 라는 것을 플레이어에게 전달하고자 한다.

## [메인 스토리\_10 : 집으로]

이세계를 침공한 마신의 군단을 저지하고, 집인 지구로 돌아갈 수 있게 된 주인공.

이세계에서 주도한 환송식을 뒤로 하고 포탈을 넘어간다. <환송식 이벤트> <환호 소리>

하지만, 이게 완전한 끝은 아니다. 아직 지구에 잔재해 있는 몬스터들을 처치해야 하니까.

### ➤ 해당 시나리오를 통해 얻고자 하는 것.

아직 이야기는 끝나지 않았음을 암시하고자 하고, 메인 스토리는 끝이 났지만 이어서 플레이할 수 있는 구조를 만들어 줌으로써 플레이어들의 잔류요소를 제공하고자 하였다.

### 조셉 캠벨의 영웅의 여정에 의거한 <메인 시나리오 정리>

#### 12. 귀환의 단계의 완료를 목적으로 한다. 제시된 갈등의 구조를 모두 끝마친 플레이어에게 찬사를.