**네코랜드 게임 시나리오 보완\_ 튜토리얼**

**가제v1.002: 망해버린 세상에서 살아가는 법**

**여기는 튜토리얼 부분**

1. 주인공의 부모님이 대장장이 신에게 무기를 받아 몬스터를 처치하며 사람들을 도와 도시를 탈출함
   1. 주인공 트라우마 설정
2. 처음에 무기를 받는 씬(꿈)에서 무기를 하나씩 선택해서 잠깐 체험해 볼 수 있으면

좋을듯.(평생 못바꿀거라면..)

대장장이의 신은

중립. (몬스터를 보내지도, 이 일에대해 반대의견도 제시하지않음)

막상 보낼때가 되니 **양심의 가책**을 가지게 됨. (무뚝뚝해)

인간들에게 무기라도 주자.

50~60% 자신의 능력을 과소비를 해서 무기를 만들어 줬어.

이세계의 일이 진행되면서 이 과소비한 힘때문에 신은 죽게 되.

이거 이후로 무기를 못주는것.

명검같이 명품이 뽑히는데, 그게 주인공 부모님의 무기야.

부모님의 역할에서 튜토리얼이 진행됨.

무기 받는 씬에서 무기를 하나씩 선택해서 체험해 볼 수 있을것.

ㄴ여기선 NPC의 존재 X?? ㅇㅇ 아마 허수아비 있어도 되지않나?

튜토리얼에서 부모님이 돌아가심

돌아가시는 장면이 몬스터에 공포, 트라우마 제시가 되야함

헌터 아저씨가 부모님이 돌아가실때 와가지고 아이받아서 탈출을 하는 것.

플레이어블 캐릭터가 부모님

1. 검은 화면에서 이세계의 신들이 토론하는 것이 제시됨.
   1. 이부분은 과거
   2. ㅇㅇ 1회성 이벤트 왜 대장장이 신이 이렇게 행동하게 되었는지를 설명해주는 스토리적 요소로 사용되는 것
2. 대장장이 신이 검은화면에서 전환이 되며 등장함, 그리고 무기에 관련된 이야기들을 해주며 무기를 선택하라고 말한다
   1. 이제부터 본격적인 시작
   2. 대장장이 신은 다른 신들의 대화를 듣고 찬동하진 않았지만, 중립의 위치
   3. **하지만 우리의 트롤링으로 인해 다른 세계가 위험해지는것 이기 때문에 책임의식을 가지고 현대 세계의 사람들을 위해 무기를 건네준 것**
3. 부모님의 무기를 정하기
4. 부모님이 꿈에서 깨고, 무기가 옆에 있음
5. 무기를 챙겨야할까 말까 고민하다가, 아이(5)가 울어서 아이를 챙기러 가
6. 창밖에 비명소리 들림
7. 창밖을 보는데 몬스터가 침공을 함
8. 아이를 안았는데, 무기가 생각남
9. 무기도 챙겨
10. 건물(빌라 집안, 현관문을 열면)을 탈출 (이동 튜토리얼 및 상호작용)
11. 도시(시가지, 길가, 도시의 외각 쯤)로 나와
12. 몬스터와 조우
13. 전투
14. 전투가 끝나면 길에 마크표시, 마크를 따라 이동하면 이벤트출력
15. 헌터아저씨(무기가 없어) 전화와서 이게 무슨일이냐는듯 진행이되고 곧 그쪽으로 갈게
16. (이벤트 씬)도망침
17. 몬스터 쌤
18. 부모님 다리가 다쳤다든지 (치명상) 등 직전에 헌터아저씨가 와서 아기는 들려받아 도망침
    1. 부모님을 죽일지 살릴지도 둘이 회의를 진행하면서 뭐가 이후에 스토리에 더 재미요소나 스토리적 요소가 적용 잘될지 따져보고 선택해줘야해
19. 헌터아저씨가 아기를 안고 뒤돌아 도망치는 걸 보고 부모님이 시간을 끌어 쌘몬스터
20. 부모님이 위험에 처한 장면을 점점 어둡게 하며 사라짐