**네코랜드 게임 시나리오 보완\_ 캠프장 1**

**가제v1.002: 망해버린 세상에서 살아가는 법**

**여기는 스토리 초입 부분**

1. 몬스터가 지구를 침공한 사건이 발생한지 십년이 흘렀다.
   1. 아기였던 주인공이 성장하여 플레이어블 캐릭터로 활동 가능해지는데 필요한 시간
   2. 다른 맵들이 마계화(침식)이 이루어지는데 필요한 시간
2. 주인공이 부모님의 무기를 받아 헌터가 되려하는 과정
   1. 주인공을 길러준 ‘헌터아저씨’에게 보답하고 싶은 마음
   2. 어린 시절 트라우마를 극복하고 싶은 마음 (몬스터 공포?)
3. 메인 퀘스트는 **총 3개**가 진행이 되어야 한다
   1. 1. 헌터의 길
      1. 헌터 아저씨에게 찾아가서 부모님의 무기를 물려받는 것
      2. **“너도 이제 나이가 찼으니 이 무기를 주려고 불렀단다.”**
      3. 찾아가서 과거의 이야기를 듣는것이 퀘스트의 목적
   2. 2. 순찰업무
      1. 물려받은 무기를 사용해 처음으로 마주한 위협에 대응
      2. 순찰하는 와중에 첫 사냥을 실행하게 됨 **(엄마를 죽인 몬스터와 대치하게 되었고 공포심에 사로잡혔지만 힘겹게 몬스터를 상대하는 과정에서 트라우마가 일부 회복)**
      3. 트라우마가 일부 회복되게 되면서 무기와 교감을 하게 되고 자세한 설명들을 듣게된다.
      4. 다음 퀘스트로 이어지는 과정
   3. 3. 낯선 종족
      1. 몬스터를 사냥 한 후 발생한 쓰러져있는 낯선 종족과의 만남
      2. 낯선 종족이 다쳐있고, 이를 수습해서 캠프장으로 복귀하게 됨
4. 서브 퀘스트는 총 n개가 진행이 되어야 한다
   1. 1.
   2. 2.
   3. 3.
   4. 4.
   5. 5.

**메인 스토리 도입부**

1. 튜토리얼 부터 10년후 몬스터로 인해 황폐화된 도시들. 그 후 주거지는 캠프장에서 천막 형태의 텐트 형식으로 살아남은 사람들이 거주중
2. 캠프장의 많은 텐트를 날아가는 새에 맞춰 보여주다가 한 텐트에 1초정도 고정 후 주인공이 그 안에서 등장한다.
3. (텐트에서 나올 때 주인공 이동가능) 캠프장을 돌아다니며 정보를 수집
4. 캠프장은 크게 주거지역, 조리지역, 무기지역, 공급지역으로 나뉜다.
5. 주인공을 조작하면서 각 지역을 돌아다닌다.
6. 00일을 해야하니 00에게 가보자-xx일을 해야 하니 누구에게 가보자 형식으로 캠프장의 기능들을 알려주며 간단한 퀘스트 진행
7. 간단한 퀘스트를 3개정도 진행 완료 후 주인공의 독백

” 더 이상 아무것도 안할 수는 없어 나도 내 몫은 해야 해-헌터아저씨한테 가보자 퀘스트 ”

1. 헌터 아저씨 근처에는 캠프장의 현재 상황(텐트 몇개를 보수 해야하는지,남은 음식배분량, 침낭 등)을 말해주는 npc 등장 주인공이 가까이 가서 대화 시도 하면 침낭을 보수 할 몬스터의 알끈?이 필요한데.. 등 주인공에게 가져오라는 암묵적인 제시
2. 주인공이 맨몸으로는 몬스터를 이길 수 없다고 판단 하여 나뭇가지등을 구해야 하는 퀘스트1
3. 나뭇가지를 구한 후 캠프장 밖을 나가면 (이벤트 화면) 작은 몬스터 하나가 지나간다.
4. 심호흡을 하며, “후.. 저정도는 이길 수 있을거야.. 할 수 있어..”
5. 나뭇가지를 던졌지만, 몬스터는 ? 간지럽지도 않아함 주인공을 봤음
6. 주인공은 극도로 불안해 하는 모습(화면에 심장 박동 소리를 점점 크게 들려주는 효과)을 보이며 움직이지 못하는데, 그때 헌터 아저씨가 등장하여 몬스터를 쫒아 내준다
7. “주인공?! 여기서 뭐하는거야 무기 닦을 시간 아니야?”
8. “아저씨 저도..이제 캠프장을 지키고 싶어요! 더 이상 어린애들이나 하는 심부름은 싫다구요!”
9. 헌터가 잠시 골똘히 생각하는 리소스( . . . ) “그래..벌써 그렇게 말할 나이가 됐구나 앞으로 자기 목숨 정도는 스스로 지킬줄 알아야 겠지..각오가 확실하다면 내 텐트로 찾아 와라 “

-몬스터를 잡으러 가자 완료

1. -메인퀘스트 도입 헌터의길
2. 헌터의 텐트를 찾은 주인공 헌터에게 말을 걸면
3. “왔구나..각오는 됐니?”
4. 예, 아뇨
5. 예- “사실 너에게 줄 무기가 있다”
6. 아뇨-”그래..너도 마음의 준비를 해야겠지..”
7. “이 검은(주인공이 고른 무기) 네 엄마가 널 지킬 때 썼던 무기다. 아직 각성 하기도 전이라 무기의 모든 힘을 끌어 내진 못했어, 너도 기억 하겠지만, 그땐 우리 모두 경황도 없었잖아 살아남는게 우선이었기에”
8. “네가 각오가 되었다면, 네 엄마가 그랬던 것 처럼 이 무기와 함께 다른 사람의 목숨을 지켜주렴 갑자기 많은 얘기를 들어 혼란스럽겠지만, 너도 언젠가 알아야 할 일이다. 시기가 조금 빠르지만 그만큼 가능성도 높겠지 우선 캠핑장 외곽을 순찰하면서 몬스터(약한)10마리 정도 잡아와라”-메인 퀘스트 헌터의길 2
9. 주인공이 다시 말을 걸면 “무기와 호흡을 잘 맞춰봐”등 상호작용
10. 나가서 보급 지역 NPC에게 말을 걸면 식량 캡슐이 없어졌다고 다급해 하는 리소스
11. 몬스터 사냥 10마리 퀘스트가 완료 되면 무기가 웅웅거리면서 살짝 빛이 난다
12. “방금 무슨.. 빛이..음..잘 못 본건가?”

1. 헌터에게 돌아간다. “오-! 이정도는 이제 잘하는구나”
2. “이 정돈 껌이죠” - “그럼 껌한번 더 씹어보자”
3. “어린애가 아니라구요” - “그래 ‘웃음’ 다컸구나”
4. “이번엔 나가서 몬스터(이전 단계보다 조금 더 강한) 20마리를 잡아오렴 아, 보급구역에 캡슐하나가 사라졌다지 (보급지역)NPC(이름)가 난리다 외곽 순찰 하면서 캡슐 떨어진거 있는지 보고와라
5. 몬스터 20마리 클리어 후 캠핑장 주변을 수색하자 퀘스트(20마리 클리어 하면 주인공이 혼자 독백하며 바로 시작”몬스터를 다 잡았으니 외곽을 보고 가자”)- 헌터의 길 3
6. 외곽 순찰 중 수상한 그림자가 있다 이벤트 가까이 가면 이벤트 화면 (조작X)
7. 수상한 그림자가 빵을 와작와작 먹는 소리효과 “식량을 훔쳐간게 너구나.. 캡슐도둑을 잡았다고 하면 헌터 아저씨도 날 더이상 어리게 보지 않으실거야” 순간 무기가 또 번쩍이는 효과 주인공은 슬금슬금 빵을 먹는 그림자에게 다가가 공격하려하지만 공격은 통하지 않았다
8. 정체는 고블린류 몬스터 ? 갸우뚱거리며 뒤를 보더니 주인공을 보고 포악하게 울음소리를 낸다 우어억!! “저..저 몬스터는...” 과거의 트라우마가 오버랩 되며 엄마의 비명소리가 들린다 주인공은 주저앉아 극도의 불안감을 느끼며 덜덜떤다(“누가.. 도와줘” 속마음) 그때 무기에서 진동이 느껴진다
9. “웅- 웅- 힘을줄게” 무기가 말을 걸었고 순간적으로 무기에서 아주 큰 에너지가 방출 되며 (빛이 무기-> 화면 전체를 사방으로 감싼다) 주인공과 고블린은 기절한다
10. 빛이 사라지고 정신 차려보니 무기가 계속 뺨을 때리고 있다
11. “야-야 주인~ 일어나 우리가 이겼다고!”
12. “우.. 어디서 자꾸 누가 말을 거냐..”
13. “우리가! 이겼다니깐!”
14. “헉 칼(골랐던 무기)이 말을 하잖아!”

“칼이랑 대화 처음 해보나~ 아무튼 환상의 팀워크였어~ 주인의 이기고 싶다는 마음이 지금 저 괴물을 무찌른 거라고~”

1. “내..내 마음..? 무슨 소리야.. 너는 누군데? ”

“나는 파트로스?의(대장장이 신 찐 이름) 제 1 명검 시리즈 중 하나야 명검 시리즈는 영혼이 있어서 나의 주인과 생각을 공유하고 교감 할 수 있어 주인은 나랑 공명점이 비슷해서~ 각성이 된거 같아”

1. (“무슨 소린지 모르겠다. 쨌든 내가 이겼다는 건 변함없는 사실이다”속마음)

“맞아~ 우리가 이겼어~ 저 B급 몬스터를 무찌르다니 내 두번째 주인을 나의 주인으로 인정할게~ 아! 그런데 주인은 전 주인과 파동도 비슷해! 신기하네?”

1. “속마음을 읽잖아!” (리소스에 ! 표 효과) “아, 아무튼 넌 무기에 깃든 영혼이라는거야?

“이해력이 부족 하네 그래~ 임마”

주인공의 표정 ㅎㅎ;;

1. 다시 헌터에게 가자- 헌터의길 퀘스트 3 종료
2. 헌터에게 말을 건다 - 각성 퀘스트
3. “몬스터 20마리는.. 각성했구나 주인공!” 놀라면서 흡족해한다

“이렇게 빨리 공명하다니 대단해 정말, 네 엄마 물건이라 너에게도 잘 맞았던 모양이다. 이런 것도 유전을 타나..? ”

“전 주인이 주인의 주인이냐? 어쩐지 날 이렇게 빨리 깨우다니 이유가 있었군!”

“너랑 안맞게 말이 많은 놈이 걸렸구나 뭐 보기 드문 조합인것 같으니 잘해보거라”

“그게 무슨 소리냐?” “그게 무슨 소리죠?” (동시에)

1. “아무튼 이제 믿고 임무를 줄 수 있겠구나 너도 이제 어엿한 성심 캠프장의 헌터 중 한 사람이다 이젠 아저씨라 부르지 말고 리더라고 불러 알았어?”
2. “네 리더”- 각성 퀘스트 끝

1. 주인공이 캠프장으로 강제 이동(조작x) 헌터아저씨의 텐트에 찾아간다
2. 오래된 무기가 깨끗히 (유저가고른 무기) 무기고에 들어있다
3. 가져간다/가져가지 않는다 선택지
4. 가져간다- 그래.. 세 보이는 무기다 이걸로몬스터를 죽이면 헌터아저씨도 날 인정해 줄거야/ 가져가지않는다- 아무리 그래도 도둑질은 아니지..
5. 가져간다/텐트에서 나가니 텐트 입구 앞에 서 있는 헌터 아찌 주인공이 들고 있는 무기를 보더니 한숨을 쉰다”그래,, 네가 정 원한다면 가서 00나 잡아와 보거라 (약한몬스터)”
6. 가져가지 않는다/ 텐트에 들어오는 헌터아찌 “네가 봤으니 어쩔수 없겠구나 그래 그 무기를 가져가서 00나 잡아와 보거라(약한 몬스터)”
7. 주인공은 다시 캠프장 밖을 나가서 아까 못 죽인 몬스터를 뒤에서 기습하려하지만 돌에 걸려 넘어진다 / 그소리를 듣고 몬스터가 ? 표정으로 주인공에게 다가오는데 그 순간 주인공은 다시금 패닉에 빠지려한다(심장고동이 점점 커지는 효과음)”엄마..엄마”
8. 그때 무기에서 빛이 나며 몬스터가 기절하고 아이템이 입수 된다 00몬스터의 꼬리 등
9. 헌터 아저씨에게 몬스터의 꼬리?를 가져다 주니 아주 놀라며 “세상에,, 아직 어린데 귀속이 되다니..” 등 “세상에..대단하구나 ”등 말한다
10. 주인공이 무기에서 빛이 났다고 말하니 “이제 시작이다, 무기가 곧 너에게 말을 걸어 오면 이 숫돌로 갈아줘보렴 좋아할거다”등 유료화 아이템 등장 무기가 말을건다는 정령무기 등장
11. 텐트에서 나가니 밤이 되고 주인공은 본인의 텐트로 들어가 무기를 닦아주며 그리운 생각이 나.. 하며 잠에 든다