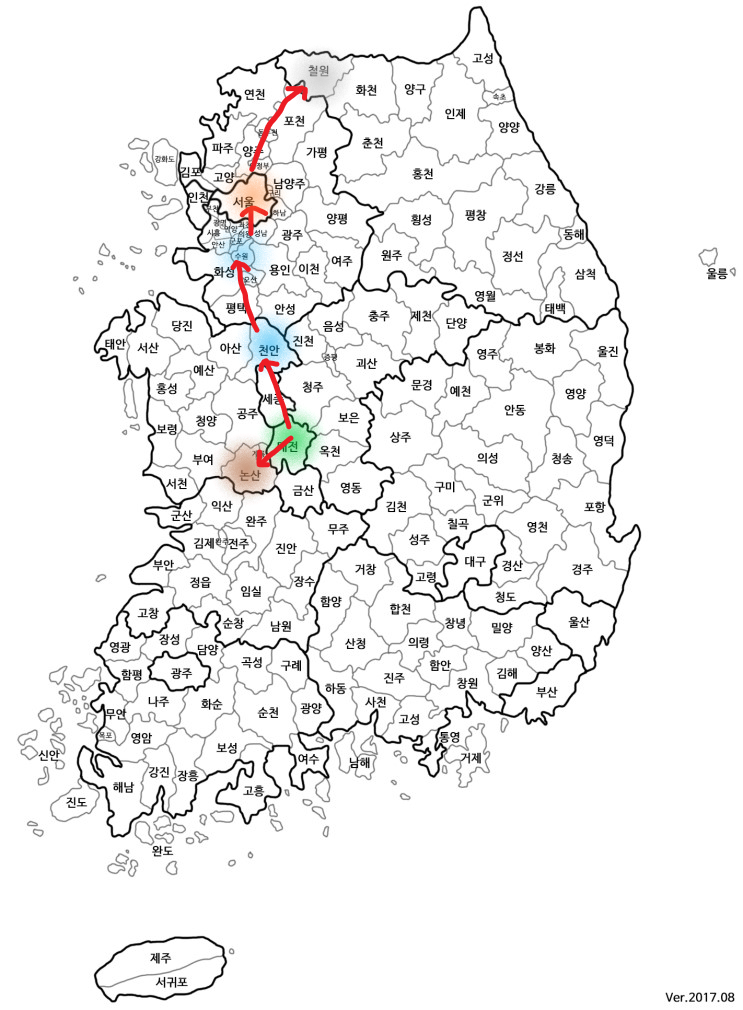
게임 시나리오 보강 작업

보강을 통해 보다 상세한 캐릭터 제시 (이름, 종족, 성격 등) 지형 지물의 명칭 설정



1. 인트로, 이세계, <테라>의 이야기

마신을 따르는 군단의 침공을 받고 있는 이세계, <테라>의 신들이 모인 회의장,

낮은 톤의 목소리가 더 이상 지체할 수 없음을 알렸고, 신들은 침묵했다.

잠깐의 침묵 후, 유쾌하고 높은 목소리가 조용한 회의장을 채웠다.

위선 떨지 말아라, 이미 답을 알고 있지 않냐며 신들을 조롱하던 목소리가 격양되는 것으로 끝맺어지고,

짧은 침묵을 끝맺듯 낮은 톤의 목소리가 회의를 다시 이끌어 나갔다.

**“…그래, 그 방법 말곤 딱히 돌파구는 없을테지.”**

**“침묵을 동의로 간주하겠네… 이 모든 것은 테라를 위하여.”**

**““테라를 위하여.””**

회의는 끝났다.

신들은 하나 둘, 자리를 비우기 시작했다.

그리고, 마지막의 마지막까지 자리를 지키고 있던 한 신의 마음 속에 가여움과 함께 죄책감이라는 감정이 자리잡았다.

1. 챕터 00, 꿈 속에서 만난 햄스터 – [튜토리얼]

몽환적인 풍경을 걷던 여성, ‘시하’는 어디선가 들려오는 동물 울음소리와 함께 철이 철에 부딪히며 내는 소리를 쫓아 걷기 시작했다.

그러한 시하의 앞에 모루 위에 놓인 무언가를 몸에 비해 작은 손에 쥔 망치로 열심히 내리치고 있는 햄스터, 햄파이스토스와 마주하게 되었다.

일련의 사태 이후, 햄파이스토스는 시하에게 물었다.

모루 위, 자신이 만들고 있는 물건이 무엇이냐고, 그에 시하는 대답했다.

검,망치,창의 모습으로 계속해서 변하고 있다고.

햄파이스토스는 그러한 시하의 대답에 만족하듯 미소 지었고, 망치를 치켜들며 말했다.

“원하는 모습을 생각해라 인간, 그러면 그 형태로 고정된다. 찍.”

시하는 이걸 왜 골라야 하는지, 이유는 알 수 없었지만 결정했다.

“…네, 정했어요.”

시하의 말이 끝남과 동시에 내리쳐진 망치. 밝은 빛이 점차 형태를 잡아가는 무기에서 쏟아져 나왔다.

“험난한 일이 인간에게 닥칠 것이다. 찍. 이 무기가 그 일을 해결하는 데에 큰 도움이 되겠지…”

“이것 밖에 해줄 수 있는 게 없어서 미안하다 인간. 찍.”

밝은 빛이 쏟아지는 너머에서 들려오던 햄파이스토스의 목소리가 점차 멀어지더니 이내 조용해졌다.

그리고, 시하는 꿈에서 깨어났다.

1. 챕터 01, 침공 그리고, 탈출 – [튜토리얼]

잠에서 깬 시하, 창 밖에서 아스라히 들려오는 각종 경고음과 사이렌 소리… 그리고, 폭발음.

정신이 없는 와중에 이불을 걷으며 일어나던 시하는 자신의 옆에 가지런히 놓인 무기를 발견하게 되고, 자신이 꾸었던 꿈을 상기했다.

그때, 집 안에서 들리는 아이의 울음소리를 따라 허겁지겁 아이를 찾아간 시하는 시하가 웅크리고 있는 창문 밖 풍경을 보게 되었다.

각종 괴 생명체, **<몬스터>**의 습격을 받고 있는 도시의 모습.

시하는 그 모습을 멍하니 보다가, 무언가 근처에서 크게 폭발하는 소리에 정신을 차린 후, 아이를 등에 업고서 꿈에서 선택했던 무기를 허겁지겁 챙겨 든 후 집 밖으로 도망쳤다.

전쟁이라도 난 듯 하룻밤사이 황폐해진 도시의 풍경에 망연자실하던 시하는 마침 울려온 전화벨 소리에 전화를 받았다.

“형수님! 형님에게 이야기 들었습니다! 제가 금방 가겠습니다! 근처예요! 근처…!”

이내 큰 폭발음과 함께 뚝 끊어진 전화.

하늘을 날고 있는 몬스터가 부딪힌 건물의 파편이 길로 떨어지며 내는 각종 소음들.

그리고, 거대한 고블린.

등에 업고 있던 아이를 내려 두고 거대 고블린과 대치하지만 결국 이기지 못하고, 시하는 다친 몸으로 아이와 도망치게 된다.

하지만, 다친 몸으로 도망치기에는 역부족이었고 결국 따라온 거대 고블린이 시하를 공격하기 직전, 극적으로 등장한 남편 도철의 **의동생 <윤희승>**이 거대 고블린의 머리를 큰 돌로 내리쳐 쓰러트린다.

이후, 시하는 희승을 통해 도철의 소식을 묻지만, 기지국이 무너져 연락이 불가능하다는 말을 듣게 된다.

희승은 시하에게 어서 도망치게 업히라고 하는데 이때 쓰러졌던 거대 고블린이 몸을 일으킨다. 시하는 눈물을 머금고 희승에게 아이를 데리고 도망치라 말하고 무기를 쥐고 일어난다.

시하랑 떨어지기 싫어하는 아이를 데리고 똑같이 눈물을 머금은 희승이 안전한 곳에 아이를 두고 금방 돌아오겠다고 말한 뒤 뒷걸음질하다 도망치게 되고, 시하는 거대 고블린과 싸우다가 죽게 된다.

1. 챕터 02, … 10년 후 – [본격적인 시작]

주인공을 안전한 곳에 숨긴 뒤, 다시 시하를 찾은 희승은 시하가 고블린의 시체와 같이 있는 것을 보게 되었고, 둘의 죽음을 확인한다.

시하의 손에 꽉 쥐여져 있는 무기를 조심스럽게 챙겨 든 희승은, 잠깐 주저 앉았다가 굳은 표정으로 일어나 자리를 뜬다.

그리고, 10년이 지났다.

어렸던 아이는, **<주인공>**은 성장해 소년이 되었다.

주인공은 희승의 도움으로 안전한 곳, **<성심 캠프장>**에서 성장할 수 있었다.

성심 캠프장의 어른들, 그리고 희승의 도움을 기억하고 있는 주인공은 **“언제 까지고 도움만 받을 수 없어.”**라는 마음의 심지를 세우게 된다.

그렇게 마음의 심지를 세우게 된 날, 주인공은 이를 실제로 실행에 옮긴다.

단순히 심부름 등으로 일을 돕는 것이 아닌, 실제로 캠프장에 도움이 될 만한 일들을 맡기 위해 어른들을 찾아다닌다.

그 과정에서 주인공은 성심 캠프장 밖으로 땔감으로 쓸 나뭇가지를 모으러 가게 되었고, 거기서 시체가 아닌 쪼렙 몬스터와 처음으로 조우하게 된다.

어린 시절의 트라우마 때문일까, 작은 몬스터임에도 불구하고 어지러움과 점차 빨라지는 심장박동 주인공이 쓰러지기 직전, 캠프장 주민들의 말을 듣고 주인공을 찾아 나온 희승이 그러한 주인공을 구해준다.

희승과 주인공간의 잠깐의 소요사태 이후, 헌터가 골똘히 생각에 잠긴다.

**“그래, 그래… 언제 까지고 너를 지켜줄 순 없겠지.”**

그러한 말을 읊조린 희승은 우선 캠프장으로 돌아간 후, 마음의 준비가 되면 자신의 텐트로 찾아오라는 말을 한 뒤 주인공과 함께 캠프장으로 돌아간다.

1. 챕터 03, 헌터의 길 – 어머니의 유품

마음의 준비를 하고 희승의 텐트를 찾은 주인공은 <**검,망치,창 중에 처음 선택한 무기**>와 마주하고 왠지 모를 익숙함을 경험하게 된다.

희승은 그런 주인공의 모습을 보며 나직하게 어머니의 유품이라 말해준 뒤 주인공이 받아갈 수 있도록 내밀어 준다.

**“이제야 너에게 돌려주는구나.”**

희승의 손에서 무기를 넘겨 받은 주인공, 그러한 주인공과 무기 사이에 빛줄기가 이어지더니 이내 빛이 사라졌다.

주인공이 방금 일어난 일이 무엇인지 희승에게 물었고, 희승은 무기에 관련된 이야기들을 해주기 시작한다.

수년간 쌓아왔을 이야기들, 이제 정신적으로 성숙을 이루어가는 주인공에게 부담스러운 이야기였지만 희승의 센스덕에 너무 무겁지 않게 전달되었다.

**“무기와 연결이 되게 되면, 무기를 다룰 수 있게끔 무기가 너를 도와준 단다.”**

**“하지만, 그렇다고 해서 바로 몬스터와 상대할 수는 없지. 나에게 무기술을 배우도록 하자.”**

희승에게 무기술을 배우게 된 주인공, 또 다시 시간이 흐른다.

1. 챕터 04, 이세계인

2년 뒤, 완전히 성장한 주인공.

무기술도 능통하게 되었고, 희승과 함께 몬스터를 사냥하며 트라우마도 일정부분 해소하게 된 주인공은 이제, 희승의 슬하에서 벗어나 어엿한 캠프의 헌터로서 활동하기 시작했다.

마계화의 조건을 알게 된 헌터들이 몬스터를 주기적으로 토벌하고, 마계 식물을 뿌리뽑아 불태우는 등의 행동을 하기 시작했고, 주인공은 이러한 일을 도왔다. **<몬스터 사냥 및 마계 식물 뽑기 일일 퀘스트>**

**< 무기 및 캐릭터가 일정 레벨 도달 시 시나리오 오픈 >**

그러던 어느 날, 여느 때와 같이 순찰 업무를 돌던 주인공은 근처에서 몬스터가 차원을 넘어오는 소리를 듣게 되었고, 해당 위치를 향해 나아가자 쓰러져 있는 이세계인과 죽어 있는 몬스터를 찾을 수 있었다.

주인공은 쓰러져 숨은 쉬고 있는 이세계인을 수습하여 등에 업고 캠프장으로 복귀 하게 된다.

캠프장으로 복귀한 주인공, 이세계인이 깨어나면 부를 테니 나중에 찾아오라 한 희승.

**< 무기 및 캐릭터가 일정 레벨 도달 시 시나리오 오픈 >**

이세계인이 깨어났다면서 찾아오라는 말을 전해들은 주인공이 희승이 있는 텐트를 찾았다.

건강을 찾은 이세계인은 캠프장의 그 누구도 모르는 언어로 대화를 시도하다가, 이내 빛이 머금어지더니 대화가 통하기 시작했다.

**“이제, 제 말이 이해되나요?”**

이세계의 마법을 통해 대화를 나눌 수 있게 된 이세계인과 희승을 비롯한 캠프장의 사람들은 서로 궁금한 내용들을 묻고 답하였다. 그리고, 몬스터의 침공에 대한 이야기도 들을 수 있었다.

**“저희 세계에서 쫓겨난 마신이, 다시 저희 세계를 침공하는 과정에서 벌어진 사태 같네요…”**

진실에 조금 가까워진 사람들, 그리고 이세계인은 돌아갈 수 있는 방법을 알게 되기 전까지 구해준 은혜를 갚겠다 (**“위험한 몬스터를 탐지할 수 있습니다. 도움이 될 거예요.”**) 하여 사람들은 고개를 끄덕였다.

**< 셰르파 – 네임드 몬스터 퇴치 퀘스트 컨텐츠 오픈 및 성심 캠프장 근처 네임드 몬스터 퇴치 오픈>**

1. 챕터 05, 이상 감지

**<무기 및 캐릭터가 일정 레벨 도달 시 시나리오 오픈>**

무기의 성장을 이뤄 나가던 주인공은 어느 날 희승의 부름을 듣게 되고 희승을 찾는다.

희승의 옆에 심각한 표정으로 앉아있는 이세계인, **<셰르파>** 는 주인공을 마지막으로 모두 모인 헌터들을 한번 살펴본 뒤 말을 꺼냈다.

**“… 이상한 마기를 감지했어요.”**

근처보다 조금 더 먼 거리에서 발생한 이상한 마기를 감지하는 데에 성공한 셰르파는 이를 꼭 확인해봐야 한다고 강력히 주장했다.

**“마신을 자의로 따르는 강자들… 우리에겐 마왕이라고 불리는 존재들이 넘어오려는 징조일 수도 있어요. 꼭 확인해 봐야해요.”**

이 주장을 듣고 심사숙고한 이들은, 너무 먼 거리이기도 하고 캠프장을 지키기 위해 많은 헌터들을 보낼 수는 없다고 판단하였고 보다 주장의 신빙성을 확보하기 위해 셰르파를 파티에 낀 채 완전히 무너져 황폐해진 대전 끝자락 까지 향한다.

셰르파는 다시 한번 지금 위치보다 보다 먼 곳에서 이상한 마기가 여전히 감지되고 있다고 말하였고, 희승은 결국 소수의 인원을 차출하여 해당 위치를 확인하기로 결정하였다.

**<신규 컨텐츠 오픈 – 지역 이동>**

이미 완전히 무너져 황폐해진 대전을 지나, 조금 더 먼 거리까지 가야하는 상황.

다시 캠프장으로 복귀한 일행들, 주인공은 대전 너머의 지역을 탐사하는 소수의 인원에 차출되어 논산으로 향하는 길을 떠난다.

1. 챕터 06, 마기를 머금은 땅 논산

**<신규 지역 오픈 – 마기를 머금은 땅 논산>**

황폐화된 대전을 지나 진입한 논산은 이미 마계화가 전부 진행된 땅 이였다. 과거의 모습은 어디로 갔는지, 울창한 숲이 논산을 찾은 주인공 일행을 반겼다.

과거의 지도와 지형을 대조하여 위치를 천천히 찾아가던 인원들은 이내 중소 도시 규모로 넓고 깊게 뚫린 무저갱 앞에서 걸음을 멈추었다.

그리고, 셰르파는 무저갱의 안을 가리켰다.

**“… 이곳이 맞네요.”**

주인공 일행은 선택을 해야 했다. 무저갱을 탐사하느냐, 이대로 돌아가서 보고를 하느냐.

그때, 주인공 일행은 돌아가서 보고를 하겠다 결정했고, 그대로 발걸음을 돌렸다.

**<신규 컨텐츠 오픈 – 무저갱 탐사>**

이후, 보고를 받은 희승은 수차례 탐사를 보내 논산에 자리잡은 무저갱을 탐사하였다.

그리고, 결국 주인공의 활약을 통해 무저갱 속에 자리잡은 마기에 침식된 골렘의 존재를 깨 달았고, 점차 마계화한 환경으로부터 마기를 공급받아 강해지고 있다는 것을 셰르파를 통해 알게 되었다.

희승은 마기에 침식된 골렘의 토벌을 결정하였고, 주인공 또한 공로를 인정받아 토벌을 진행하게 된다.

그리고, 주인공의 활약으로 골렘을 퇴치하는 데에 성공하였고, 논산에서의 일은 일단락되었다.

**< 셰르파 – 네임드 몬스터 퇴치 퀘스트 컨텐츠 오픈 및 무저갱 속 네임드 몬스터(골렘) 퇴치 오픈>**

1. 챕터 06, 북쪽으로

**<무기 및 캐릭터가 일정 레벨 도달 시 시나리오 오픈>**

시간이 흘렀다.

다시 주인공을 부르는 희승, 또 다시 모두가 모인 자리에서 셰르파가 말했다.

**“이전, 골렘과 같은 기운이 감지되고 있어요. 이번엔 북쪽이에요.”**

그 말을 들은 희승은 곧 바로 결정을 내렸다. 이전, 골렘의 경우와 같다면 시간을 지체하면 더 강해진 몬스터를 상대해야 할 테니까. 이전 골렘을 토벌한 경험이 있는 헌터들이 다시 팀을 꾸려 이번엔 캠프장의 북쪽, **<천안>**으로 향하기 시작했다.

**“더 북쪽으로 가야해요.”**

천안을 지나며 셰르파가 말했고, 일행은 조금 더 걸음을 옮겼다. 감지가 안돼서 헤매는 셰르파를 따라 걸음을 움직이던 일행은, **<평택>** 으로 향했고 평택에서 **<건도 캠프장>**의 헌터들과 마주하게 되었다.

황폐화된 도시를 돌아다니며 식량으로 사용 가능한 몬스터를 잡고 있던 건도 캠프장의 헌터들은 자신들과 마주한 성심 캠프장 헌터들을 자신의 캠프로 안내하여 서로 알고 있는 정보를 공유하였다.

건도 캠프장의 **<검갑환>**은 이전에 골렘과 같은 위협이 존재한다는 이야기를 듣고서, 헌터를 지원하는 것은 주인공 일행의 신뢰도가 아직은 부족해서 할 수 없다 하였지만 자신의 캠프장에서 보급을 해도 좋다고 이야기했다.

주인공 일행은 건도 캠프장의 주민들의 부탁을 들어주며 중간 보급을 마쳤고, 올라가는 길을 막고 있는 요소**<다양한 서브 퀘스트>**들을 배제한 후 더욱 북쪽으로 올라갔다.

1. 챕터 07, 물의 잠긴 수원

길을 올라가던 주인공 일행들은 점차 길이 질퍽 해지는 것을 느꼈다. 마지 늪과 같은 느낌으로.

그리고, 일행은 **<물에 잠긴 수원>**이었던 지역에 도착할 수 있었다.

셰르파는 중심부가 물에 잠겨 질척한 늪으로 변한 수원을 바라보며 고개를 끄덕였다.

**“이곳이 맞네요. 이상한 마기가 강하게 감지되고 있어요.”**

일행은 늪으로 변한 수원지역을 탐사하기 시작했고, 날이 저물기 전에는 건도 캠프장으로 복귀하여 검갑환에게 해당 내용을 공유하였다. 그리고, 주인공 일행은 수원지역의 이상한 마기를 품고 있는 몬스터, **<마기에 침식된 물의 정령>**을 찾아내는데 성공하였고, 물의 정령을 토벌하기 위한 준비를 한다.

또 주인공의 활약으로 물의 정령을 토벌하는 데에 성공하였고, 일행은 피로한 몸을 이끌고 건도 캠프장으로 복귀한다.

**< 셰르파 – 물에 잠긴 수원 네임드 몬스터(물의 정령) 퇴치 오픈>**

1. 챕터 08, 성심 캠프장

건도 캠프장에서의 일을 끝마친 후 성심 캠프장으로 복귀한 헌터들은 이전과 같지 않은 분위기의 사람들과 마주했다.

무슨 일 있었냐고 묻는 주인공, 사람들에게서 한가지 이야기를 듣게 된다.

**“근처에 있는 다른 캠프장에서 우리 캠프장의 마석등의 물자들을 상당 수 빼돌리려 했어.”**

그 과정에서 희승이 캠프장 내의 **<배신자 캐릭터>**에 의해 다쳤다는 이야기와 어느 캠프장**<햇빛 캠프장>**에서 주도했는지에 대한 이야기를 들을 수 있었다.

희승의 텐트에 다시 모든 헌터들이 모였다. 다쳐 있는 희승은 머리와 팔에 붕대를 두르고 참여했다. 주인공은 그러한 희승을 보며 복수심을 가다듬는다.

시작된 회의, 건도 캠프장에 갔었던 주인공 일행들은 복수를 말하였지만 캠프장의 사람들은 고개를 저었다.

**“위험해. 이 근방에 있는 대부분의 캠프장들을 무너트리고 흡수했는지 규모가 상당해.”**

같은 사람들끼리 반목해야 하는 상황 때문에 저마다의 머뭇거림이 있던 그때, 희승이 말했다.

**“… 지금 뿐이야, 나중은 없을 거다.”**

같은 사람들끼리 반목을 유도하는 햇빛 캠프장을 무너트릴 수 있는 기회는 지금 뿐이라는 말.

헌터들은 침음을 흘렸고, 주인공은 조용히 눈을 빛냈다.

희승의 주도하에 습격작전이 천천히 준비되기 시작한다.

1. 챕터 09, 햇빛 캠프장

야심한 밤 성심 캠프장의 헌터들은 햇빛 캠프장을 찾았다.

헌터들이 각각 자리를 잡았고, 잠깐의 침묵 후 희승의 명령이 내려졌다.

1. 챕터 10,
2. 챕터 11,