

시줄리니언 스토리

(빨간색은 스크립트, 파란색은 퀘스트 및 플레이 요소, 초록색은 시네마틱입니다.)

	본문
S#0	<p>배경 : 잔잔하게 나레이션으로 깔리고 바로 설산에 오르는 디아틀로프 탐사대 10 명의 모습이 보인다.</p> <p>??? : “그날 밤에 도대체 내 친구들에게 무슨 일이 생겼는가?” 문구 출력</p> <p>- 이 인물의 정체는 유리 유딘</p>
S#1	<p>비즈하이(오후/베이스캠프 1)</p> <p>배경 : 갑작스레 하늘이 어두워지며, 눈보라가 칠 기미가 보인다.</p> <p>디아틀로프 탐사대 9 명은 홀라트샤홀산 정상 부근을 향하여 오르고 있다.</p> <p>그들은 홀라트샤홀산 정상에 불치병을 치료할 수 있는 약재가 있다는 소문을 알고 있었기 때문에, 서둘러 탐사를 온 것이다.</p> <p>하지만 급해진 마음으로 등산을 시작하게 된 디아틀로프 탐사대는 10 시간 정도를 쉬지 않고 올라왔고, 탐사대원들의 얼굴엔 지침이 가득했다.</p> <p>탐사대원들은 비즈하이에서 잠시 멈춰서게 된다. 그곳엔 약간의 나무 잔해물이 남아있었고, 돌들이 규칙적으로 놓여 있었다. 마치 누군가 살았던 것 같이..</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 이고르는 날이 흐리기 때문에 비즈하이에서 베이스캠프를 만들 것을 말한다. 2. 세몬은 이곳이 원주민들이 신성시 여기는 장소로 보이기 때문에 더 나아가서 베이스캠프를 만들 것을 주장한다. 3. 비즈하이에 결국 남게 되는 인물들은 도로센코, 콜모고로바, 콜레바토프이다. 4. 세몬의 뜻에 동의하여 더 나아가는 인물들은 미하일, 다틀로프, 줄로타료프, 크리보니센코, 티보브리니울, 슬로보딘, 두비니나이다. <p>(다틀로프의 퀘스트 : 신호탄 3 개를 찾아 비즈하이에 남은 인원에게 전달해줘.)</p> <p>의견이 좁혀지지 않았으나, 서로간의 연락 수단으로 비즈하이에 남은 3 명의</p>

메모 포함[1]: 지쳤는데도/눈보라가 치는데도 등산하는 이유가 필요

메모 포함[2]: 일단 이부분은 정상에 불치병을 치료하는 약이 있다는 소문으로 넣는건 어떨까?

메모 포함[3]: ○ ○ 그리고 해당 수액이 소문이 나려면 소문이 날 수 있는 뒷배경이 필요한데, 이전에 작성해둔 문서 설정을 가져오는 것이 좋아보임. (2 차세계대전 참전 부분) 초르트가 범국민적 영웅으로 떠오르고, 그의 고향에 대한 소문이 점차 떠올랐다.... 이런식으로

메모 포함[4]: 이컨 dlc2 의 군인을 등장시켜서 막음

메모 포함[5]: 수액에 대한 소문은 세계관에 풀어놓은 걸로만 잡아두고, 스토리 문서에는 약재에 대한 언급만 넣음으로 클리어 (설정은 되어있으나 스토리에서 굳이 말은 안했다- 이런느낌)

메모 포함[6]: 탐사대원들은 비즈하이에서 원주민들을 발견하지 못했으며, 그 이유로는 원주민들의 총력에 사람은 보이지 않고, 집터 정도만 남아있을 정도로 쇠락해 있었다고 가정하고 이야기 해야 할거 같음

메모 포함[7]: 이컨 무슨 이야기인지 모르겠습니다.

메모 포함[8]: 클리어

메모 포함[9]: 인원이 갈라지는 더욱 명확한 이유 필요. 애초에 베테랑으로 이루어진 탐사대인데 이러한 위험요소를 차지하고나서라도 갈라져야 하는 이유가 있는가? 스토리를 작성할 때는 이유만을 위한 이유가 있어서는 안 됨.

메모 포함[10]: 현재 인원이 갈라지는 이유는 약품의 탐사 혹은 고고학적 조사 정도가 있을거 같음

메모 포함[11]: 그렇게 된다면 고고학적 지식이 있는 사람들이 속해있는데도 불구하고 비즈하이에 머무르게된건데, 해당 부분의 개연성이 부족해보임 TT TT

메모 포함[12]: 갈라질만한 명확한 이유를 이야기해주세요. 그거에 맞춰서 써볼게요

메모 포함[13]: '날이 흐리기 때문에'라는 이유도 납득할 수 있을 법?한게 10 시간을 고된 길을 걸어와서 아무리 베테랑이라해도 예민해져있을거고, 오히려 베테랑이기 때문에 이 정도는 괜찮아~ 라는 아집이 있을 수 있다고 생각해서 수정하지 않았습니디!

메모 포함[14]: 즉 서로 베테랑이라고 생각해 자존심싸움을 한것

	<p>인물은 플레이어에게 3 대의 신호탄을 전달받는다.</p> <p>그 후, 더 나아가는 측의 인물들은 힘들지만서도 이 장소에 대한 찜찜한 마음에 결국 등반을 재개하는 것을 선택한다.</p>
S#2-1	<p>비즈하이에서 120 분 떨어진 장소(밤/베이스캠프 2) -></p> <p>거센 눈보라로 인해 100 분 정도 걸릴 길에서 120 분 정도 소비하고 오르티기슭에 베이스캠프를 설치했다.</p> <p>약간의 다툼과 오랜 산행으로 지친 기색이 역력한 그들은 짐을 풀고 몸을 녹이기 위해 불을 켜기에 급했다.</p> <p>이 때, 플레이어는 산을 오르는 길에 주웠던 나뭇가지들과 풀더미들을 이용해 불을 피우는 것에 성공한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 플레이어는 이 풀더미가 설산인데도 많이 자라는 것 같으니, 날 밝을 때 불을 피울 용도로 이 풀더미를 뽑으러 갈 것을 대원들에게 제안한다. 2. 동시에 비즈하이에 남아있을 인원들에 대한 걱정을 말한다. 3. 세문은 그에 공감하지 못하고 그들에 대한 화를 내며 풀더미를 통해 불을 키운다. 4. 동시에 세문은 먼저 잠에 들기 위해 텐트로 이동한다. 5. 다들로프와 두비나나 또한 세문을 따라 잠을 청하기 위해 텐트로 따라 들어간다. 6. 크리보니첸코와 티보브리니을, 슬로보딘은 불 앞에 조금 더 남아 휴식을 취하기로 결정한다. <p>그들이 피운 불은 연기가 많이 피어올랐다.</p> <p>불을 쬔고 있는 3 명의 몸이 따뜻해지며 그들의 긴장감이 풀렸을 때쯤, 서로의 모습이 흥측한 괴물로 변해가고 있다는 사실을 인지하지 못한 채 플레이어는 텐트 안으로 들어갔다.</p>

메모 포함[15]: 주인공은 원주민 부락의 언어와 문화를 알고있기 때문에 걱정이 된다는 것은 알겠는데, 주인공이 세문을 거들어 설득하지 않는 이유가 필요.

메모 포함[16]: 이건 무슨 이야기인지 이해가 안가네요

메모 포함[17]: 주인공은 두려움이 많기 때문에 비즈하이에 남은 동료들이 혹시 안좋은 일이 생길까 두려워서 걱정을 합니다. 다만 세문은 그들이 본인의 말 (원주민 신성지역이야)을 듣지 않고 더이상 못가겠다 했던 동료들이 답답하여 주인공의 걱정해 대해 걱정해줄 필요도 없어! 라는 식으로 완강하게 화를 내는 것. 그렇기에 주인공도 굳이 그것을 말리거나 설득할 이유가 없다..!

메모 포함[18]: 환각초가 환각 말고 다른 효과가 있다는걸 설명한 부분이 여기밖에없음

메모 포함[19]: 다른 효과 없습니다. 환각 효과를 워딩으로 설명하려고 하니 이렇게 쓰여진겁니다.

S#2-2	<p>비즈하이에서 120 분 떨어진 장소(아침/베이스캠프 2)</p> <p>배경 : 눈보라가 그치고 아침이 왔다. 밤새 찬바람에 켜났던 불씨는 온데간데 없었다.</p> <p>플레이어는 가장 먼저 눈을 뜬다.</p> <p>플레이어는 텐트 바깥으로 나와보니 크리보니센코, 티보브리니을, 슬로보딘이 머물던 텐트 가 바깥으로 찢어져 있고 주변 환경이 처참한 것을 발견한다. 그리고 그 텐트 안에 그들은 없었다.</p> <p>플레이어의 기억에는 갑작스레 졸로타료프의 얼굴이 흐릿하게 상기된다.</p> <p> 플레이어는 바깥으로 찢어진 텐트, 여러 가지 의문의 발자국과 핏자국에 대한 내용들을 다틀로프, 두비니나, 졸로타료프를 깨워 전달 한다.</p> <p>자리에 남은 4 명은 급히 모여 이야기를 시작한다.</p> <p>다틀로프는 침착하게 모은 단서에 대해 플레이어에게 묻는다.</p> <p>두비니나는 울먹이며 하산하고 싶음을 알린다.</p> <p>다틀로프는 플레이어에게 비즈하이에 남은 인원들에게 무전을 할 것을 지시한다.</p> <p>플레이어는 무전기를 찾아 졸로타료프에게 건넨다.</p> <p>일행은 신호탄을 터트려보았으나, 돌아오는 답은 없었고 결국 비즈하이에 방문한 후 나머지 인원들과 하산하자는 이야기를 꺼낸다.</p> <p>자리에 있던 4 명은 급히 짐을 챙겨 비즈하이로 발걸음을 향한다.</p> <p>그들이 떠난 곳엔 바깥쪽으로 찢어진 텐트 하나와 불 꺼진 장작만이 놓여 있었다.</p>
S#3	<p>S#3. 비즈하이(오전/베이스캠프 1)</p> <p>배경 : 100 분 정도 걸어 내려온 비즈하이의 모습은 처참하기 그지없었다. 아니 오히려 더 최악이었다.</p>

메모 포함[20]: 개별텐트 말고 대형텐트로 수정희망. 1인 1텐트는 현실적으로 많이 힘들것임. 최대 소지할 수 있는 대형텐트는 3개 MAX.

메모 포함[21]: 개별 텐트라고 지시되어있지 않습니다. 어떤 사람들이 사라졌는지를 표현하려고 작성되어졌고 텐트는 이미 2-3 개 정도로만 생각하고 있습니다.

메모 포함[22]: 클리어

메모 포함[23]: 어떤 정보를 수집했는지에 대한 묘사 필요

메모 포함[24]: 주변환경이 처참한 상황(여러 발자국, 핏자국 등)과 텐트가 바깥으로 찢어져 있는 상황, 이 이후에 추가로 수집할 정보 생각나면 작성해주세요.

메모 포함[25]: 왜 선택적으로 인원을 선택하여 공격했나? 에 대한 의문이 듭니다

메모 포함[26]: 선택적으로 공격..? 이 이해가 안됨ㅠ = 사실을 전달하는 상황에서..?? 내가 이해를 못한듯

대원들은 누군가가 다녀간 것 같은 발자국들과 널브러져 있는 옷가지와 3 구의 시신을 발견한다.

주위에 타고 있는 나무와 강추위 속에서 속옷만 입고 공포에 질려있는 시신 3 구의 표정, 혀가 잘린 얼굴, 뛰지 않는 맥박상태까지 확인한다.

4 명의 대원은 충격에 빠진다.

1. 이 때, 플레이어의 기억에서는 또 졸로타료프의 얼굴이 상기된다. 그의 가방에 있던 손도끼,,, 그가 누군가의 헛바닥을 자르는 모습이 자꾸 상상된다.. 이에 플레이어는 졸로타료프에게 잘린 혀가 있을 것이라는 의심을 한다.
2. 다틀로프는 비즈하이에 대원들을 두고 온 것에 죄책감을 느낀다.
3. 두비니나는 슬퍼하며 실종된 3 인을 어서 찾아야 할 것이라고 말한다.
4. 졸로타료프는 원주민들의 짓이 틀림 없을 것이라 주장한다.

이 때, 플레이어는 주변에 떨어져있는 의문의 쪽지를 발견한다.

인원들은 전부 쪽지의 내용을 확인한다.

쪽지 내용 : 원주민 언어

(당신들의 일행 중에 범인이 있어. 다들 몸 조심해. 우리가 도와줄게.)

다틀로프는 플레이어가 원주민 언어 공부|를 했던 것을 알고, 이를 해석할 것을 지시한다.

플레이어는 진실되게 이야기했다가는 범인으로 의심가는 졸로타료프가 우리를 죽일 수 있을 것이라 판단 하에 다르게 해석하여 말한다.

플레이어는 우리 영역을 침범하는 자는 죽이겠다고 쓰여 있다고 전달한다.

다틀로프는 대원 모두를 찾아나서자고 말한다.

플레이어는 혹시 하산할 인원이 있냐고 묻는다.

두비니나는 눈물을 흘리며 자리를 떠나고 싶다 말한다.

졸로타료프는 앞쪽을 가리키며 그곳에 원주민 마을이 있을 것이고, 그곳에 남은

메모 포함[27]: 상기되는것만으로 범인으로 추리한다는건 개연성이 부족, 세몬이 가지고 있는 도끼가 범행에 쓰였다 라는 느낌으로 가야 논리적임.

메모 포함[28]: 클리어

메모 포함[29]: 신성한 장소에 침입을 하면 벌을 받는다(최대 사망)는 것을 알고 있었는데도 불구하고 남고자하는 이들을 뜯어말리지 않는 이유는?

그리고 사망이라고 단정짓는 이유는?

메모 포함[30]: 말렸으나 함께 가지 않은 인원들에게 화가났고, 화를 주체하지 못하고 뒤 돌아 남은 산행을 하였습니다. 사망으로 추정 지을 수 있게 좀 더 자세히 시체를 묘사해볼게요.

메모 포함[31]: 베테랑들의 자존심싸움ㅋㅋ

메모 포함[32]: 세몬은 왜 원주민 문화를 알면서 언어는 읽지 못하는가?

메모 포함[33]: 세몬도 알면서 감추었다? 이렇게 되면 굳이 감춘 이유가 없기 때문에 제외 혹은 추가 설명을 해야함

메모 포함[34]: 문화를 안다고 전부 언어를 아는것은 아니니까 큰 상관 없을거라고 생각합니다. 세몬이 어떤 점을 알면서 감춘걸까요? 요 부분은 이해가 안갔습니다.

	<p>실종된 대원들이 잡혀있을 것 같다고 말한다.</p> <p>결국 4 인의 대원들은 긴 시간을 걸어 산 위쪽으로 향하게 된다.</p>
S#4	<p>설산 중간(오후)</p> <p>배경 : 0 분 정도 더 걸어 올라가는 중에, 뒤쪽에서 지친 두비니나와 함께 걸어오던 탐사대장 이고르 다트로프가 소리를 질렀고 그의 다리엔 피가 나기 시작했다.</p> <p>뒤를 돌아보니 거센 바람에 의해 큰 돌이 그의 다리 위에 떨어졌고, 앞으로 나아갈 수 없게 되었다.</p> <p>다트로프는 고통에 비명을 지른다.</p> <p>두비니나는 플레이어에게 급히 압박붕대를 가져올 것을 지시한다.</p> <p>플레이어는 급히 가방을 뒤져 봤으나 쓰고 남은 붕대는 하나밖에 없었다.</p> <p>어쩔 수 없이 남아있는 붕대를 꺼낸다.</p> <p>동시에 주변에 잠시 다트로프를 누일 곳을 찾다가 오두막 지붕을 발견한다.</p> <p>세문과 두비니나는 오두막으로 다트로프를 옮기고나서 나머지가 식량과 불쏘시개를 조금 더 찾아볼 것을 제안한다.</p> <p>플레이어는 간이 구조용 썰매를 제작해 다트로프를 싣고 끌어 오두막으로 향한다.</p>
S#5	<p>오두막(오후)</p> <p>배경 : 4 명의 대원은 한 낡은 오두막에 도착하게 되었다.</p> <p>그들은 짐을 풀고 주변에서 풀 무더기와 장작을 구해와 체온을 높이고 식량을 구하기 위해 나설 준비를 한다.</p>

메모 포함[35]: 해당 텍스트 월드맵에 의거하여 수정 요망, 정상으로 등반하고자 하는 강력하고 명확한 요인 필요.

메모 포함[36]: 그래도 사라진 친구들을 함께 찾겠다는 의지로 등반한다고 보면 될 것 같습니다. 시나리오에 명시 되어있습니다.(지금 이 내용들은 시나리오 바탕으로 축약된거라 생략된 게 많음)

메모 포함[37]: 클리어

메모 포함[38]: 세르파 역할을 할 정도로 등반을 많이 한 다트로프가 후방에 있는건 부자연스러움.

메모 포함[39]: 후방에 있어야 할 만한 명분을 작성해봤습니다.

메모 포함[40]: 나무가 사람 위에 쓰러지면 최소 골절입니다. 부목을 추가해야됨. 그리고 멸종하던 나무가 쓰러진 이유는!?!?

메모 포함[41]: 차라리 원주민이 사냥을 위해 만들어둔 밧에 걸린걸로 이야기를 하고, 이 충격에 의해 무릎이 빠진 정도로 정리하는게 어떨까요?

메모 포함[42]: 이게 나을듯. 밧줄로 발목 걸어올리는 밧같은걸로

메모 포함[43]: 디아트로프 사건 현장에 있었던 실제 "시신 중 몇구가 교통사고급의 강한 충격을 받았다."라는 내용이 연결되게 작성하고 싶습니다. 다른의견으로 주시면 감사하겠습니다.

메모 포함[44]: 클리어

메모 포함[45]: if 나무에 의한 다리 부상이면 골절인데... 현실적으로 엮는것은 불가능.(경험담~ㅋㅋ) 구조용 썰매 만들기 미니케스트를 만드는 것이 현실적이어보입니다.

메모 포함[46]: 시기상 응급치료는 다들 할줄 알거라 치료방법은 많을듯

메모 포함[47]: ㅇㅇ 그리고 베테랑이라면 더욱.

메모 포함[48]: 클리어

메모 포함[49]: 설산 대피용 오두막이면 어느정도 장작을 만들 수 있는 설비가 되어있을겁니다.

메모 포함[50]: if: 설산 대피용 오두막이 아니라 원주민들이 사용하던 제사준비용 오두막이라면 여기서 자료 추가 입수 가능합니다

메모 포함[51]: 대피용 오두막이라 가정하고, 장작과 풀을 모두 구해오는 것으로 해결 -> 오두막을 안전한 거점으로 확보하고자 하는 의도를 엿보이게끔

메모 포함[52]: 식량은 왜 떨어졌는가? 변을 당해버린 탐사대원의 짐을 뒤지면 해당 인원이 먹고도 남은 여분의 식량은 존재할 것 같은데...

메모 포함[53]: 오두막에 하루 이틀만 있을 것 같지 않았고, 혹시 모를 식량에 대비해둔다 라고 생각하면 될 것 같습니다.

메모 포함[54]: 부상당한 대원과 그를 간병해야하는 인원이 생겨버렸기 때문에 식량을 넉넉히 준비해두지 않으면 위험할 수도 있다는 위험인식!

	<p>줄로타료프는 본인이 식량을 구해올테니 한 명은 남아 다틀로프의 간병을 할 것을 제안한다.</p> <p>두비니나는 본인이 남을테니 해가 떨어지기 전까지 식량과 풀 더미 및 장작을 구해올 것을 플레이어와 줄로타료프에게 지시한다.</p> <p>그렇게 2 명의 대원은 물자를 구하기 위해 바깥으로 나간다.</p>
S#6	<p>오두막 약간 앞 쪽(오후)</p> <p>배경 : 물자를 구하기 위해 바깥으로 나온 세몬 줄로타료프와 플레이어.</p> <p>약 10 분 정도 자리를 옮기다가, 그들은 앞에 놓여진 한 구의 시신을 발견한다.</p> <p>그 시신의 정체가 "유리 크리보니센코" 의 시신임을 알게 된다.</p> <p>피부의 색이 오렌지색(황달 : 약물/약초의 독성 반응)으로 변해있었고, 옷은 루스뎀 슬로보딘의 옷을 입은 채 살해당해 있었다.</p> <p>플레이어의 생각으로는 계속 의심해왔던 줄로타료프의 소행이 아닐까 확신한다.</p> <p>타오르던 장작을 크리보니센코에게 던지고 칼로 그를 찔러 살해하는 장면이 상기된다.</p> <p>플레이어는 모든 정보를 말하며 단순 사망사고가 아니라고 판단 후 말한다.</p> <p>줄로타료프는 약간의 눈물을 흘리며 죽은 인원에 대한 추모를 한 뒤, 정신을 다잡고 살아있는 친구를 케어하기 위해 물자를 구해가자고 말한다.</p> <p>플레이어는 크리보니센코 주변을 서성이며 그래도 너무 착잡하다 말한다.</p> <p>이와 동시에 크리보니센코 시신 안쪽으로 놓여있던 종이조각을 발견한다.</p> <p>플레이어는 차마 크리보니센코의 시신을 두고 갈 수 없다 말한다.</p> <p>줄로타료프는 눈보라가 너무 거세지고 있고, 본인들 또한 길을 잃고 조난당할 수 있는 상황이니 안타깝지만 수습을 하지 않고 빨리 오두막으로 돌아간 뒤, 다틀로프가 호전되면 날이 밝는대로 하산하자고 제안한다.</p>

메모 포함[55]: 풀 더미 및 나뭇가지(불 피우는 용도)

메모 포함[56]: 수정했습니다.

메모 포함[57]: 왜 주인공은 오렌지색으로 변하지 않았나?

메모 포함[58]: 약초의 독성에 대한 반응이 있는 사람과 없는 사람 정도로 구별해주시면 될 것 같습니다. (모든 사람이 복숭아 알레르기가 있는게 아닌것같이?)

메모 포함[59]: 여태 같이 지내왔는데? 줄로타료프가 범행을 저지를 시간적 여유를 주어야한다.

메모 포함[60]: 환각으로 인해 그가 살해하는 장면을 직접 목격했다고 상상중입니다. 그렇게 때문에 줄로타료프를 계속해서 의심해왔고 범행을 저지를 시간적 여유는 밤 중 사이면 충분히 가능할 것 같긴 합니다.

메모 포함[61]: 이 정도면 사람이 진국인데!?

메모 포함[62]: 약간 수정 완료쓰

메모 포함[63]: 시신을 수습하는 미니퀘스트가 필요해 보이는데, 이러면 소련군이 크리보니센코의 시신을 찾을 수 있나?

메모 포함[64]: 소련군이 크리보니센코의 시신을 왜 찾을까요..?

메모 포함[65]: 다틀로프 다리골절로 희생불가.

메모 포함[66]: + 무릎 빠짐 정도면 어떻게든 희생할 수는 있음

메모 포함[67]: 희생의 느낌은 아니고 '좀 괜찮아졌다~' 이 정도로 생각하고 있습니다. 단어 회복->호전으로 바꿨습니다.

	<p>플레이어는 자리를 얼른 뜨려는 듯한, 그리고 아무리 눈보라가 거세지고 있더라도 시신도 수습하지 말고 돌오가자고 말하는 졸로타료프의 모습에 대해 의심을 확실화한다.</p> <p>플레이어는 우선 제안을 받아들이고 오두막으로 다시 돌아가는데, 플레이어의 손에는 반 쯤 찢어진 종이가 보여진다.</p> <p>쪽지 내용 : 나를 이렇게 만든 사람이 이... (반 쯤 찢어져 옆 쪽이 보이지 않음)</p>
S#7-1	<p>오두막(밤)</p> <p>배경 : 허겁지겁 오두막으로 달려온 플레이어와 세몬 졸로타료프. 한 손에는 풀 한 무더기, 한 손에는 쪽지를 든 상태로 이야기한다.</p> <p>플레이어는 크리보니센코의 시신을 발견한 것을 오두막에 있던 인원들에게 전달하며, 실종되었던 대원이 죽어나간 것과 비즈하이에서의 인물들이 전부 살해당했던 끔찍한 사건을 상기시키며 대원들에게 이제는 이 산에서 도망쳐야 할 것 같다 말한다.</p> <p>두비니나와 다틀로프는 좌절하고 통곡하며 당황한다.</p> <p>졸로타료프는 약한 소리를 할 때가 아니라며 얼른 회복해서 내려가자고 말한다.</p> <p>졸로타료프는 3 명이 돌아가며 땀감과 식량을 주변에서 구할 것을 지시한다.</p> <p>그렇게 그들은 3 일정도 오두막에 더 머물게 된다.</p>
S#7-2	<p>오두막(아침)</p> <p>배경 : 3 일 차가 되던 아침.</p> <p>유난히 추운 날씨에 이고르 다틀로프의 몸이 회복이 더뎠다는 걸 느낀 플레이어가 폴더미를 던져 불쏘시개로 사용하고 3 명의 대원을 오두막에 두고</p>

메모 포함[68]: 의심을 더 증폭시킬 수 있는 장치 필요. 예를 들어 이전엔 보지 못했던 상처가 생겼다면.

메모 포함[69]: 실제 범인이 졸로타료프가 아니라서 넣지는 않았는데 이 부분은 한 번 회의해보는게 좋을 것 같습니다.

메모 포함[70]: 수정해봤는데 괜찮은지 확인해봐야할듯

메모 포함[71]: 살해도구에 대한 주리로 변경하는 것이 나아보입니다.

메모 포함[72]: 이걸 이유가 공급할 세벽에 플레이어가 죽었다는게 반전요소라서 오히려 인물을 공급하는게 낫지 않으려나?

메모 포함[73]: 사람이 실종됐는데도 이제서야 하산을 제안하는 것은 조금 부자연스럽습니다.

메모 포함[74]: 사람의 실종이면 오히려 찾으려고 돌아다니는게 맞음
그 찾아다니는 시간이 좀 있는 동안 추가 실종, 혹은 부상이 자연스러울듯

메모 포함[75]: 이미 원주민의 소행이라는 이야기가 언급된 상황이라 소수의 인원들이 대항하길엔 좀 어려울거라 써놓은건데... 이 부분에서는 설정 수정이 필요할 듯.

메모 포함[76]: 원주민의 소행이라고해서 찾으려 안다니는 것 또한 부자연스럽다고 판단합니다.
이 부분을 설정 수정하면 모든 내용 수정해야하며 애초에 누군가가 실종 되자마자 그냥 하산하고 게임 끝나버리는게 맞습니다.

메모 포함[77]: 수정해봤습니당

메모 포함[78]: 머무르는 기간이 긴 느낌~

메모 포함[79]: 저는 오히려 짧다고 느껴졌습니다.

메모 포함[80]: _완료된 토론으로 표시됨_

메모 포함[81]: _다시 열림_

메모 포함[82]: 세몬이 오두막에 머무르는 이유가 필요. 여태껏 보아온 세몬의 성격 상 단독행동은 허락하지 않을 것 같은데...

	<p>어느 때와 다름없이 플레이어가 물자를 구하러 나간다.</p> <p>많은 물자를 얻고 돌아온 플레이어는 오두막으로 향했다.</p> <p>그날따라 플레이어의 얼굴엔 웃음이 가득했다.</p> <p>그러나 돌아간 그곳엔 삭막함만이 가득했다.</p> <p>오두막 내부 벽과 바닥 곳곳에 뿌려져 있는 피를 발견한다.</p> <p>그러다 겁에 질려 있던 세몬 졸로타료프와 눈이 마주쳤다.</p> <p>플레이어는 그가 죽인 것이 틀림없다고 생각했다.</p> <p>플레이어의 머리가 세게 아파온다. 그가 잠시 눈을 감는다.</p> <p>(검은 화면 처리)</p> <p>플레이어가 눈을 떴을 때 알 수 없는 소리가 들려오고 있었다.</p> <p>플레이어는 누군가의 발걸음이 이곳을 향해 오는 것 같다고 생각하여</p> <p>그들의 눈을 피해 자리를 옮긴다.</p> <p>소련 군부대는 탐사대원들을 업어서 데려간다.</p> <p>플레이어는 그런 모습에 의구심을 가진다.</p> <p>이 모습을 지켜보던 플레이어는 이들을 뒤따라가기 시작한다.</p>
S#8	<p>소련 군부대 바깥(저녁/전투)</p> <p>배경 : 그들을 따라 올라오니 어느새 해는 지고 있었다.</p> <p>플레이어는 높이 올라와 있는 철창 안쪽으로 대원들의 시체가 옮겨지고 있는 것을 발견한다.</p> <p>그들이 시체를 옮기며 대화를 하는 과정에서 6,7,8 번째 사상자를 B4885 호실로 옮긴다는 이야기를 플레이어는 엿듣게 된다.</p>

메모 포함[83]: 이 부분은 시나리오에서 명시했고, 서로가 번갈아가며 물자를 구하러 간다는 느낌으로 작성했습니다.
세몬 졸로타료프가 먼저 제안한겁니다.

메모 포함[84]: 어디서부터 핏자국을 발견할지도 생각할 필요 있음

메모 포함[85]: 시체 근방

메모 포함[86]: 클리얼

메모 포함[87]: 죽기 직전의 꿈틀거림인가용?

메모 포함[88]: 쫓아오고 있던 세몬을 발견정도로 수정 필요

메모 포함[89]: 시나리오 회상부분에서 확인 부탁드립니다.

메모 포함[90]: 사실 플레이어가 죽었는데, 플레이어는 인식하지 못하고 있는 상황 -> 세몬은 플레이어의 모습에 덜덜 떨고 있었던 것이고, 플레이어는 세몬이 대원들을 죽여놓고 떨고 있었다고 인식한 것처럼 수정

메모 포함[91]: 세몬도 공격받은것 아닌가요?!

메모 포함[92]: 플레이어가 세몬을 제외한 두 명을 먼저 담근 것. 세몬은 아직 안담긴 상황으로 설정

메모 포함[93]: 약간 이런식의 연출이면 후두부를 가격당한것같은 느낌도 드는데... 재고필요

메모 포함[94]: 디펜시아 현상입니다.

메모 포함[95]: 현재 배경이 오두막 안임으로 다가오는 자들에 대해 알 수 없음. 게다가 철산이라 발소리가 들리기도 어려움. 개변필요

메모 포함[96]: 철산이고 4-5 명정도가 함께 눈 밝으면 오두막 안에서 충분히 소리가 날 것 같습니다.

	<p>플레이어는 저 안쪽에서 무슨 일이 벌어지고 있는 것 같으니 안쪽으로 들어가서 대원들 죽음의 진실을 파헤쳐야겠다고 생각한다.</p> <p>플레이어의 눈에는 주변을 배회하던 군인들과 주변에 동사한 시신들이 하나둘 보이기 시작했고, 죽은 이들의 몸을 수색해 소량의 무기를 얻고 그 안쪽을 탐사하기로 마음먹는다.</p>
S#9	<p>소련 군부대 안(밤/전투)</p> <p>배경 : 바깥 경계 태세의 군인들과의 전투를 마치고 안쪽으로 들어온 플레이어.</p> <p>플레이어는 바깥 군인들이 얼핏 이야기하던 호실을 생각해낸다.</p> <p>플레이어는 B4885 실에 무언가 숨겨져 있을 것이라고 확신한다.</p> <p>플레이어가 군부대 안쪽의 삼엄한 경비를 뚫고 B4885 호실로 향하게 된다.</p>
S#10	<p>군부대 안 원주민 인체실험 장소 (밤/전투)</p> <p>배경 : 큰 대화 소리에 이끌려 의문의 장소 앞쪽에 도착한 플레이어.</p> <p>마침 앞쪽에 보이는 큰 집 뒤쪽에 몸을 숨겨 그들의 대화를 듣게 된다.</p> <p>초르트는 군인 1에게 산에 버려진 부족의 시신에 대해 묻는다.</p> <p>군인 1은 단순 사고사일뿐이라고 변명한다.</p> <p>화가 난 초르트는 그렇다면 괴이한 모습으로 변이한 부족 동료들이 감금되어 있는 이 상황이 어떻게 된 것이냐고 하며 더 이상의 지원은 필요없으니 당장 이 산에서 나가라고 말한다.</p> <p>군인 1은 태도가 바뀌며 원주민이 사는 쪽으로 가지 않는다는 약속, 신성한 나무를 관리하고 지켜준다는 약속, 물질적인 지원을 해준다는 약속을 모두 철회하고 부족이 신성히 여기던 것을 훼손시킬 것이라 협박한다.</p> <p>군인 2는 이 때 혼잣말로 군인들이 아니었다면 프로로키 부족이 썼던 약초가</p>

메모 포함[97]: 시신 수습은 울타리 안에서 진행될 것 같은데, 울타리 안으로 진입할 수 있는 무기가 사전에 있어야한다. 또, 총을 습득 하려면 방치된 소련군 시신이 필요한데... 군 측에서 전사자의 시신을 방치하지는 않을테고. 군사기지 안에서도 동시에 무슨 일이 벌어지고 있어서 전사자가 존재했고 -> 그로 인해 총과 총알 파밍이 가능하다는 묘사가 있어야 됨.

메모 포함[98]: 그러면 이 부분에 대한 구체적인 작성 부탁드립니다.
제가 이 부분은 잘 모르겠어서.

	<p>환각초라는 사실도 몰랐을 것이라며 비아냥거린다.</p> <p>이 이야기를 모두 옛들은 플레이어 뒤로 강한 소음이 발생한다.</p> <p>이 자리에 있던 군인들은 강한 소리가 난 곳으로 발걸음을 옮겼고, 플레이어는 황급히 이들의 눈이 돌아간 틈을 타 대원들이 끌려간 장소로 추정되는 B4885 호실로 기억을 더듬어 발걸음을 옮긴다.</p>
S#11	<p>B4885 호실 (밤/전투)</p> <p>배경 : 곳곳에 있는 비밀리에 실험당하고 있는 원주민들과 군인들의 눈을 대원들이 끌려간 장소 앞에 도착하게 된 플레이어</p> <p>그곳에서 보이는 대원 3 명의 시신.</p> <p>빠르게 그들과 주변을 탐색하기 위해 시체 주위를 서성인다.</p> <p>플레이어는 그들이 칼에 찔린 자국과 멍 자국, 피부 색상 등을 확인하고 있었다.</p> <p>그러나 B4885 호실에 남아있던 개조된 환각초 효과로 약한 두통이 시작되었고 왜곡된 기억들이 다시 생각나기 시작했다.</p>
S#12	<p>비즈하이(새벽/회상)</p> <p>배경 : "회상 시네마틱 : 모든 일의 진실을 알린다." 시작</p> <p>오는길에 주운 환각초를 가방에 넣었던 다니던 플레이어.</p> <p>비즈하이에서 찢어진 대원들이 너무 안타까워 새벽길에 80 분 정도의 눈보라를 헤치고 그들이 있는 곳으로 내려와 환각초를 던지고 불을 피워준다.</p> <p>이 모습을 비즈하이에 있던 유리가 발견하고 놀라며 누구냐고 묻는다.</p> <p>이내 플레이어임을 확인하고 안심한다.</p> <p>지나이다 콜모고로바는 이 소리를 듣고 텐트에서 나와 플레이어가 왜 여기까지 돌아왔는지 묻는다.</p>

메모 포함[99]: 전투에서 조사로 변경

메모 포함[100]: 전투 가능한 상황이다. 라는거 명시해둔겁니다.
차라리 뻔다면 빼는걸로 처리하겠습니다.

메모 포함[101]: 본인이 찾은 내용이 필요하다고 봅니다.

메모 포함[102]: 결국 혼하지 않은 약조기 때문

메모 포함[103]: 그리고 인벤토리에 넣어져있는게 보일텐데... 내용보강필요

메모 포함[104]: 잘못작성해서 수정했습니다.

메모 포함[105]: 오후시간 눈보라 없이 100 분 이상 걸리는 길인데 새벽에 30 분만에 도착한다는 부분은 수정해야될듯합니다당~~

메모 포함[106]: 거센 눈보라로 100 분이상 소요 되었습니다.
눈보라 없으면 50 분....? 정도로 일단 수정해보겠습니다.

	<p>플레이어는 두고 간 것이 신경쓰여 풀더미를 더 줄겸 돌아왔다고 말한다.</p> <p>알렉산드르 콜레바토프는 한숨을 내쉬며 안심한다.</p> <p>잠깐의 이야기가 오고 가는 사이, 환각초의 연기가 서서히 피어오르기 시작했다.</p> <p>플레이어에게 강한 두통이 오기 시작했다.</p> <p>그때부터 플레이어의 눈앞에는 눈보라 치는 가운데에 흉측한 괴물들이 본인을 향해 달려오고 있었다.</p> <p>놀란 플레이어는 손에 들고 있던 작은 칼을 이용하여 그들을 무참히 살해하였다.</p> <p>살해의 증표로 괴물의 헛바닥을 절단하고 본인의 주머니에 챙겼다.</p> <p>그 순간 플레이어의 머리가 다시 아파 오기 시작했다.</p> <p>플레이어는 본인이 살해했다는 사실에 깜짝 놀란다.</p> <p>그 순간 주위를 둘러보니 머나먼 곳에서 본인이 있는 쪽을 응시하는 것 같아보이 원주민들이 보이기 시작했다.</p> <p>플레이어는 불을 꺼트렸고, 원주민들의 눈을 피해 자리를 도망쳤다.</p>
S#13	<p>베이스캠프 2 로 올라가는 설산(새벽/회상)</p> <p>배경 : 원주민들의 눈을 피해 다시 오르르기슭으로 올라가던 플레이어</p> <p>두통이 심한 듯 비틀대며 머리를 잡고 올라가고 있었는데, 눈앞에 보이는 유리 크리보니첸코, 니콜라이 티보브리니올, 루스탐 슬로보딘. 그들의 얼굴이 심상치 않다. 서로가 옷을 바꿔 입고 있거나 헐벗은 상태였다.</p> <p>그들은 어딘가에 홀린 듯 기괴한 모습으로 플레이어에게 장작과 칼을 들고 달려오기 시작했다.</p> <p>그들을 차마 처치할 수 없었던 플레이어의 머릿속에는 도망가야겠다는 생각만이 가득했다.</p>

메모 포함[107]: 원주민들이 액트를 취하지 않는 이유 필요

메모 포함[108]: 어둠속에서 상황 파악 중 정도로 생각하시면 될 것 같습니다.

메모 포함[109]: 그럴싸하게 수정완

메모 포함[110]: 나타나는 상대에 대한 일관성/개연성 필요

	<p>어두운 새벽녘, 눈보라를 헤치고 베이스캠프 텐트까지 도착한 플레이어.</p> <p>어디에선가 기괴한 신음 소리가 들리기 시작했고, 그의 뒤를 따라 걸음이 빨랐던 유리 크리보니센코가 텐트 안쪽으로 들어와 있었다.</p> <p>다른 이들이 근처에서 잠을 자고 있어 크게 소리 내지 못했던 플레이어는 급히 텐트를 바깥으로 찢어내고 뛰쳐나오게 되었다.</p> <p>-> 너무 겁에 질린 나머지 소리를 질렀으나 숨소리조차 나오지 않았다. 당황했던 플레이어는 살고자 하는 마음으로 텐트를 바깥으로 찢고 도망쳐 나왔다.</p> <p>-> 소리를 질렀으나 플레이어는 이때 환각에 사로잡혀있어, 소리를 지르지 않았음에도 크게 질렀다고 오해를 하게 된다. 라는 설정도 괜찮을 것 같습니다.</p> <p>그곳에 살짝 타고르고 있던 장작들과 작은 칼로 유리 크리보니센코를 살해 한 플레이어.</p> <p>유리 크리보니센코를 그 자리에 내버려 둘 수 없어 근처에 버려두고 베이스캠프로 돌아오는 플레이어.</p> <p>주머니에 손을 넣어보니 피가 묻은 혀가 있었다.</p> <p>그 순간 플레이어의 머릿속을 스쳐 지나간 세몬 졸료타료프의 얼굴.</p> <p>플레이어의 머릿속에는 세몬 졸료타료프의 가방 깊숙이 그 혀바닥을 넣고 돌아와야겠다는 생각에 사로잡혀 있었다.</p> <p>세몬 졸료타료프의 가방 속 혀바닥을 놓자마자 두통이 그를 사로잡았고, 그가 눈을 떠보니 아침이었다.</p>
S#14	<p>원주민의 소행(새벽/회상)</p> <p>배경 : 플레이어가 도망칠 때 뒤쫓던 니콜라이 티보브리니올, 루스뎀 슬로보딘.</p> <p>그들은 플레이어를 따라 달려갔지만 그를 놓친 후 근처를 배회하고 있었다.</p> <p>플레이어가 도망칠 때 그를 바라보고 있던 원주민들과 마주치게 된다.</p>

메모 포함[111]: 어떤 일관성과 개연성인지 말씀해주세요.

메모 포함[112]: 왜 타인에게 도움을 요청하지 않는가에 대한 설정이 있거나 수정 필요.

메모 포함[113]: 차라리 너무 겁에 질린 나머지 소리를 질러봤으나 소리조차 나오지 않았고 잠시 당황했던 플레이어는 살고자하는 마음에 곧장 필사의 힘으로 텐트를 찢어 도망쳐나왔다.

메모 포함[114]: 칼이 어디서 나왔는지도 필요

메모 포함[115]: 칼은 원래 소지하고 있습니다. 아이템 중 하나요.

메모 포함[116]: 개연성부족 TTT 반쯤 살아있었는데 기어갔다게 말이 될듯

메모 포함[117]: 살해....?를 했는데 반쯤 살아있었다는건 무슨 이야기일까요?

메모 포함[118]: 무언가 다른것을 버려둔건지 혹은 숨겨둔건지 혹은 파묻었는지등

메모 포함[119]: 세몬의 가방에서 혀를 발견할 것 아니면 이러한 묘사를 할 이유가 있나?

그리고, 세몬도 세몬의 가방을 찾아볼텐데 먼저 발견할 수 있지 않나?

메모 포함[120]: 그래서 세몬 가방 깊숙히 넣었다라고 명시해두었습니다. 별로면 빼겠습니다.

	<p>원주민들은 니콜라이 티보브리니올, 루스뎀 슬로보딘 이들의 소행이라 생각해 처단에 들어간다.</p> <p>처단에 들어가는 이유는 신성한 지역에서 살인을 저질렀기 때문이다.</p> <p>하지만 살인을 저지른 대상을 처단하는 것 또한 아이러니하지만, 이 아이러니가 도리어 원주민이 얼마나 그들만의 사고에 갇혀있는 지 보여줄 수 있는 대목이 될 수 있다.</p> <p>원주민들에 의해 티보브리니올, 슬로보딘은 깊은 눈구덩이 속에 묻혔고, 영원한 꿈속에 갇혀버렸다.</p>
S#15	<p>비즈하이에서 120 분 떨어진 장소(아침/회상)</p> <p>플레이어는 아침 일찍 심한 두통에 시달린다.</p> <p>가장 일찍 일어난 플레이어는 바깥 상황을 보고 당황하며 큰소리로 모두를 깨운다.</p> <p>대원들은 다급히 베이스캠프를 정리하였다.</p>
S#16	<p>비즈하이(아침/회상)</p> <p>대원들은 짐을 정리하고 급히 비즈하이로 내려왔다.</p> <p>참담한 상황이 펼쳐져있었고, 플레이어는 그 중 눈앞에 처음 보는 쪽지를 발견한다.</p> <p>원주민 언어를 알아볼 수 있는 것은 플레이어뿐이었기에 모두가 플레이어만을 쳐다보고 있었다.</p> <p><i>В вашей группе есть преступник.</i></p> <p><i>Все, берегитесь!</i></p> <p><i>Мы поможем.</i></p>

	<p>“당신들의 일행 중 범인이 있다고 알려주는 말”</p> <p>플레이어는 세몬의 표적이 되는 것이 두려워 이 이야기를 선뜻 할 수 없었다.</p> <p>플레이어 (쪽지를 들고) “우리들의 영역을 침범한 자들은 죽이겠다.”라고 쓰여있네요.. 라고 거짓말을 한다.</p>
S#17	<p>설산 중간(아침/회상)</p> <p>설산을 오르다가 이고르 다틀로프가 다친다.</p> <p>위쪽 오두막으로 모두를 데리고 올라간다.</p>
S#18	<p>오두막(아침/회상)</p> <p>유난히 추운 아침 날씨에 플레이어는 자연스레 환각초를 불 속에 던졌다.</p> <p>환각초를 태운 연기가 오두막을 가득 메웠고, 오두막에 함께 있던 그들은 서로의 모습이 마치 괴물처럼 보였다.</p> <p>플레이어는 환각에 씩여 세몬 졸로타료프를 치고 옆쪽에 누워있던 이고르 다틀로프와 류드밀라 두비니나를 죽인다.</p> <p>그들을 모두 처치한 후 강한 두통이 생기며 어느새 정신이 아득해져 가는 플레이어.</p>
S#19	<p>오두막 바깥(아침/회상 끝)</p> <p>플레이어는 환각에 씩인 채로 오두막 문밖을 나왔다.</p> <p>강한 두통으로 인해 문 밖에 잠시 쓰러져있다가 방금 전 일을 까맣게 잊어버리고, 물자를 구하러 다녀온 플레이어.</p> <p>기쁜 표정으로 돌아오니 오두막 안은 쑥대밭이 되어있었다. 오두막 안에는</p>

	<p>사라지지 않은 환각초의 연기가 피어오르고 있었다.</p> <p>플레이어가 크게 숨을 들이쉬었다.</p> <p>플레이어 눈에 보이던 바닥을 기어가고 있는 세몬 졸로타료프. 아직 목숨이 끊어지지 않았다.</p> <p>플레이어는 세몬 졸로타료프를 처참히 살해한다.</p> <p>마치 그가 자살한 것처럼 위장하고 마치 아무일도 없었다는 듯 태연하게 뒤돌아선다.</p> <p>환각초의 연기로 인해 또다시 시작된 두통에 플레이어는 기절한다.</p> <p>플레이어가 깊은 잠에서 깨고 나니 모두가 살해당한 처참한 광경을 보게 된다.</p> <p>그 순간 누군가의 발소리가 들린다.</p> <p>소련 군부대가 규칙적인 발소리를 내며 다가온다.</p> <p>플레이어는 왜 군인들이 대원들을 데려가는 지 의구심을 품는다.</p> <p>이 순간 후로 플레이어는 군부대로 향하게 되었다.</p>
S#20	<p>B4885 호실-1(밤/탈출 성공)</p> <p>머릿속에 모든 기억이 떠오른 플레이어.</p> <p>플레이어는 이내 본인이 모두를 살해한 것을 알게 되었다.</p> <p>너무 복잡한 생각에 플레이어는 황급히 몸을 숨겼다.</p> <p>그 순간 B4885 호실의 문이 열렸다.</p> <p>군인들은 총기를 겨누채 부대 내 침입자가 발생했으니 살살이 수색하라는 명령을 하급자 군인에게 하달한다.</p> <p>플레이어가 아주 조금의 움직임도 소리도 낼 수 없었다. 작은 숨소리와 미동조차 낼 수 없었고, 그들의 움직임이 사라지기까지 기다렸다.</p>

	<p>그렇게 모두가 떠나가고 충격받은 플레이어만 남게 되었고, '우선 이 장소에서 나가야겠다'라는 생각밖에 할 수 없었던 플레이어였다.</p> <p>플레이어는 이후 부대에서의 탈출을 감행한다.</p>
S#21	<p>감옥(밤/탈출 성공)</p> <p>탈출에 성공한 채 은둔하며 죄책감에 시달리던 플레이어.</p> <p>결국 경찰서를 찾아가 플레이어는 본인이 겪은 모든 일들을 진술하기 시작했다.</p> <p>플레이어 <i>(차분히 읊조리며)</i> 10 명의 대원들과 함께 등반을 시작하게 되었으나... <i>(중략)</i> 그 산에서 자라고 있는 환각초로 인하여 이런 사태가 벌어지고... <i>(중략)</i> 그 산속에 있는 기밀 부대를 통하여 이 모든 사실을 알게 되었습니다. 산에서 좁게 있을 제 친구들을 구해주세요.</p> <p>이 일들을 자수함과 동시에 이야기를 전달받은 경찰들은 분주해지기 시작했다. 급히 어디론가 전화를 거는듯한 모습들이었다.</p> <p>러시아 정부에서 비밀리에 진행하고 있는 연구였기에 이야기가 공공연하게 퍼졌다가는 국가 내의 큰 분란이 생길 것으로 판단한 경찰과 군인 내부 관리자였다.</p> <p>플레이어를 처음부터 홀라트샤홀산 등반할 때 존재하지 않았던 인물로 만들고, 형벌을 무겁게 내려 다시는 플레이어가 세상 밖으로 나오지 못하도록 정리하였다.</p> <p>러시아 내부에서 미제로 만든 이 사건을 우리는 '디아블로프 사건'이라 칭했다.</p>
S#22	<p>B4885 호실-2(밤/탈출 실패)</p> <p>머릿속에 모든 기억이 떠오른 플레이어.</p> <p>플레이어는 이내 본인이 모두를 살해한 것을 알게 되었다.</p> <p>진실을 알게 된 순간, 이후에 생길 상황이 너무나도 두려워져 이 자리를 뜨기</p>

위해 곧바로 문을 열고 플레이어가 도망칠 준비를 한다.

그러나 갑자기 B4885 호실의 문이 열린다.

군인들 침입자다. 연행해.

갑자기 B4885 호실로 들어닥친 군인들이 눈과 입을 막고 플레이어를 연행했다.

(군인들에게 연행 되어가는 뒷모습이 보이며 흑백 화면 송출) 며칠 뒤,

S#23

소련 취조실(밤/탈출 실패)

플레이어가 잡혀간 취조실에서 연락두절된 탐사대원들을 찾고 있던 나머지 한 명의 탐사대원 유리 유딘을 만나게 된다.

유리 유딘 *(울먹이는 목소리로)* 그날 밤에 도대체 내 친구들에게 무슨 일이 생겼는가?

차마 사실을 숨길 수 없었던 플레이어는 그 날 있었던 일을 전부 서술하였다.

플레이어 *(힘에 겨운 목소리로)* 내가 환각에 쏘여 친구들을 모조리 죽였다. 죽음에 세몬 졸로타료프가 연관되어있다고 생각해 이곳엘 들어오게 되었고 그곳에서 난 연행되었지.

유리유딘 너는 내 친구들을 죽여놓고 이곳에서 도망 칠 생각을 했냐 너 그냥 죽어라.

탐사대원들을 모두 죽인 이가 플레이어라는 사실을 알게 되며 결국 화가 난 유리 유딘이 취조실에서 플레이어를 사살시켰다.