

엘리무아 챕터2 스토리 보드

인게임 컷신 : 탐부의 게임 시점 그대로 대화를 진행. 시네마틱 스크린 처럼 상,하에 블랙 박스 추가.

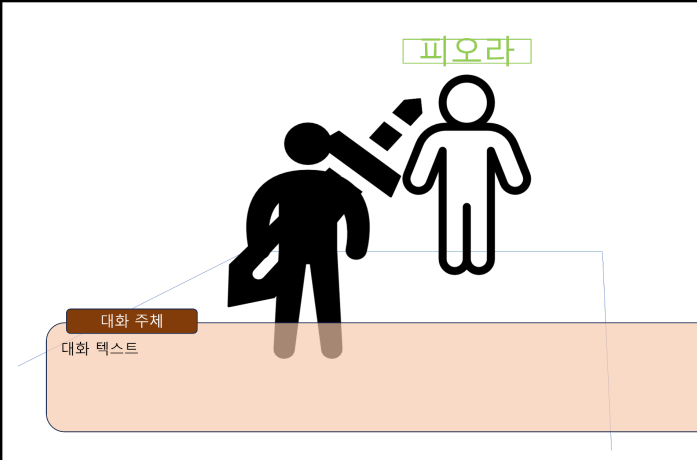
텍스트 박스가 아닌 자막 사용. UI 일부 삭제.

CUT	VIDEOS	ACTION	TEXT	SOUND	TIME
컷신		맵에 따른 배경. UI삭제.	텍스트 박스 없이 대화 텍스트 자막 처리	맵에 따른 BGM. 맵에 따른 환경소리.	걸린 시간.

인게임 대화 : 게임 중 캐릭터의 뒷모습과 NPC의 정면이 잘 보이도록 카메라가 줌인.

플레이어가 대화 주체일 시 캐릭터의 정면이 보이도록 카메라 시점 변환.

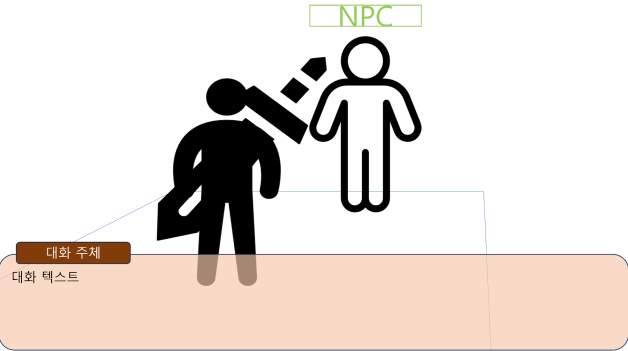
텍스트 박스가 나오며 UI 일부 삭제.



CUT	VIDEOS	ACTION	TEXT	SOUND	TIME
대화		맵에 따른 배경. 일부 UI삭제.	텍스트 박스를 이용한 자막처리	맵에 따른 BGM. 맵에 따른 환경소리.	플레이어가 스크립트를 넘기는 시간에 따라 다름.


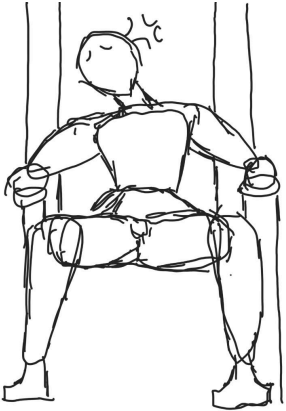

시네마틱 : 스토리 보드를 기반으로 제작. UI 모두 삭제. ESC 누르고 스킵 가능.

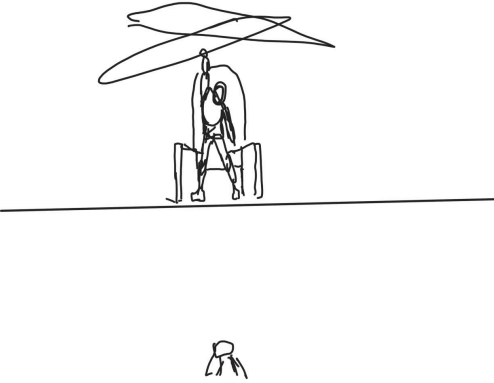
스토리보드

#1 : 스팀 홀로우 마을

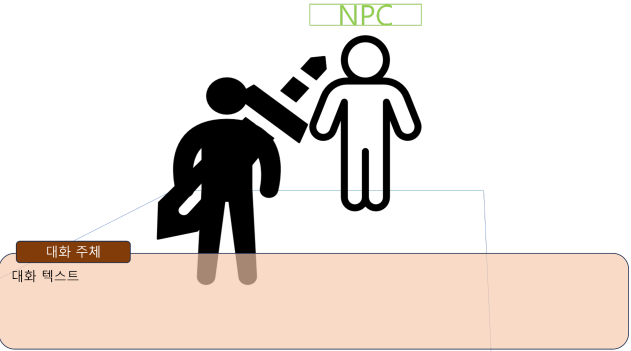
CUT	VIDEOS	CAMERA	ACTION	TEXT	SOUND	TIME
1 대 화		플레이어와 NPC 투샷	스팀 홀로우 마을에서 알버트에게 말을 걸면 진행. 바로 시네마틱으로 변경된다.	T)알버트 : “이제 곧 아라드바드의 증원이 출발한다고 합니다. 블라디모어의 성까지 가기 위해서는 성으로 가는 주 길을 뚫어야 합니다. 그 곳에는 블라디모어의 경비대가 지키고 있어, 난항이 예상됩니다.” T)플레이어 : “그냥 뚫고 가겠습니다.” T)알버트 : “그것은 무모합니다. 아라드바드의 혁명군들이 주 길에서 시선을 끄는동안 (플레이어)님께서 샷길의 이동경로를 확보해주시겠습니까?” T)플레이어 : “쉽군요, 금방 다녀오겠습니다.” T)알버트 : “샷길에도 몬스터가 없는 것이 아닙니다. 조심하십시오.” T)플레이어 : “알겠습니다.”	스팀 홀로우 BGM	플레이어 가 스크립트 를 넘기는 시간에 따라 다름.

<p>2</p> <p>시네 마틱</p>		<p>블라디모어 성을 로우앵글로 보여줌 웅장한 느낌이 나도록.</p>	<p>작전이 시작된 후 블라디모어 측의 상황이 보인다.</p>	<p>음악이 2초정도 지나고 경비병의 목소리 T)경비병 : 블라디모어님!</p>	<p>블라디모 어 전용 BGM</p>	<p>4초</p>
<p>3</p> <p>시네 마틱</p>		<p>달리는 경비병의 발이 클로즈업되 서 1초정도만 보여줌. 대각선의 하이앵글 블라디모어 성 내부를 보여주며 블라디 모어의 뒷통수가 가장 앞에 오도록.</p>	<p>블라디모어가 달려온 경비병에게 상황보고를 듣는다.</p>	<p>T)경비병 : 현재 아라드바드 혁명군이 몰려오고 있습니다! 아라다바드 본진의 증원으로 저희의 방어선이...</p>	<p>블라디모 어 전용 BGM</p>	<p>10초</p>

4 시네 마틱		블라디모어의 얼굴을 클로즈업. 얼굴 전체는 안보이고 어둡게.	상황보고를 들은 블라디모어가 불쾌해한다.	T) 블라디모어 : 크흠...	블라디모어 전용 BGM	3초
5 시네 마틱		빠르게 줌아웃되며 블라디모어의 전신이 보인다.	블라디모어가 소리를 지른다.	T) 블라디모어 : 그것하나...제대로 못막아!!!	블라디모어 전용 BGM	5초
6 시네 마틱		당황한 경비병의 모습을 하이앵글로 보여준다.	당황한 경비병들이 놀라며 뒤로 이동한다.	T) 경비병 : 으...으아....	블라디모어 전용 BGM	5초

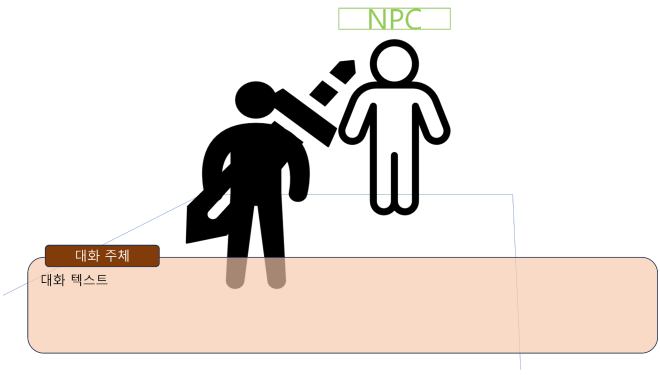
7 시네 마틱		블라디모어 흠 로우 앵글로 보여줌. 앞 당황한 경비병을 보여줌. 페이드 아웃.	분노한 블라디모어가 마법을 써서 경비병을 죽이려한다.	T) 블라디모어 : 쓸모없는 놈들!!!	블라디모 어 전용 BGM	10초
---------------	---	--	---	-----------------------	---------------------	-----

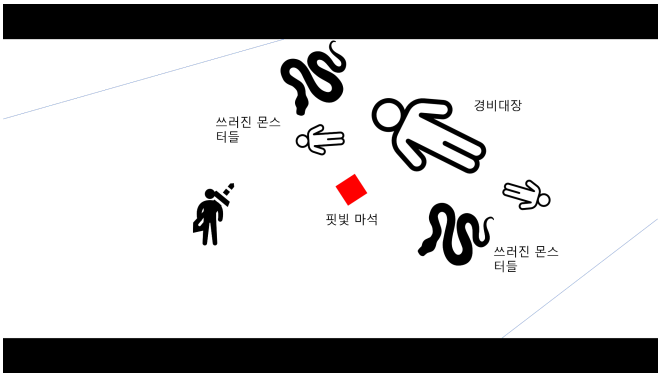
#2 : 블라디모어성 외곽

CUT	VIDEOS	CAMERA	ACTION	TEXT	SOUND	TIME
1 대화		플레이어와 NPC 투샷	알버트에게 말을 걸면 진행. 바로 시네마틱으로 변경된다.	T)알버트 : “다치신 곳은 없으십니까?” T)플레이어 : “네. 괜찮습니다.” T)알버트 : “다행이군요. 다음 작전을 알려드리겠습니다. (플레이어)님 덕분에 수월하게 여기까지 올 수 있었습니다. 이제는 블라디모어 성의 정문을 직접 쳐들어 가겠습니다.” T)플레이어 : “바로 정문으로 가는건가요?” T)알버트 : “네. 블라디모어의 성은 넓기도 하고 병력도		플레이어 가 스크립트 를 넘기는 시간에 따라 다름.

				<p>많습니다. 본 성은 성 내부에 있기도 합니다. 그렇기 때문에 정문을 뚫린다 하더라도 블라디모어는 본성에서 대응 할 것입니다.”</p> <p>T)플레이어 : “네 알겠습니다.”</p> <p>T)알버트 : “네 그럼 조금 휴식을 취하시고 이동하시면 될 것 같습니다.”</p>		
--	--	--	--	--	--	--

#3 : 블라디모어 성 외곽 + 블라디모어 성 제 4구역

CUT	VIDEOS	CAMERA	ACTION	TEXT	SOUND	TIME
1 대화		플레이어와 NPC 투샷	알버트에게 말을 걸면 진행. 이후 시네마틱 재생..	<p>T)알버트 : “(플레이어)님.. 현재 블라디모어가 스팀 홀로우 마을을 습격했을 때 그 곳에 있던 마을 사람들 몇 명을 인질로 데리고 있다고 합니다.”</p> <p>T)플레이어 : “그렇다면 어찌죠? 지금 인질을 구출하러 가는 건가요?”</p> <p>T)알버트 : “일단 위치부터 말씀드리자면, 인질이 있는 곳은 블라디모어 성 제 4구역의 한 회관에 있다고 합니다. 블라디모어에 들키지 않게</p>	블라디모어 외곽 BGM	플레이어가 스크립트를 넘기는 시간에 따라 다름.

				야간에 가서 인질들을 구출 해 주시겠습니까..?" T)플레이어 : “알겠습니다.”		
2 컷신		탐류.	<p>플레이어는 블라디모어 성 제 4구역으로 향한다. 블라디모어 경비병을 물리치고 핏빛 마석에 개조된 몬스터들을 물리치면 첫번째 보스 몬스터인 블라디모어 경비대장이 등장한다. 플레이어는 블라디모어 경비대장을 처치한다. 경비대장이 가지고 있던 핏빛 마석이 빛이 나며 플레이어에게 경비대장의 기억을 보여준다.</p>	X	블라디모 어 제 4구역 BGM	

3 컷신		탐뷰	경비대장은 핏빛 마석의 제물로 사용하기 위해 잡아둔 인질들을 모두 죽여 핏빛 마석에 흡수 시킨다. 경비대장은 부하들에게 소리친다.	T)경비대장 : “우리에게 반항하는 자들에게 인질을 잡아뒀다는 사실을 알려라. 그들이 오면 우리에게 속아 넘어갔다는 사실을 알고 몹시 분노 할 것이다.”		
4 컷신		탐뷰	현재 경비대장을 쓰러트린 플레이어의 모습이 보인다. 입구 쪽에서 몬스터 스팀펑크 와이번이 나타난다.	효과음 : 쿠와앙!!! 스팀펑크 와이번 : 끼야악!!	블라디모어 제 4구역 BGM + 벽이 부수지는 소리 +와이번이 울부짖는 소리	

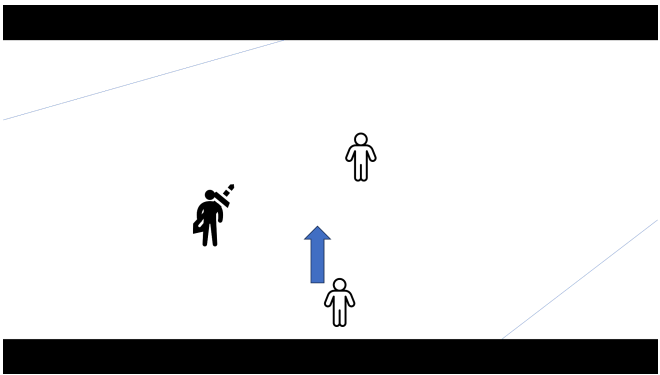
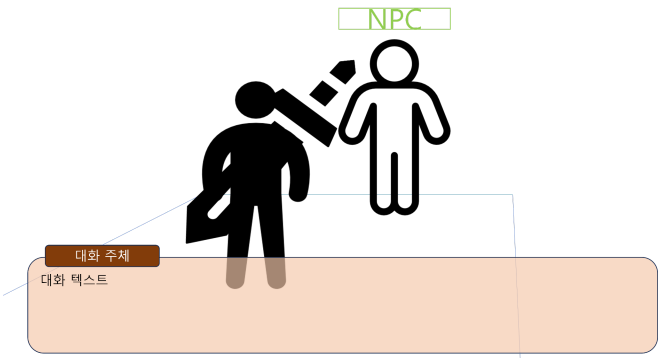
#4 : 블라디모어 성 외곽 + 무기고

CUT	VIDEOS	CAMERA	ACTION	TEXT	SOUND	TIME
-----	--------	--------	--------	------	-------	------

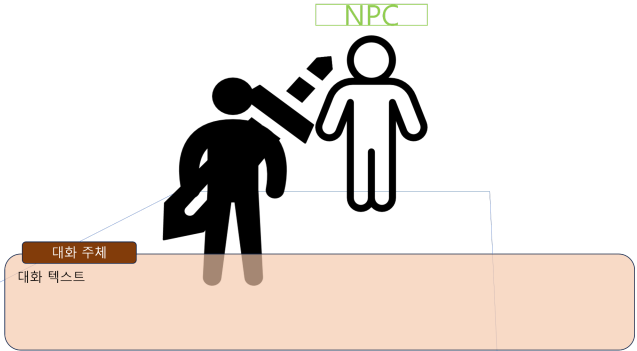
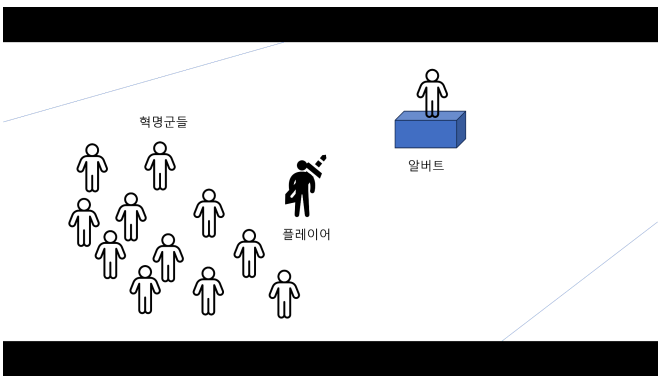
1 대화		플레이어와 NPC 투샷	알버트에게 말을 걸면 진행.	<p>T)알버트 : “정말 그런 짓을 했습니까? 이런.. 빌어먹을 자식들..!” ... “매우 화가 나지만 일단 지금은 진행되고 있는 것에 집중하도록 하겠습니다. 적들의 사기를 꺾기 위해서 무기고를 점령하는게 중요하다고 생각합니다. 새로운 무기들을 확보함과 동시에 적들의 무기 보급을 막아내는 두가지 이유가 있습니다.”</p> <p>T)플레이어 : “알겠습니다” 모습이다.</p>	블라디모 어성 외곽 BGM	플레이어 가 스크립트 를 넘기는 시간에 따라 다름
---------	---	-----------------	--------------------	--	-----------------------------	--

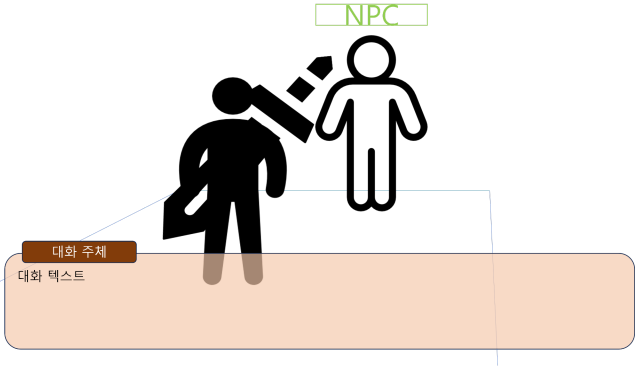
#5 : 블라디모어 성 외곽 + 중앙역

CUT	VIDEOS	CAMERA	ACTION	TEXT	SOUND	TIME
-----	--------	--------	--------	------	-------	------


<p>1 컷신</p>		<p>탐류</p>	<p>알버트에게 말을 걸면 컷신 진행.</p> <p>알버트와 대화하던 중 혁명군 한명이 달려온다.</p>	<p>T)알버트 :“(플레이어)님 덕분에 전세가 저희 쪽으로 기울고 있습니다. 무기고까지 점령하시다니, 이제 곧 블라디모어에게로 달을 수 있을 것 같습니다”</p> <p>T)달려온 혁명군 : “큰일입니다. 블라디모어 성 바로 동쪽에 있는 블라디모어 중앙역에 발크베임의 증원과 보급이 도착했다는 소식이 들려왔습니다.”</p>	<p>긴장감있 는 BGM</p>	<p>15초</p>
<p>2 대화</p>		<p>플레이어와 NPC 투샷</p>	<p>알버트에게 말을 걸면 대화 진행.</p>	<p>T)알버트 : “흐음..무기고가 점령당하자마자 상황이 이렇게 흘러가는 것을 보면 예상을 하고 있었던 건지 모르겠습니다..”</p> <p>T)플레이어 : “이렇게 계속 놔두면 상황은 다시 불리해질거예요. 제가 중앙역으로 가서 그들을 처리하고 오겠습니다.” T)알버트 : “정말이십니까..? 만약 성공하면 저희쪽으로 기세가 크게 넘어 올 것입니다.”</p>		<p>플레이어 가 스크립트 를 넘기는 시간에 따라 다름</p>

#6 : 블라디모어 성 외곽 + 성내부

CUT	VIDEOS	CAMERA	ACTION	TEXT	SOUND	TIME
1 대화		플레이어와 NPC 투샷	알버트에게 말을 걸면 대화 진행.	<p>T)알버트 : “성공하셨습니다. 역시 (플레이어)님이십니다. 이제 블라디모어의 성도 어느정도 제압이 되었기 때문에 본성으로 들어갈 차례가 된 것 같습니다. 저희 혁명군들이 본 성의 진입로까지 길을 뚫겠습니다. (플레이어)님은 본 성으로 바로 진입하시면 될 것 같습니다.”</p> <p>T)플레이어 : “네 알겠습니다.”</p>	블라디모 어 성 외곽 BGM	플레이어 가 스크립트 를 넘기는 시간에 따라 다름
2 컷신		탑뷰	대화가 끝나면 바로 컷신으로 진행.	<p>T)알버트 :</p> <p>지금 우리에게 등에 있는건 동료들과 시민들의 의지요! 희망이요! 자유다! 우리가 밟고있는건 자유를 갈망한 이들의 의지다! 가자! 비록 쓰러지더라도! 다음의 사람이 걸어갈 발판이 되어주는 것이다!</p>	웅장한 BGM	40초

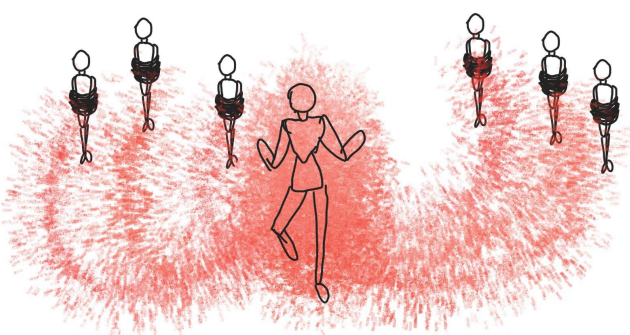
3 대화		플레이어와 NPC 투샷	컷신이 끝나면 바로 대화 진행.	T)알버트 : “준비가 되면 저에게 다시 말을 걸어주십시오. 본 성으로 이동하려 합니다.”	블라디모 어 성 외곽 BGM	플레이어 가 스크립트 를 넘기는 시간에 따라 다름
---------	---	-----------------	----------------------	--	------------------------------	--

#7 : 블라디모어 성 상층.

CUT	VIDEOS	CAMERA	ACTION	TEXT	SOUND	TIME
1 컷신		탑뷰	영주의 방에 들아가자 블라디 모어가 기다리고 있음. 블라디모아의 대사가 끝나고 플레이어가 일반공격하자 블라디 모어가 안개처럼 사라짐.	T)블라디모어 : “여기까지 올줄은 몰랐다. 그 근성은 칭찬해주지. 그치만 여기서 멈출 수 밖에 없을 것이다. 멈추지 않겠다면 내가 널 없애주겠다. 마력이 없는 자는 마법사의 노예가 되는 것이 자연의 법칙이자 이 세계의 섭리이다. 오랜 역사가 말해주고 있지. 이 세계는 곧 발크베임의 지배하에 흘러갈 것이다. 그 것이 우리가 존재하는 이유이지. 우리는 이상의 세계를 만들 것이다. 마력이 없어 쓸모 없는 자들은		


				<p>감히 넘보지도 못 하게끔만들 것이다. 기어 오르지도 못하는 버려지로 말이지.</p> <p>공격을 받은 후 울리는 목소리 T)블라디모어 : “나를 쓰러트릴 수 있다고 생각하나? 자신 있으면 내가 있는 곳까지 와봐라.”</p>		
--	--	--	--	---	--	--

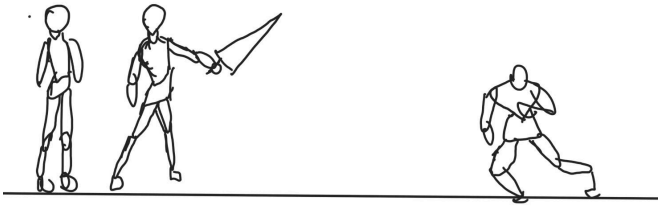
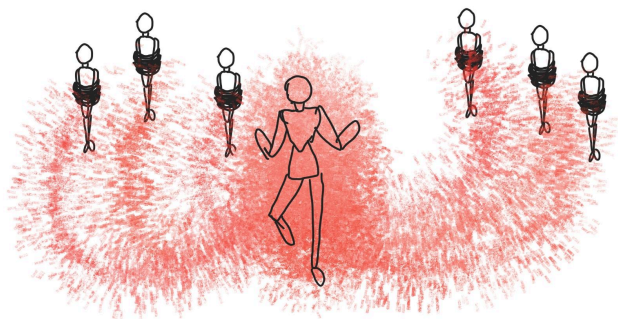
#8 : 블라디모어 성 상층 : 영주의 방 진입


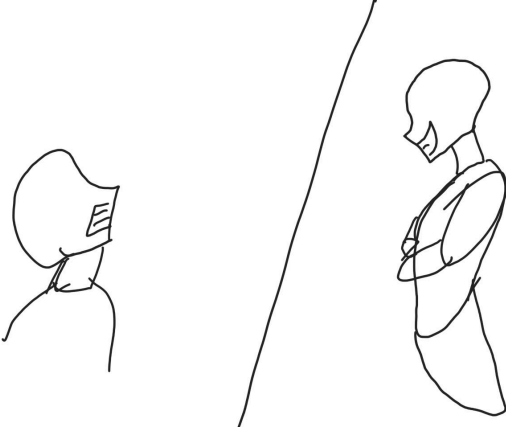
CUT	VIDEOS	CAMERA	ACTION	TEXT	SOUND	TIME
1 시네 마틱		<p>정면 로우 앵글로 블라미모어 를 바라본다. 이후 줌 아웃되며 성 내부를 크게</p>	<p>S)원형으로 되어 있는 영주의 방에서, 중앙에 있는 영주 블라디모어의 주변에는 블라디모어가 마력을 써 피의 띠로 묶은 혁명군 인질들이 보인다. 유저가 있는 곳(화면 중앙)을 쳐다보며 한번 씨익웃더니 인질들의 피를 뽑아내 흡수하는 마법을 사용하고, 인질이 된 혁명군들의</p>	<p>T)블라디모어 : “이들을 살리고 싶나? 살릴 수 있다면 살려봐라. 넌 그럴 수 없을 것이니, 너의 무능함을 깨달아라</p>	<p>블라디모 어 전용 BGM</p>	50초


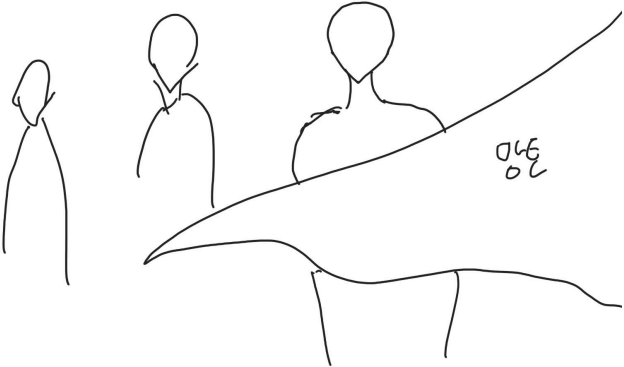
		보여준다.	비명소리가 들린다. 블라디모어가 인질들을 자신의 뒤 쪽으로 보내더니 플레이어를 쳐다본다.			
--	--	-------	--	--	--	--

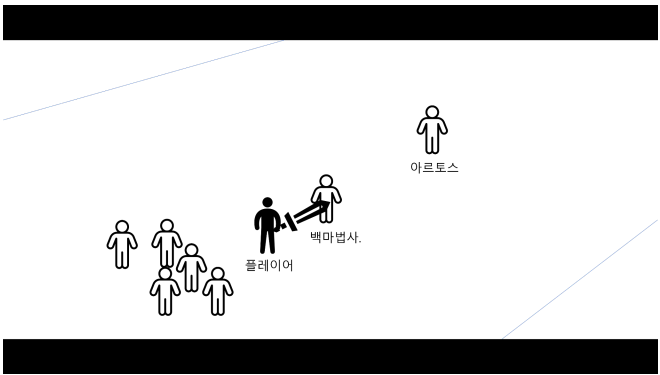
#9 : 블라디모어 성 상층 : 영주의 방 클리어

CUT	VIDEOS	CAMERA	ACTION	TEXT	SOUND	TIME
1 시네 마틱	<div> <div>뒤로 밀려남</div>  <div>피를 토함</div> </div>	정면 풀샷	블라디모어가 피를 토하며 뒤로 밀려난다.	블라디모어 : 크흐흑!!!	X	4초

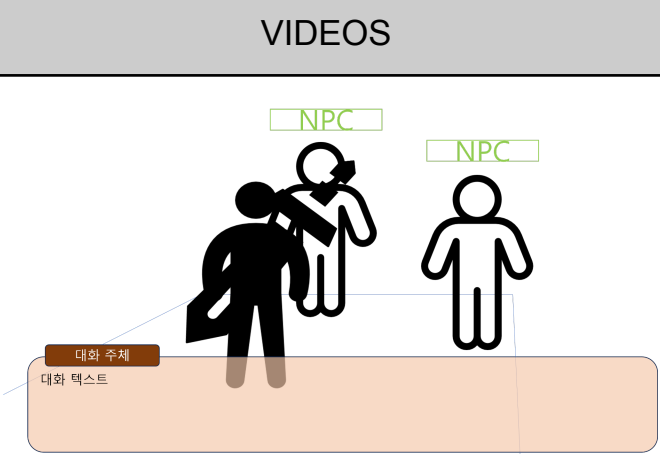
<p>2</p> <p>시네 마틱</p>		<p>사이드 전체 투샷</p>	<p>블라디 모어에게 플레이어가 소리치며 뒤늦게 온 알버트도 서 있다.</p>	<p>T)플레이어 : “끝이다 블라디모어!!” T)블라디모어 : “나는.. 나는 여기서 무너질 수 없다!!”</p>	<p>X</p>	<p>10초</p>
<p>3</p> <p>시네 마틱</p>		<p>카메라가 정면풀샷에서 블라디모어를 따라 이동. 로우앵글로 변환</p>	<p>블라디모어가 마지막 발악을 시작한다. 블라디모어는 마지막 남은 힘으로 혁명군 인질들의 피를 모두 뽑아내려고 한다. 힘을 모으는 그때 알버트가 영주의 방에 도착한다. 알버트가 도착함과 동시에 블라디모어의 주변에 붉은 마법진이 생기며 빛이 나고 블라디모어는 웃기</p>	<p>T)블라디모어 : “고작 피래미들의 피도 내가 흡수한다면 다르게 쓰일 수 있다는 것을 보여주마. 크하하하하!!!”</p>	<p>위기감을 느끼는 BGM</p>	<p>20초</p>

			시작한다.			
4 시네 마틱		날아오는 환영검 클로즈업. 이후 머리에 검이 박히는 블라디모어 정면 미들샷. 블라디모어의 눈이 돌아가며 쓰러지고 그대로 뒤에 환영검을 타고 있는 남자 가 보임.	블라디모어의 마법진이 터지는 순간 어디션가 환영검이 나타나 블라디모어의 머리를 관통한다. 그 곳에 있던 모두가 환영검이 날아온 방향으로 고개를 들고 쳐다보았다.	X	위기감을 느끼는 BGM 검이 날아오는 효과음. 머리에 검이 박히는 순간 BGM 컷.	15초
5 시네 마틱		컷 분할, 남자와 알버트의 투샷을 사이드샷으로 보여줌.	공중에서 검을 밟고 서있는 남자가 블라디미어 쪽으로 착지한다. 알버트 중대장의 낯빛이 어두워지며 그 남자를 경계한다	T)알버트 : “저..저 남자는 ‘제 7군주’ 소속의 ‘아르토스(Artos)’입니다.!” T) 아르토스 : 블라디모어는 여전히 세련되지 못했군. 그 때문에 이런 촌각지역까지 내려와 있던 거겠지. 하하! 그리고..”	아르토스 전용 BGM	15초

<p>6</p> <p>시네 마틱</p>		<p>아르토스를 중점으로 카메라를 비중. 정면 풀샷으로 보임. 검을 소환하면 쭈아웃하며 소환한 환영검을 모두 보여줌.</p>	<p>아르토스는 블라디모어의 목숨을 끝낸 환영검들을 더 많이 소환시켜 플레이어의 무리들을 공격할 태세를 하고, 그의 기백때문인지 행동때문인지 어떠한 이유로 당황한 플레이어와 혁명군들은 아무런 행동도 하지 못한다..</p>	<p>T)아르토스 : “혁명도 아름답지는 못하군. 전부...죽여주마!”</p>		<p>20초</p>
<p>7</p> <p>시네 마틱</p>		<p>플레이어와 알버트를 정면 풀샷. 그 앞으로 펼쳐지는 망토가 보이며 시네마틱 종료.</p>	<p>아르토스가 환영검을 날리려는 그 때, 그 들의 앞에 예전에 플레이어를 구해준 백마법사가 나타나고 그 백마법사의 얼굴을 확인한 아르토스는 수많은 환영검들의 검격을 내렸다</p>	<p>플레이어 : 다...당신은...</p>	<p>아르토스 전용 BGM이 끝나고 성스러운 BGM</p>	<p>10초</p>

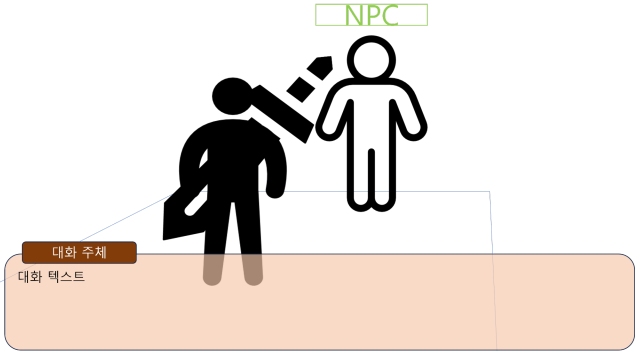

8 컷신		타뷰	아르토스는 백마법사를 보고 한마디 하고는 자리를 떠났다. 백마법사가 플레이어를 향해 뒤를 돈다.	T)아르토스 : “크흐흐...여기까지 직접 행차한건가? 아 나도 그랬으니 피차 다룰게 없군. 거기 있는 자들은 운이 좋았구나. 흥미가 떨어졌다. 이만 가보도록 하지. 잘해봐라 추한 쓰레기들이여.”	성스러운 BGM	20초.
---------	--	----	---	---	-------------	------

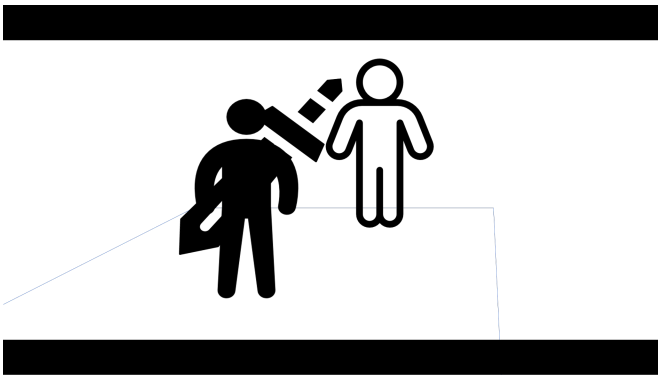
#10 : 스팀홀로우 혁명군 작전 본부

CUT	VIDEOS	CAMERA	ACTION	TEXT	SOUND	TIME
1 대화		NPC들과 플레이어가 보이는 3샷	마을에 돌아와 스팀홀로우 혁명군 작전 본부에 들어가면 대화 이벤트가 진행.	T)백마법사 : “늦게나마 인사를 드리네요. 저는 평화 수호단 ‘에테리얼’ 소속의 기사 ‘세레나’라고 합니다. 안녕하세요.” T)플레이어 : “에..테리얼..이요?” T)세레나 : “저희는 옛날 발크베임 소속의 시민들이었어요. 하지만 그 들의 잔혹함과 야망에 반기를 들어		플레이어 가 스크립트 를 넘기는 시간에 따라 다름

				<p>그들을 떠났죠. 발크베임에 등을 돌린 자들이 뜻을 모아 만든 기사단이에요. 저희는 최근에 발크베임에서 수상한 행동을 하는 것을 알아내, 전 대륙 곳곳에 파견되었습니다. 저는 이곳. 스팀 홀로우 지역으로 오게 된 것이구요. 블라디모어가 사라진 지금 저희 에테리얼에서 이 마을의 주민 여러분들을 도와드리겠습니다.”</p> <p>S)그렇게 세레나의 얘기를 플레이어가 듣고만 있을 때, 알버트가 나서서 입을 뿔었다.</p> <p>T)알버트 :“일단은 도와주셔서 감사합니다 세레나님. 그리고 (플레이어)님. 정말 감사드립니다. 이 구역의 많은 사람들이 블라디모어에게서 해방되었습니다. 이 은혜를 어떻게 갚아드려야 할지..”</p> <p>T)플레이어 :“아닙니다. 저는 제가 해야한다고 생각해서 했을 뿐인걸요. 그리고 피오라병장님도..”</p>		
--	--	--	--	--	--	--

#11 : 스팀홀로우 마을

CUT	VIDEOS	CAMERA	ACTION	TEXT	SOUND	TIME
1 컷신		플레이어와 NPC 투샷	마을에 나오면 바로 대화 상태로 들어간다.	T)알버트 중대 혁명군 : “(플레이어)님! 알버트 중대장님이 떠나가시기 전에 꼭 중대장님을 뵙고 가달라고 하셨습니다.”		플레이어 가 스크립트 를 넘기는 시간에 따라 다름
2 시네 마틱		분할컷. 모서리들은 마을을 재건하는 모습. 중앙에는 스피스 이니티움의 전경.	알버트를 만나 대화. 시네마틱으로 바로 넘어감.	T)알버트 : “저희들은 일단은 여기에 남아 세레나님의 도움을 받아 마을 사람들을 돕기로 했습니다. 그리고 블라디모어 성의 이름을 희망의 시작이라는 뜻으로 ‘스피스 이니티움’으로 바꾸기로 했습니다. 그렇게 바뀐 스피스 이니티움의 부흥을 도울 것입니다.”		40초

<p>3 컷신</p>		<p>플레이어와 NPC 투샷</p>	<p>마을에 중앙에 있는 알버트 중대장에게 말을 걸면 컷신으로 보여준다.</p>	<p>T)플레이어 : “좋은 일을 하시는군요.” T)알버트 : “아 그리고..” . “(플레이어)님께 저희 혁명군 측의 감사인사로 이 것을 드리겠습니다.” ‘정식 혁명군’ 칭호, ‘해방의 영웅’ 칭호를 받는다. T)알버트 : “혹시 갈 곳을 아직 명확하게 정하지 않으셨다면, 정식 혁명군이 되신 기념으로 리베르 군단장님을 뵈러 가는 것이 어떠십니까?”</p>		<p>40초</p>
-----------------	--	-------------------------	--	--	--	------------