

- 시놉시스

과거 검은 마법사와 영웅들의 전쟁시기. 결전의 날을 앞둔 며칠 전 시점.

계속된 전투로 리프레의 병력과 인원들이 흩어진 상황

주인공은 연합군/검은마법사 군단*의 병사로, 상대 진영의 포로들을 관리하는 부대 소속

연합군일 경우 양측의 포로 교환을 위해 이동하는 전개.

검은 마법사 군단인 경우 군단장의 호출로 포로를 데려가는 전개.

낮에는 포로를 수송하고 밤에는 쉬어가는 설정.

* 검은 마법사 시기가 아닌 하얀 마법사 시절 인간끼리 전쟁하던 시기 등 다른 시기, 심지어 다른 게임의 스토리로도 대체 가능.

> 아예 새로운 스토리도 상관없으나 노베이스에서 만드는 것이 리소스의 한계상 기존 스토리 채용 방향으로 생각 중

- 게임 전개

1. 낮

> NPC(수송차량)가 천천히 길을 따라 이동. 길에 있는 장애물/몬스터를 제거하면서 NPC의 이동이 멈추지 않게 해야함.

> 수송하면서 숨겨진 재화를 얻어 캐릭터 강화하기(또는 아이템/수송 차량 업그레이드도 가능)

> 재화를 어떻게 얻을지 고민중

> 별도의 재화를 만들지, 몬스터를 많이 잡으면 재화를 줄지

> 도전 과제로 대체할 수도(클리어 했는가? 모든 몬스터를 잡았는가? 모든 장애물을 제거했는가? 수송 차량이 데미지를 한 번도 안 받았는가? 등)

> 수송이 진행되면서 지역 테마가 변하고, 지역에 맞는 장애물 설치 필요

> 수송 차량이 고장나거나, 포로가 도망 시도를 하거나, 지형이 무너지는 갑작스러운 상황으로 난이도 및 콘텐츠 추가

> 스테이지 진행에 따라 수송차량의 속도 증가(난이도 증가)

2. 밤

- > 감옥을 지키면서 포로*와의 대화를 통해 현재 진영을 지지할지 배신할 지 선택 가능
 - > 현재 주인공의 진영에 대한 안 좋은 말이나, 포로 수송 뒤에 숨겨진 진실을 설명해주는 등의 방식으로 전개.
 - > 포로가 아이템을 건네 주면서 다른 인물에게 전달해주라고 하거나, 소지하고 있다가 대장에게 걸려서 반역 엔딩(배드 엔딩) 가능
 - > 노멀 엔딩으로는 수송에 성공했을 때 주인공 일행이 모두 몰살당하는 엔딩을 생각 중
 - > 연합군) 포로 교환을 하려고 할 때 군단장에 의해 모두 몰살당함
 - > 검은 마법사) 아카이럼이 포로를 모두 죽이고, 아는 사람이 없도록 관계자인 부대원들을 몰살함
 - > 주인공이 연합군이면 포로 교환시 발생할 문제를 미리 알아내서 몰살을 막는 엔딩 가능 / 배신하고 검은 마법사의 군단에 들어가는 흑화 엔딩 가능
 - > 주인공이 검은 마법사 군단이면 배신하고 연합군에 합류 엔딩 가능 / ?
- > 경비가 시작되면 경비대장과의 대화를 통해 주의해야 할 포로가 누구인지 설명해줌(진영 선택에 의미가 있는 대화)

* 감옥을 돌면서 여러 포로와 대화할 수 있음. 대화 횟수는 정해져 있기에 대화하지 못하는 포로도 있을 것. 강제로 대화하는 이벤트도 발생 가능.

- 참고 게임

Unrailed!

Paper, Please