

### 1. 메이플스토리 월드 타이틀(가제):

To be or not to be

Dawn

Dead or Alive

그냥 포로를 살려 두면 안 되는 걸까

포로 Re:

### 2. 메이플스토리 월드 콘텐츠 소개:

#메이플스토리 원작 기반 #군단장 #검은마법사의 시간의 신전 습격 이후

#아케이드 #스토리 #인디게임

#포로 수송 #낮 #밤

#스피드 #액션

낮과 밤이라는 시간대에 따라 다른 목표를 가지고 플레이하지만, 플레이어는 결국 어떤 진영을 선택할지 정해서 포로들을 위한 물품을 수집하여 저항군을 돕거나 검은 마법사의 군대를 돕게 된다.

### 3. 메이플스토리 월드 콘텐츠 플레이 목표:

검은 마법사의 군대에 잡힌 주인공은 생존을 위해 검은 마법사를 위해 싸우는 병사가 되고, 그런 플레이어에게 주어진 첫 임무는 리프레 습격을 통해 생포한 저항군의 포로들을 군단장 아카이럼에게 수송하는 것. 특별한 어려움 없는 임무가 될 줄 알았지만, 우연히 포로들과 대화하게 되면서 포로들의 부탁을 들어주면 검은 마법사의 군대에서 탈출할지도 모른다는 희망을 갖게 된다.

플레이어는 수송에 전념할지, 포로들을 도울지 선택하면서 이번 임무를 수행해야 할 것.

### 4. 타겟 사용자 정의:

장르에 맞게 인디게임을 좋아하는 유저를 주요 타겟으로 한다. AAA 게임과 같은 고퀄리티의 그래픽보다는 도트나 아기자기한 그래픽 디자인을 좋아하면서도 액션, 아케이드 게임과 스토리의 해석을 즐기는 유저가 타겟.

#### 5. 장르 및 스타일:

MSW 월드에서 기존 메이플스토리를 기반으로 작성한 외전 스토리를 아케이드 게임과 함께 즐길 수 있는 콘텐츠.

#### 6. 메이플스토리 월드 콘텐츠의 차별성:

현재 기획하고 있는 게임과 비슷한 게임으로는 Unrilled! 라는 게임.

오브젝트의 진행을 유저가 도와야 하는 것은 동일하지만, 메이플 특유의 2D 그래픽이라는 점이 다르며, 키보드 입력보다 마우스 클릭으로 게임을 진행하고, 스토리의 비중이 크다는 점에서 차별성이 있다.

#### 7. 메이플스토리 월드 콘텐츠 진행 방식:

- 게임 컨트롤의 단순함을 위해 마우스 조작을 중심으로 기획.
- 게임의 진행방식과 스토리의 자연스러운 연계를 위해 시간대에 따라 중심이 되는 게임 진행 방식을 나누어 설정.

#### 8. 메이플스토리 월드 기획:

1)

시점은 기존 메이플스토리와 같이 2D 플랫폼어 방식을 유지. 지형적으로도 2D 를 유지하면서 숲이나 눈 덮인 땅, 늪지대와 같은 테마를 지형에 반영 해보기.

2)

인물:

저항군 캐릭터 5명 - 레이븐, 체리, 마틴, 콘, 알렉사

군단 캐릭터 2명 - 경비대장, 류

플레이 요소 특징:

낮 시간대와 밤 시간대에 따라 다른 플레이 방식으로 진행하며, 플레이어의 선택에 따른 멀티 엔딩 제공, 간단한 조작과 마우스 클릭만으로 플레이 가능.

## 9. 주요 등장 요소들:

### \* 포로로 잡힌 저항군 캐릭터와 역할:

0. 레이븐: 저항군 7 번대의 대장. 지난 전투에서 전사. 죽기 전에 전 부대원에게 살아 남으라는 지시를 내렸다.

1. 체리: 저항군의 의사. 주인공에게 콘을 치료하기 위한 약초를 부탁한다. (낮 시간에 약초 수집)

2. 마틴: 저항군의 정찰병. 주인공에게 다른 포로들에게 레이븐의 마지막 지시가 무엇이었는데 물어봐 달라고 부탁한다. (다른 포로들과의 대화로 퀘스트 완료 가능)

3. 콘: 알렉사의 호위기사이자 저항군의 상급 전사. 지난 전투에서 알렉사 대신 치명상을 입은 상태. 저항군의 상급 전사의 체력을 가지고 있어 포로로 잡혔지만 간신히 살아있다.

-> 체리의 부탁을 받아 약초를 구하는데 성공하면 추후 플레이어와 대화한다.

-> 약초를 구하는데 실패하면 숨을 거두어 플레이어는 대화할 수 없다.

4. 알렉사: 저항군의 상급 마법사. 지난 전투에서 빠져 죽을 뻔했으나, 콘의 도움으로 살아남을 수 있었다. 그러나 마나를 빼앗기고 포로로 잡혔다. 플레이어에게 텔레포트를 위한 마나의 수집을 부탁한다.

### \* 군단의 캐릭터 및 역할:

1. 경비 대장: 매일 밤 플레이어에게 포로들과 대화하지 않을 것을 요구한다. 날마다 플레이어가 포로들과 대화할 주제를 대략적으로 예고하는 역할.

2. 류: 주인공의 소꿉친구로, 주인공과 함께 군단에서 탈출할 방법을 찾는 인물. 주인공이 포로들과 대화하는 것을 눈치채고, 위험한 일 하지 말고 군단의 지시를 따를 것을 요구한다.

## 10. 스토리 라인:

### - 프롤로그:

먼 옛날 저항군과 검은 마법사의 전쟁이 계속되던 시기, 리프레에서는 수많은 사람들이 죽거나 포로로 잡혔다.

강인한 의지를 가진 저항군의 병력들은 포로로 잡히더라도 끝까지 저항하며 싸웠다.

마지막까지 피해를 주는 저항군의 병사들을 처리하기 위해 군단장 아카이럼은 마법을 써서 포로들을 검은 마법사의 병사로 만들었다.

이에 공포를 느낀 일부 병사들은 저항하지 않고 스스로 검은 마법사에게 굴복하여 병사가 되기로 한다.

당신은 굴복하고 싶지 않았지만, 저항이 무의미하다는 것을 느끼고 반격의 때를 기다리며 검은 마법사의 병사가 되었다.

병사로 지내기 시작하고 얼마 후, 당신의 부대는 포로 수송을 명령받았다.  
리프레 습격을 통해 생포한 저항군의 포로들을 군단장 아카이럼에게 성공적으로 수송하는 것이 목표.  
탈출을 꿈꾸던 당신은 마침 야간동안 포로의 감시를 명령받았다.  
이것은 당신을 유혹하는 함정인가, 저항의 비상이 시작하는 때인가.

- 메인 스토리 및 연출:

첫 번째 날은 플레이어가 포로로 잡힌 저항군을 마주하며 자신이 어떤 상황에 놓여 있는지 깨닫는 날입니다. 단순한 포로 수송이라고 생각했지만 피폐해진 모습의 저항군을 보고, 그들의 비난을 들으며 자신이 그들에게 피해를 주는 검은 마법사의 병사라는 것을 분명하게 인지합니다.

두 번째 날은 처음으로 퀘스트를 받는 날입니다. 죽기 직전의 콘을 발견하고, 저항군의 의사인 체리에게 약초를 부탁받습니다.

세 번째 날은 부탁받은 약초를 건네 주거나, 부탁을 무시하는 선택이 가능한 날입니다. 약초를 건네 줄 경우 콘을 살릴 수 있고, 옆에 있던 마틴에게 포로들 사이에 숨어있는 아카이럼의 스파이를 찾을 수 있도록 돕는 퀘스트를 받을 수 있습니다. 그러나 약초를 건네 주지 않으면 아무 일도 일어나지 않습니다.

네 번째 날은 평소와 다르게 친구인 류와 대화가 추가됩니다. 이 때 체리 퀘스트를 성공하지 못하면 콘의 사망 소식을 전하며, 성공했을 경우 콘이 의식을 되찾았다는 소식을 전합니다. 이후 포로들과 대화하는 것을 봤다며 위험한 행동은 하지 말라는 조언을 합니다.

대화를 마친 후 감옥으로 향하면 정신을 차린 콘과 대화를 할 수 있습니다. 콘은 자신을 구해준 것에 감사를 표하며 지난 전투와 포로로 잡히게 된 경위에 대해서 알려줍니다.

다섯 번째 날은 마법사 알렉사에게 텔레포트를 위한 마나 수집을 부탁받습니다. 퀘스트 진행 상황에 상관없이 알렉사에게 마나 수집 의뢰를 받습니다.

여섯 번째 날은 마지막 날로, 알렉사에게 수집한 마나를 돌려주는지 아닌지에 따라 다음의 엔딩으로 나뉩니다.

1. 알렉사의 마나 수집 의뢰에 실패하면 포로 수송을 성공적으로 끝마칩니다. 알렉사를 마주한 아카이럼은 포로의 힘을 모두 흡수하고, 아는 사람이 없도록 관계자인 부대원들을 몰살하며 끝냅니다.

2. 알렉사에게 수집한 마나를 건네주었으나, 체리, 마틴, 콘의 퀘스트를 하나라도 실패한 경우에 발생하는 엔딩입니다. 포로 일행은 알렉사의 힘으로 순간이동하며, 주인공과 함께 탈출하려고 합니다. 그러나 주인공은 류를 두고 혼자서 도망칠 수 없기에 부대에 남아 있기를 선택합니다. 이후 포로의 탈출을 방관한 죄로 주인공은 아카이럼에게 잡혀가지만, 아카이럼은 상관없다는 반응을 보이고, 주인공을 그냥 수감시키기만 합니다.

혼자 남은 아카이럼은 포로를 풀려날 것을 예상해서 포로들 사이에 부하들을 심어놓았으니, 자신의 계획대로 되었다는 독백을 하면서 엔딩이 납니다.

3. 모든 퀘스트를 성공한 상황에서 발생하는 진엔딩입니다. 주인공이 포로들을 감옥에서 풀어주고, 콘과 마틴은 포로들 사이에 숨어든 군단의 부하를 제거합니다. 이후 주인공은 류와 함께 포로 일행에 합류하여 알렉사의 순간이동 마법을 사용해 성공적으로 도망칩니다.

포로의 탈출 소식을 들은 아카이럼은 당황하며 "이런 미래는 없었는데..." 라고 독백합니다.

잠시 고민하던 아카이럼은 깨달은 듯이 독백을 계속합니다.

"그렇군. 차원 너머의 존재까지는 예상하지 못했다. 이번엔 나의 패배를 인정하지. 하지만 다음은 없을 것이다."

아카이럼은 제 4 의 벽 너머의 실제 플레이어에게 말을 건네며, 추후 메이플스토리 본편에서의 보스전을 기약하고 게임은 끝이 납니다.

## 11. 인터페이스

기본적인 게임 진행은 마우스를 통해 진행됩니다. 낮 시간에는 마우스를 통해 아이템을 드래그해서 필요한 동작을 진행하며, 밤 시간에는 조작키를 이용한 기본적인 캐릭터 이동과 클릭/터치를 이용한 NPC와의 대화를 통해 게임을 플레이합니다.

## 12. 주요 콘텐츠 플레이 흐름

게임은 낮과 밤으로 이루어져 있으며, 낮이 시작되면 수송 차량이 앞으로 움직이기 시작합니다. 해당 수송 차량이 정상적으로 움직일 수 있도록 앞에 놓인 장애물들을 유저가 아이템을 드래그해서 치우고, 비워져 있는 길을 채워서 수송 차량이 앞으로 나아갈 수 있도록 해야 합니다. 수송 차량이 목표 지점까지 도착을 한다면 해당

스테이지에서 승리하게 됩니다. 수송 차량이 방해물에 부딪히거나 밑으로 떨어진다면 라이프가 감소하게 되고 라이프가 0 이 되면 패배하게 됩니다. 낮 스테이지가 끝나고나서 밤 스테이지로 진행되게 됩니다.

밤 스테이지는 스토리 전개를 중심으로 합니다. 플레이어는 포로들과의 대화, 특히 저항군의 중심이 되는 인물들과의 대화와 그들의 부탁을 중심으로 하는 스토리를 따라가게 됩니다. 따라서 각각의 NPC 들을 클릭 또는 터치해서 스토리를 읽고 퀘스트를 받게 됩니다. 퀘스트를 받으면 수집해야 하는 아이템을 낮 시간대에 획득할 수 있으며, 아이템을 획득했는지 하지 않았는지를 기준으로 퀘스트의 성공/실패가 결정되어 다른 대화를 하게 됩니다. 포로들과의 대화를 모두 마치고 야간 경비를 종료하면 낮 스테이지로 돌아갑니다.