|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 작성날짜 | 작성자 | 작성항목 | 수정내용 | 버전 |
| 2020-03.24 | 문준호 | 게임플로우 작성 |  | 0.1 |
| 2020-03.26 | 문준호 | 레벨별 플레이 시나리오 작성 |  | 0.2 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

스테이지 진행 시나리오

1. 마을

[프롤로그 겸 튜토리얼]

노인의 집에서 일어남

침대에서 일어서면서 이동키 습득(이동 키 팝업)

문을 열면서 상호작용버튼 습득(상호작용 키 팝업) 노인과 조우

노인=NPC와의 대화 습득(상호작용 키 팝업)

“주인공이 유물의 힘에 사로잡혔으며, 유물은 시간을 되돌리는 힘을 지니고 있다.

유물은 대상의 업의 무게로 말미암아 그 결속을 강하게 만든다.”(NPC 대화)

주인공은 유물을 얻어 전쟁이 벌어지기 전으로 시간을 되돌리고자 한다.(독백 묘사)

마을로 나가서 NPC들과 대화를 하면서 사소한 정보를 얻고

“가끔씩 유물에 이끌린 사람들이 마을에 찾아온다.”

“그 사람들은 유적으로 들어가서 다시는 나오지 못했다.”

“노인은 많은 것을 알고 있지만 말해주지는 않는다.”(NPC 대화)

길을 물어보기 위해 노인에게 돌아가 말을 건다.

유적으로 가는 길을 듣고 노인에게 무기를 받아 마을 출구를 나선다.(NPC 대화)

1. 길목

출구를 나서 길을 따라 진행하다 길을 막고있는 덤불을 발견한다.

길을 막고있는 잡초 덤불을 베면서 공격키 습득(공격 키 팝업)

유적 입구에 도착 유적 앞에서 쓰러진 자신 회상(독백)

유적 첫방에 진입

-----------------------1회차---------------------------------------------------------------

1. 유적 1번째 방

유적에 들어서자 벽에 새겨진 낙서들을 발견(상호작용 키 팝업)

1회차: 하지만 읽을 수 없음(독백)

주인공은 처음 보는 형태의 문자라는 대사를 함.(대사)

[전투 위주의 스테이지

약간의 길찾기]

조금 나아가니 갑자기 나타난 인간 형태의 괴물과 맞서 싸움(대사 후 전투)

카르마 수치가 올라가는 것을 알게 됨(Ui 생성)

횟불이 한 루트를 따라서 켜져있음

이를 따라가기로 함(대사)

앞으로 나아가기 위한 길을 찾았으나 다리가 끊겨 있음(대사)

다른 루트를 찾아 넘어가게 됨.-회차에 따라 다른 루트로 진행

1. 낡은 나무다리-레이저 퍼즐
2. 텔레포트 비석-텔레포트 퍼즐
3. ???-3D 미궁
4. 던전 2스테이지

[퍼즐요소 위주의 스테이지]

1회차-레이저 퍼즐

낡은 다리를 건너 유적의 중심부에 진입함.

입구와 방에 매복해 있던 몬스터들을 몇마리 처치하면서 전진함.

그러다 넓고 탁 트인 방이 나옴.

출구로 보이는 거대한 문은 굳게 닫혀있음.

여러 개의 반짝이는 구체 조형물과 찬란한 빛의 줄기가 보이며,

벽에는 알 수 없는 단순한 문양이 그려져 있음.(힌트)

반짝이는 구체 조형물에 다가가자 상호작용 활성화

구체를 돌릴 수 있다는 것과, 그 방향에 따라 빛의 줄기의 방향이 바뀌는 것을 알게 됨

구체를 돌려 모든 구체들을 연결(?) 하자 빛이 가득차며 (이펙트 필요) 문이 저절로 열림.

문 안에는 깊고 깊은 회랑이 보임.

주인공은 가슴이 벅차오르는 것을 느끼며 회랑으로 진입. (대사, 연출)

1. 유물의 방으로

[좁은 통로, 외길, 약간의 독백]

회랑 벽에는 아까 본 낙서와 비슷한 낙서들이 빽빽하게 들어차 있다.

당연히 읽을 수 없다.

회랑을 지나며 주인공은 독백한다.

‘정말로 돌아갈 수 있을까? 만약 그렇다면 돌이킬 수 있다. 없었던 일로 할 수 있다. 등에 진 것을 내려놓을 수 있다.’

이윽고 회랑의 끝, 유물의 방이 보인다.

1. 유물의 방

주인공이 유물의 방에 들어서고 유물을 발견한다.

유물은 방 한가운데에 있는 성스러운 대좌에 안치되어 있다.

주인공이 유물에 다가가자 그 사이를 가로막듯 정체불명의 남성이 어디선가 나타난다.

직감적으로 그자가 없에야 할 존재임을 깨닫는 대사를 하고 전투가 시작된다.

막상막하인 상대와 필사적인 사투 끝에 방해자를 쓰러뜨리고 유물에 도달한 주인공.

유물과 상호작용하자 선택지가 출력된다.

시간을 되돌린다. / 그만둔다.

주인공은 시간을 되돌리기를 선택하고, 유물에 손을 댄다.

화면이 암전하고, 주인공은 참혹한 과거를 회상한다.

첫 출정에 신이 나서 국경을 나선 일, 너무나도 강한 적들…

---------------------------2회차--------------------------------------------------------------------------

1. 유적 1번째 방

유적에 들어서자 벽에 새겨진 낙서들을 발견.

2회차: 주인공은 처음 보는 형태의 문자라는 대사를 함.

그러나 단락적인 단어들을 읽을 수 있음. 업, 윤회, 과오, 아리아 신 등…

주인공은 읽을 때 마다 가슴이 아리는 느낌을 받지만 자신이 문자를 읽을 수 있는 이유도 가슴이 아픈 이유도 알 수 없음

[전투 위주의 스테이지

약간의 길찾기]

조금 나아가니 갑자기 나타난 인간 형태의 괴물과 맞서 싸움

인간 형태의 괴물을 베어넘기다 그중에 낯익은 복장과 얼굴이 스쳐지나감

주인공은 놀라서 괴물들의 시체를 살펴보려 하지만 시체는 녹아 사라짐.

카르마 수치가 올라가는 것을 확인함

횟불이 한 루트를 따라서 켜져있음

★첫 번째 사이드로 진행 가능

이를 따라가기로 함

역시나 다리가 끊겨 있음

다른 루트를 찾아 넘어가게 됨.-회차에 따라 다른 루트로 진행

1. 낡은 나무다리-레이저 퍼즐
2. 텔레포트 비석-텔레포트 퍼즐
3. ???-3D 미궁
4. 던전 2스테이지

[퍼즐요소 위주의 스테이지]

2회차-텔레포트 퍼즐

구석의 외길을 따라 내려가자 정체불명의 힘을 발하는 비석을 마주함.

기묘한 이끌림을 느낀 주인공이 비석에 손을 대자(상호작용) 순식간에 다른 공간으로 이동됨.

그리고 그 공간에는 비슷한 형태의 비석들이 여러 개 존재하고 있음.

주인공은 한번 더 비석에 손을 대 순간이동을 경험한 뒤 맵의 의도를 깨닫게 됨.

주인공은 비석들을 골라 다른 공간으로 계속해서 날아가며 올바른 길을 파악함.

결국 출구에 해당하는 길을 찾아내 전송되고, 그 공간에서 탈출함.

나아가는 그의 앞을 가로막는 몬스터들을 쓰러뜨리고

높은 계단을 오르자 깊고 깊은 회랑이 보임.

주인공은 가슴이 벅차면서도 회랑을 본 것도 같은 느낌을 받으며 회랑으로 진입

1. 유물의 방으로

[좁은 통로, 외길, 약간의 독백]

회랑 벽에는 아까 본 낙서와 비슷한 낙서들이 빽빽하게 들어차 있다.

조금 읽을 수 있다.

“거울, 윤회, 윤회, 아침, 죽여-”

회랑을 지나며 주인공은 독백한다.

‘드디어 돌아갈 수 있다. 돌이킬 수 있다. 없었던 일로 할 수 있다.’

이윽고 회랑의 끝, 유물의 방이 보인다.

1. 유물의 방

주인공이 유물의 방에 들어서고 유물을 발견한다.

유물은 방 한가운데에 있는 성스러운 대좌에 안치되어 있다.

주인공이 유물에 다가가자 그 사이를 가로막듯 정체불명의 남성이 어디선가 나타난다.

직감적으로 그자가 익숙한 존재임을 느끼는 대사를 하고,

그럼에도 자신의 앞을 막아서기에 전투가 시작된다.

막상막하인 상대와 필사적인 사투 끝에 방해자를 쓰러뜨리고 유물에 도달한 주인공.

유물과 상호작용하자 선택지가 출력된다.

시간을 되돌린다. / ~~유물을 파괴한다.~~ (선택할 수 없음) / 그만둔다.

주인공은 시간을 되돌리기를 선택하고, 유물에 손을 댄다.

화면이 암전하고, 주인공은 떠올리기 두려운 과거를 회상한다.

이상과는 다른 전장에 절망하는 주인공, 죽어가는 동포들 친구들의 모습을 보며 검을 쥘 수 없을 만큼 공포에 질려 결국 모든걸 내던지고 숲 속으로 도망친 일…

----------------------------3회차-------------------------------------------------

1. 유적 1번째 방

유적에 들어서자 무언가 잘못되었음을 느낌.

유적에 온 것이 처음이 아니라고 생각하게 됨.

벽에 새겨진 낙서들을 발견

3회차: 모든 내용을 읽을 수 있음. “인간들의 업(카르마)가 세상을 멸망시키는 것을 두려워 한 아리아 신이 유물 윤회(Samsara)를 만들어 냈다. Samsara는 시간을 되돌려 인간들의 업을 말소하고 세계를 깨끗하게 만들고, 같은 업을 반복하지 못하도록 하기 위한 유물이었다. / 그러나 유물의 힘으로도 인간들의 업을 말소하지는 못했고, 결국 아리아 신은 자격 있는 자 만이 유물을 사용할 수 있도록 아프사라스들에게 시켜 신전을 쌓고 유물을 봉인했다. / 신전은 유물의 힘에 의해 자신의 죄를 깨닫고 이겨내는 자 만이 빠져나갈 수 있는 감옥이 되었다.”

[전투 위주의 스테이지

약간의 길찾기]

조금 나아가니 갑자기 나타난 인간형태의 괴물들.

그 모습들은 자신이 전쟁터에 버리고 온 동료들의 모습 그 자체였다.

주인공은 그들이 곧 자신의 과오임을 깨닫고 과거를 잊기 위해, 지우기 위해서가 아닌

그들을 장송하고 가슴에 담기 위해 격식을 차리고 쓰러뜨린다.

그들을 하나 하나 보내 줄 때 마다 카르마가 감소한다.

횟불이 한 루트를 따라서 켜져있음

이를 따라가기로 함

♠두 번째 사이드로 진행 가능

끊겨 있을 다리가 이어져 있음.

3회차: 진실의 다리-3D 미궁

1. 던전 2스테이지

[퍼즐요소 위주의 스테이지]

3회차-3D 미궁

정문의 다리를 통해 신전 중앙 회랑에 진입하자 수많은 계단과 복도, 문으로 이루어진 기묘한 공간이 나타남.

지금까지 몇번이고 유물에 도달했던 주인공은 곧바로 미궁임을 이해하고 길을 찾기 시작함.

미궁 곳곳에 낙서들이 존재함.

“죄인들에게는 밤이 오지 않는다.”

“아리아 신은 자신의 피조물을 이해하지 못한다.”

“신들의 문자는 인간이 읽을 수 없다.

그러나 유물과 결속된 인간은 그 강도에 따라 의미를 알 수 있게 된다.”

결국 출구를 찾아 낸 주인공은 몇번이고 지나갔던 그 회랑에 다다른다.

1. 유물의 방으로

[좁은 통로, 외길, 약간의 독백]

여전히 벽에는 낙서들이 가득하다.

“유물은 거울의 형상을 하고 있다. 그러나 유물이 보여주는 것은 얼굴을 비추는 자의 카르마, 죄책감이다.”

“유물은 유적 내부에 윤회를 구현했다.”

“이 윤회는 죄인을 가두는 감옥이다.”

“아침이 두렵다.”

“죽여줘”

모든걸 알게 된 주인공이지만 그래도 유물의 방을 향해 나아간다.

1. 유물의 방

주인공이 유물의 방에 들어서고 유물을 발견한다.

유물은 방 한가운데에 있는 성스러운 대좌에 안치되어 있다.

주인공이 유물에 다가가자 그 사이를 가로막듯 주인공 본인이 유물에서 나타난다.

그는 과거의 자신, 자신의 미련과 과오를 형상화한 존재임을 느끼는 대사를 하고,

그를 받아들이기 위한 결투에 임한다.

막상막하인 상대와 필사적인 사투 끝에 자기자신을 쓰러뜨리고 받아들이는 데 성공한 주인공.

이제는 더 이상 자신의 카르마에서 도망치지 않을 것이며, 과거를 받아들이고 앞으로 나아갈 것임을 맹세한다.

유물과 상호작용하자 선택지가 출력된다.

시간을 되돌린다. / 유물을 파괴한다. / 그만둔다.

주인공은 시간을 유물을 파괴하기를 선택하고, 유물에 무기를 향한다.

화면이 암전하고, 다시 밝아지며 유물이 빛나고 대좌 채로 거대한 괴물로 변이한다.

두려움을 느끼지만, 유물에 대한 미련을 끊어내기 위한 마지막 시련임을 알고 있기 때문에 주저하지 않고 전투에 임한다.

강대한 유물 Samsara를 쓰러뜨리자 엄청난 빛에 휩싸이는 주인공.

주인공은 굴레에서 벗어난 후련함과 동포, 친구들에게 미안한 마음을 느끼며 정신을 잃는다.

Samsara의 시점에서의 독백이 시작된다.

Samsara는 아리아 신에 의해 인간을 돕기 위해 만들어졌다.

어째서인지 자신의 부모라고 할 수 있는 아리아 신은 자신을 유적 깊은 곳에 버려두었다.

하지만 Samsara는 인간을 돕기를 그만두지 않았다.

Samsara는 카르마에 묶여 고통스러워하는 인간들을 불러모으기 시작했다.

Samsara는 그들이 카르마에서 벗어날 수 있도록 몇번이고 시간을 되돌려 주었다.

**봉인된 자신의 힘이 닿는 유적의 입구까지.**

몇번이고, 몇번이고…

주인공이 눈을 뜨자 굳게 닫힌 유적의 입구 밖에 쓰러져 있었다.

눈 앞에는 대충 걸터앉은 노인이 히죽거리는 얼굴로 그를 쳐다보고 있었다.

좋은 구경을 했다며 숲에서 나가는 길을 일러주는 노인에게 인사를 한 뒤

주인공은 뒤돌아보지 않고 자신이 도망쳐 온 전장으로 돌아갔다.

★사이드1.

♠사이드2.