

| 로스트아크 | 카멘 시나리오 기획

게임 기획 입사 희망자

정찬일

목 차

1
어둠군단장 카멘 개요

2
시나리오 기획 의도

3
시나리오 흐름도

4
시나리오 스크립트

5
기대 효과

카멘 시나리오 기획
정찬일

어둠군단장 카멘 개요

어둠군단장 카멘 특징

- 세계관 최강의 에스더 '카단'과 동급
- 카멘 레이드는 절망적일 것이라는 언급



시나리오 목표

- 절망적인 상황 연출
- '카단'도 쉽게 상대하기 어렵다는 묘사
- '카제로스'와 연계성

카멘 시나리오 기획
정찬일

시나리오 기획 의도

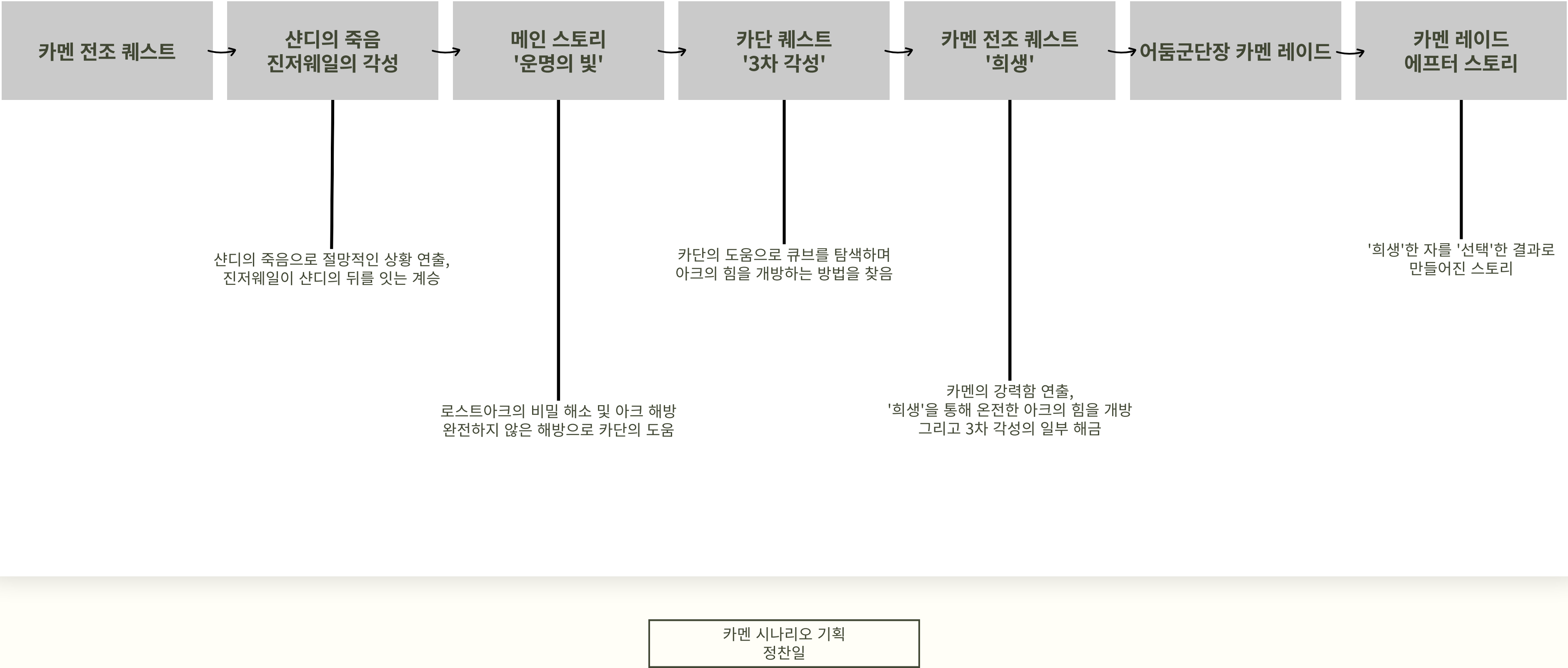
절망적인 상황 연출

절망적인 상황 연출로 카멘의 강렬함을 어필
'아크는 희생이다' '희생...' 과 같은 그 동안 강조된 '희생'을 구현

플레이어의 다양한 선택과 결과 유도

하나의 시나리오 결말이 나오긴 하지만 플레이어의 선택에 따라
다양한 시나리오를 보여주며 '선택'의 중요성 어필

시나리오 흐름도



시나리오 스크립트

1. 카멘 전조 퀘스트 '긴급 소환'

Place) 볼다이크 현자의 탑

산디의 환영새 "중요한 일이 생겼으니 마음 단단히 먹고 슈샤이어로 와라"

플레이어 "무언가 심각한 느낌이다... 빨리 준비해서 슈샤이어로 가자"



카멘 시나리오 기획
정찬일

시나리오 스크립트

1. 카멘 전조 퀘스트 '산디의 죽음'

Place) 슈샤이어 얼어붙은 바다 항구 근처

플레이어 "산디가 어딘는지 모르겠다"

플레이어 "슈샤이어 사람들에게 물어봐야겠다"

슈샤이어 npc "(플레이어 이름)님...! 오랜만에 뵙는군요!! 볼다이크는 어떻게 됐습니까??"

플레이어 '볼다이크에서 일어난 일을 간단하게 설명한다'

플레이어 "혹시 나이가 있는 요즈족을 본 적 있는가??"

슈샤이어 npc, 표정이 심각해지며 "산디님이요?? 아..."

플레이어 "혹시 무슨 일이라도 생겼는지??"

슈샤이어 npc "직접 보시면 알겁니다"

슈샤이어 npc "산디님은 리겐스 마을에 계십니다"

시나리오 스크립트

1. 카멘 전조 퀘스트 '산디의 죽음'

Place) 슈샤이어 리겐스 마을 내 건물 안

산디는 깊은 상처를 받은 모습이다. 상처에선 불쾌한 어둠의 기운이 뿜어져 나오고 있다.

산디 "...왔구나"

플레이어 "이게 무슨..."

진저웨일 "...카멘이 나타났다"

플레이어 "카멘...!"

산디 "...길게 얘기하지 않겠다" "(플레이어이름), 너는 아직 완전한 힘을 해방하지 못 했다."

산디 "...아크의 비밀을 찾은 뒤 카단과 함께 계속 힘을 키우거라" "그리고 진저웨일"

진저웨일 "...네 영감님"

산디 "아직 더 가르치지 못 해 미안하다..." "덤벼대긴 하지만 너의 선함은 내 눈에 보였지..." "그 마음을 계속 갖고 세상을 구하거라..."

산디는 이내 죽고 산디에게서 과거의 환영이 흘러 나온다.

시나리오 스크립트

1. 카멘 전조 퀘스트 '산디의 환영'

Place) 산디의 과거 환영

슈샤이어에 도착한 산디와 진저웨일

산디 "짙은 어둠의 향기가 나는군..." "너는 마을 사람들에게 카멘을 보았냐 물어봐라"

진저웨일 "하... 영감 참 귀찮게 하네..."

산디 "이놈이!!"

산디가 진저웨일을 때린다.

진저웨일 "알겠어!! 물어 보면 될거 아냐!!"

진저웨일은 리겐스 마을로 이동한다. 산디는 홀로 남아 깊게 숨을 들이마신다.

시나리오 스크립트

1. 카멘 전조 퀘스트 '산디의 환영'

Place) 산디의 과거 환영

산디 "...이쪽이군"

산디는 얼음나비 절벽 깊은 곳으로 이동한다.

그 곳에는 깊은 어둠의 흔적이 남아 있고 산디의 뒤로 카멘이 등장한다.

산디 "오랜만이군... 카멘"

카멘 "흐음..."

산디 "흔적을 보니 원하는 것을 찾지 못 한 것 같은데"

카멘 "...아니" "모든 것은 완성되었다..." "아크라시아는 어둠에 물들 것이다"

산디 "마음대로 될 것 같으냐?"

산디와 카멘의 전투가 시작되고 몇 합 겨루나 이내 카멘의 검기에 산디가 큰 상처를 입는다. 동시에 산디의 환영이 끝난다.

시나리오 스크립트

1. 카멘 전조 퀘스트 '진저웨일의 각성'

Place) 슈사이어 리겐스 마을 광장

진저웨일 "...영감이 말한대로 할거야?"

플레이어 "아크의 비밀을 찾는 거?"

진저웨일 "...그래"

플레이어 "카멘을 상대하려면 그래야한다"

진저웨일 "나도 돕겠다." "그 녀석을 상대해야할 이유가 생겼거든" "나는 웨이님을 찾아가겠어, 너는 아크를 활성화할 방법을 찾아봐"

시나리오 스크립트

2. 운명의 빛 이후, 카단 퀘스트 '3차 각성'

메인 퀘스트 '운명의 빛'을 통해 로스트 아크를 발견하며 아크의 비밀을 알아내고 플레이어는 완전한 아크를 얻게 된다.
그러나 플레이어는 아크 사용에 어려움을 겪고 카단을 찾아가 도움을 받고자 한다.

Place) 남쪽 바다의 외딴 섬

카단 "내가 말했지, 아크는 희생이라고" "샐디는 그것을 알고 희생한 것이다" "아크를 깨우기 위해"

플레이어 "...희생"

카단 "하지만 아크가 힘을 제대로 못 쓴다는 것은 너에게 샐디가 가장 중요한 사람이 아니기 때문이지"

플레이어 "..."

카단 "그렇기 때문에 내가 알려줄 수 있는 것도 한계가 있다." "따라와라"

시나리오 스크립트

2. 운명의 빛 이후, 카단 퀘스트 '3차 각성'

Place) 카단의 거처

카단 "지금부터 너가 보는 것은 가능성의 미래다"

플레이어 "미래?"

카단 "일어날 수 있는 경우의 수를 보는 것이다." "여러 경우를 통해 아크의 힘을 깨울 방법을 찾아내라"

카단이 나히니르를 뽑아 공간을 가르자 카단의 거처가 변하더니 이내 큐브의 모습으로 변하고 플레이어는 큐브에 들어가게 된다.

카단 "힘을 개방할 방법을 찾길 바라지"

큐브 속에는 플레이어, 카단, 니나브, 실리안과 카멘, 아만이 있다.

시나리오 스크립트

2. 운명의 빛 이후, 카단 퀘스트 '가능성의 미래'

*큐브, 가능성의 미래 1(모두가 생존, 아크 비활성화)

플레이어 환영과 카멘이 전투를 하지만 짧은 시간 내 카멘의 검에 전사한다.

플레이어의 몸에 카제로스가 깃들여 모두를 죽이기 시작한다.

*큐브, 가능성의 미래 2(죽어 있는 카단, 아크 활성화)

카단의 몸에 카제로스가 깃들었고 이를 막기 위해 니나브, 실리안, 아만이 맞서지만 이내 전사한다.(아브렐슈드 6관문 환영의 모습)

플레이어는 아크의 힘을 사용하나 미약하고, 카멘과 카제로스의 공격에 전사한다.

카멘 시나리오 기획
정찬일



시나리오 스크립트

2. 운명의 빛 이후, 카단 퀘스트 '가능성의 미래'

*큐브, 가능성의 미래 3(죽어 있는 아만, 아크 활성화)

아만의 몸에 카제로스가 깃들었고 이를 막기 위해 카단, 니나브, 실리안이 맞서지만 이내 전사
플레이어는 아크의 힘을 사용하나 미약하고, 카멘과 카제로스의 공격에 전사한다.

*큐브, 가능성의 미래 4(보이지 않는 아만과 실리안, 아크 활성화)

아만과 실리안이 보이지 않지만 아크가 완벽히 활성화, 카제로스는 부활하지 않았고 카단과 니나브가 카멘과 전투,
플레이어가 전투에 합류하려는 순간 큐브에서 벗어나게 된다.

카단 "일어났군" "너가 큐브 속에서 본 것은 너의 선택에 따라 일어날 수 있는 경우다" "답을 찾았기를 바라지"

카단 "카멘은... 나에게도 어려운 상대다..." "카멘과 전투를 시작하게 되면 너와 함께하도록 하지"

시나리오 스크립트

2. 운명의 빛 이후, 카단 퀘스트 '선택의 시간'

Place)남쪽 바다의 외딴 섬

얼마 후 니나브와 실리안이 거처에 도착

니나브 "카멘이 있는 곳을 알아냈어!"

실리안 "그들이 일을 벌이기 전에 저지하는게 좋을 것 같네" "소식에 의하면 정체를 알 수 없는 악마와 아만도 함께 있다고 하더군"

플레이어 "카마인... 아만..."

카단 "때가 되었나보군..." "(플레이어 이름)" "다시 말하지만 아크는 희생이다" "너가 올바른 선택을 했으면 좋겠군"

플레이어와 니나브, 실리안, 카단은 배를 타고 쿠르잔 아래의 작은 섬으로 향하게 된다.

시나리오 스크립트

3. 카멘 전조 퀘스트 '선택'

Place)쿠르잔 아래의 작은 섬

카마인과 아만, 카멘이 서서 얘기를 나눈다.

카마인 "그들이 어떤 선택을 할 것 같나? 아만"

아만 "... "무엇이 되는 아크라시아는 혼돈에 빠지겠지"

카멘 "흠..."

카멘이 응시하는 곳으로 카마인과 아만이 몸을 돌리고, 그곳에는 플레이어와 카단, 니나브, 실리안이 걸어 오고 있다.

카마인 "그럼 즐거운 시간 보내시길"

카마인은 포탈을 열어 어디론가 이동한다. 이내 카단과 플레이어가 카멘과 전투를 시작하고 니나브와 실리안이 아만과 전투를 시작한다.

시나리오 스크립트

3. 카멘 전조 퀘스트 '선택'

플레이어가 카멘의 공격에 크게 쓰러진다.

*분기점 1-1

플레이어가 빠르게 일어서고 다시 전투를 시작한다.

*분기점 1-2

플레이어가 일어나지 않고, 카멘의 검기를 막아주기 위해 카단이 희생하며 '가능성의 미래 2'가 실현된다.

분기점 1-1 이후 전투에 돌입하나 다시 플레이어가 쓰러지고 카멘의 검기가 날아온다.

*분기점 2-1

쓰러지며 실리안을 부르게 되고 실리안이 달려와 카멘의 검기를 대신 맞아준다.

*분기점 2-2

쓰러지며 누구도 부르지 않고 그대로 플레이어가 죽으며 '가능성의 미래 1'이 실현된다.

카멘 시나리오 기획
정찬일

시나리오 스크립트

3. 카멘 전조 퀘스트 '선택'

분기점 2-1 이후 아만이 실리안에게 달려온다.

*분기점 3-1

달려오는 아만을 막기 위해 니나브가 파르쿠나스를 조준하나 플레이어가 만류, 아만은 부상 입은 실리안을 데리고 포탈을 열어 어디론가 향한다.

*분기점 3-2

달려오는 아만을 막기 위해 니나브가 파르쿠나스를 조준하여 발사하고 아만이 죽으며 '가능성의 미래 3'이 실현된다.

분기점 3-1 이후 아크의 힘은 완전히 개방되고 카멘과 카단, 니나브, 플레이어가 대치하게된다.

시나리오 스크립트

3. 카멘 전조 퀘스트 '희생'

카멘 "...희생" "... "곧 다시 보게 될 것이다"

카멘은 포탈을 열어 어디론가 이동한다.

플레이어와 니나브, 카단은 루테란으로 이동하게 되고 죽어가는 실리안과 아만을 만나게 된다.

Place)루테란 성

분기점 4-1

설득 끝에 아만이 자신을 희생하여 실리안을 되살리고 아만이 죽게 된다.

분기점 4-2

실리안이 그대로 죽게되며 아만은 카마인과 함께 포탈을 타고 어디론가 이동한다.

*카멘 레이드는 실리안, 산디의 에스더 스킬 사용이 불가하게 된다.

*이 선택에 따라(유저 선택 비율) 카제로스 레이드의 설계가 바뀐다.

카멘 시나리오 기획
정찬일

시나리오 스크립트

3. 카멘 레이드 에프터 스토리

카멘 레이드 이후 슈샤이어의 스타르가드가 열리게 되고, 그 곳에서 아크의 사용법을 알 수 있는 고대의 유물, 석판을 발견하게 된다.
석판을 통해 유저는 3차 각성 일반 스킬을 강화할 수 있게 되며, 깨어날 카제로스에 맞서기 위한 훈련을 시작한다.

진저웨일은 웨이와 함께 산디의 진정한 후계자가 되어 훈련에 매진한다.

아제나, 바훈투르는 자신의 나라로 돌아간다.

카단은 카제로스가 부활할 것이라며 쿠르잔에서 보자는 말을 하며 헤어진다.

니나브는 카제로스의 부활을 언급하며 에버그레이스를 만나보라는 조언을 하며 헤어진다.

시나리오 스크립트

3. 카멘 레이드 에프터 스토리

(유저 선택 비율에 따라)

분기점 4-1 선택이 많을 경우

실리안은 몸을 회복하여 다시 루테란을 이끌기 시작하나 자리를 비운 사이 세이크리아가 잠식하고 있는 모습이다.

카제로스는 쿠르잔에 봉인된 자신에 육체에 돌아오게 된다.

분기점 4-2 선택이 많을 경우

실리안의 죽음 이후 혼란에 빠진 루테란은 미한이 임시로 국정을 맡으나 세이크리아가 잠식하고 있는 모습이다.

아만은 카제로스를 만나 '계약'을 이행하게 되고 카제로스는 아만의 몸으로 부활하게 된다.

기대 효과

카멘 레이드 몰입도 증가

- 카멘의 강력함과 조력자의 죽음으로 인한 복수심으로 레이드에 대한 강력한 동기가 부여될 것으로 예상
- 긴 호흡동안 진행되는 스토리로 아크라시아가 진정한 '위험'이 다가온다는 것을 느끼게 해줌

유저에게 '선택'의 즐거움을 부여

- 유저의 선택을 통해 다양한 결과를 보여주도록함으로 유저에게 선택의 즐거움을 주도록 함
- 분기점 4의 선택으로 카제로스 레이드의 방향성이 정해지며 유저 스스로의 선택으로 로스트아크의 스토리를 써내려간다는 몰입감을 부여하도록 함

기대 효과

7월 ~ 9월 콘텐츠 해소

- 7월 '산디의 죽음'
- 8월 '운명의 빛' '3차 각성'
- 9월 '카멘 전조 퀘스트', '카멘 레이드'
- 긴 기간 꾸준한 스토리 콘텐츠 제공과 카멘 레이드에 대한 기대감 상승을 기대

'3차 각성'과 고대 석판 강화의 목적 부여

- '3차 각성' 개방을 최강의 군단장을 상대하기 위한 필요 어필
- 카제로스의 부활을 언급하며 고대 석판을 통한 강화 동기 부여

감사합니다

게임 기획 입사 희망자

정찬일

카멘 시나리오 기획
정찬일