초기 화면

던전에 오신 걸 환영합니다.

**게임 시작**

고대 스파르타가 멸망한 지 500년, 한 위대한 모험가가 유적을 발견하면서 스파르타의 문명은 세상에 드러나게 되었다.

허나 알지 못하는 이유로 인해 던전으로 변모한 이곳. 각종 몬스터와 함정으로 뒤덮여있어 베테랑 모험가들도 생존을 장담할 수 없는 위험한 지역이 되었다.

그러나 이 던전 어딘가에 스파르탄의 보물이 있다는 비밀스러운 소문이 퍼지자, 보물을 노리는 많은 모험가들이 찾아왔고.

어떤 이들은 포기하고 도망갔으며, 어떤 이들은 던전에 잡아먹혔고, 어떤 이는 지금도 살아간다.

그리고 드디어, 이 던전을 끝내기 위한 한 모험가가 찾아오는데…

스파르탄 던전에 오신 걸 환영합니다.

당신의 이름은 무엇입니까?

당신의 직업은 무엇입니까?

**상점**

스파르타 마을 한 구석에 이름 모를 가게가 하나 보인다.

주변 가게들과는 무언가 다른 느낌을 받은 당신은 궁금함에 이끌려 다가가본다.

허름한 외관과는 달리, 상당히 가치 있는 물건들이 가판대에 놓여있다.

운이 좋다면 전설의 무기를 구할 수 있을지도 모른다.

**던전 입구 – 클리어 화면에서 같이 보여줘야 함.**

스파르타 마을 한복판에 위치한 던전은 그 악명을 뽐내듯이 으스스한 기운을 내뿜고 있다.

얼핏 보면 동굴처럼 보이는 저 입구는, 어둠으로 가득 차 그 안이 보이지 않고,

이따금씩 안에서 출처 모를 괴성이 들려올 때마다, 가슴이 저미는 듯한 느낌이 들곤 한다.

**보물 이벤트**

시간이 얼만큼 지났을까.

칠흑같이 어두운 시야와, 원인 모를 악취에도 서서히 적응해갈 때쯤

저 멀리서 빛이 아른아른하게 보이기 시작한다.

빛을 따라 어느 공간에 들어선다. 물건들이 여기저기 쌓여 있는 것으로 보아 창고인 것 같다.

그 중 한 상자 안에서 희미하게 빛이 피어오른다.

상자를 여시겠습니까?

1. 연다.
2. 열지 않는다.

**-연다**

당신은 옅은 불안감에도 불구하고 상자를 열었다.

상자 속에는 놀랍게도 고대의 장비가 들어있었다.

(아이템 획득)

**-열지 않는다**

혹시나 함정은 아닐까, 걱정한 당신은 밀려오는 호기심을 참고 앞으로 지나가기로 했다.

**몬스터 이벤트**

던전에 들어와, 뭐가 나타날지 모른다는 불안감과 두려움에.

잔뜩 들어갔던 힘이 조금씩 느슨해져 갈 때쯤

소름끼치는 숨소리가 당신의 앞에서 들려온다.

다행히 들키지는 않은 것 같다.

당신은 크게 심호흡하고, 조심스럽게 다가가보기로 한다.

잠시 살펴보니 갑옷으로 무장한 병사들이 모여있었다.

하지만 움직임이나 목소리로 보아 인간은 아닌 것 같았다.

더 나아가려면 싸우는 수 밖에 없으리라.

0 .싸운다

**[싸운다]**

당신은 훌륭한 실력으로 늘 하던 것처럼 병사들을 사냥하였지만.

그들은 재빨랐고, 고통을 모르는 듯한 움직임으로 당신에게 상처를 남겨주었다.

(체력 소모)

**사람 이벤트**

주위를 경계하며 앞으로 나아가던 중, 근처에서 시끄러운 소리가 들려 온다.

경험으로 누군가가 몬스터와 전투하는 소리임을 알아챈 당신은

그를 도우러 갈지, 가던 길을 갈지 고민 끝에 결정을 내린다.

1. 돕는다.
2. 지나친다.

[돕는다]

이전 몬스터와의 싸움에서, 누군가 도와주어 살아남았던 기억을 떠올린 당신은,

그를 도우러 가기로 결단한다.

장소에 도착하니, 한 중년 남자가 갑옷을 입은 몬스터와 맞서고 있는 것이 보인다.

당신은 몬스터의 뒤로 접근하여 기습적으로 공격했고,

다행히도 큰 피해 없이 쓰러트릴 수 있었다.

남성은 당신에게 거듭 감사를 표하며

마을에 돌아가면 이 은혜를 꼭 값겠다고 이야기한다.

(레벨 상승)

[지나친다]

던전에서는 몬스터 뿐만 아니라 인간도 조심해야 한다.

도우러 가는 사람을 노리는 악독한 함정일지 누가 아는가?

당신은 신경쓰지 않고 계속해서 나아갔으며,

어느 순간 그 소리는 들려오지 않게 되었다.

**포션 이벤트**

어둠 속을 걸어가던 당신은 어느새 커다란 문 앞에 다다랐음을 눈치챘다.

알 수 없는 글씨와 문양으로 장식된 문. 안쪽에서는 이상한 향기도 나는 듯하다.

당신은 신경을 곤두세우고 천천히 문을 열었다.

문을 열자 쓴 냄새가 퍼지고, 처음보는 여러 약품들이 놓여있다.

방 가운데를 보니 책상이 하나 있고 그 위에 누군가 먹으라는 듯 물약이 하나 놓여있다.

1. 먹는다.
2. 먹지 않는다.

[먹는다]

당신은 이 기회를 놓치지 않기로 했다, 스파르타의 고대 물약이라니!

당신은 이 물약을 놓고 간 누군가에게 감사하며 물약을 마셨다.

물약을 마시자 갑자기 눈 앞이 어지럽기 시작했다.

사방이 흔들리고, 어느새 당신은 땅 바닥에 누워있었다.

이윽고 시야가 점점 흐려지며, 당신의 의식은 저 밑으로 가라앉았다…

깨어났다. 시간이 얼마나 지난지 모르겠다.

당신은 어느새 방 바깥에 있었으며, 왜인지 온몸에 힘이 넘친다.

(체력 상승)

[먹지 않는다]

당신은 이 몹시 수상한 물약을 먹지 않기로 했다.

이런 뻔한 함정에 걸려들 만큼 순진한 사람이 세상에 어디 있겠는가?

당신은 방에서 나와 문을 닫고 가던 길로 향했다.