



제 목	NOX 시나리오			소 속	
분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
비 고				작성일	2016.04.04

---

# NOX 시나리오



제 목	NOX 시나리오			소 속	
분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
비 고				작성일	2016.04.04

## REVISION

---

작성일	버전	작성 내용	작성자
2016-04-04	1.0.0	최초 문서 작성.	임 현규
2016-04-08	1.0.0	시놉시스, 스토리 라인 1차 작성 완료	임 현규

제 목	NOX 시나리오			소 속	
분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
비 고				작성일	2016.04.04

# 목차

---

## 1. 시나리오 설정

- 시놉시스
- 클래스 배경
- 지역 배경
- 몬스터 배경
- 게임 시스템과의 관계 설정

## 2. 스토리 보드

- 프롤로그
- 액트 1
- 액트 2
- 액트 3
- 액트 4
- 액트 5
- 액트 6
- 액트 7
- 액트 8

	제 목	NOX 시나리오			소 속	
	분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
	비 고				작성일	2016.04.04

## 시나리오 설정

### • 시놉시스 - The Guardian is Eternal.

빛과 어둠도 존재하지 않는, 아무것도 없는 텅 빈 공간, 그 곳에 거대한 틈이 생긴다.  
 그 틈새가 벌어지고 커져, 균열이 생겨났고, 그 곳에서 태초의 신 '보이드'가 탄생한다.  
 보이드는 아무것도 존재하지 않는 이 곳에 빛의 신 '루드'와 어둠의 신 '녹스'를 창조한다.

그리고 빛과 어둠을 이르러 낮과 밤을 구분시키고  
 빛과 낮의 신 루드에게 창조의 권능을 부여하고, 어둠과 밤의 신 녹스에게 수호의 권능을 부여하고는  
 처음 자신이 생겨난 균열을 다시 열어 스스로 공허한 존재가 되어 틈 속으로 사라진다.

낮과 빛의 신 루드는 창조의 권능을 빌어 대지와 하늘, 바람, 바다 등을 탄생시키며,  
 먼 훗날 아슬란이라고 불리는 세계를 만들어가기 시작한다.  
 녹스는 그러한 권능이 없었으므로, 자신이 가지고 있는 수호의 권능에 대해 고찰하기 시작했다.  
 아무것도 하지 않는, 할 수 없는 녹스를 보며,  
 루드는 자아도취에 빠졌고, 이내 그 감정은 우울감으로 변모하였다.

시간이 흐르고, 루드는 모든 세계를 창조하고는 아슬란이라 명명하였다.  
 아슬란은 어떠한 종족도 낙원이라 부를 수 있는 아름다운 곳이었다.  
 하지만 평화로운 아슬란도 잠시뿐이었다.  
 보이드가 사라졌던 공허의 틈새에서 신의 영역에 필적하는 온갖 괴기스런 악귀들이 새어 나오기 시작했다.  
 녹스가 가진 수호의 권능은 아슬란이라는 지켜야 될 것이 존재하자, 비로소 그 권능이 발휘되기 시작했다.

녹스는 수호의 권능을 통해 단신으로 공허의 존재들과 맞서 싸우며, 아슬란 수호자로서의 임무를 다한다.  
 루드는 아슬란을 수호해내는 녹스를 보며, 열등감에 휩싸이게 되고,  
 그 자신도 모르게 녹스를 시기, 질투하게 되었다.

루드의 녹스에 대한 열등감은 이내 지독한 패배감에 되어 넘어서면 안될 선을 넘어버리게 된다.  
 녹스가 마지막 공허의 존재를 소멸시킬 때에 루드는 공허의 틈을 막는 일을 자처하고는,  
 녹스를 꺾기 위해 막아야 될 공허의 틈을 열어 공허의 악귀들과 결탁하게 된다.

루드와 결탁한 공허의 악귀들은 녹스를 소멸 직전까지 몰아세우게 되고,  
 녹스는 소멸 직전에서 스스로를 여러 조각과 파편으로 나누어 아슬란으로 추락하게 된다.

어둠과 밤을 담당하던 녹스가 사라지자 아슬란은 낮만이 존재하는 백야의 세상이 되어버린다.  
 낙원과도 같았던 아슬란은 빛에 의해 따뜻하다 못해 달구어지게 되고,  
 시간이 흘러, 어떠한 존재도 감히 살 수 없는, 대지가 메마르고, 열기로 가득 찬 불모의 땅으로 변해버린다.  
 이에 아슬란에서 살던 인간들과 다른 모든 종족들은 빛이 들지 않는 지하로 숨어살게 된다.

한 편, 추락한 녹스의 조각들은 그 힘을 일부 간직한 채 인간의 모습으로 아슬란 곳곳에 현신하게 된다.

	제 목	NOX 시나리오			소 속	
	분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
	비 고				작성일	2016.04.04

## 시나리오 설정

### • 스토리 라인 설정

- ① 태초의 신 보이드에 의해 빛과 낮의 신, 어둠과 밤의 신(녹스)가 창조됨.
- ② 보이드에 의해 빛의 신은 창조의 권능을, 어둠의 신(녹스)는 수호의 권능을 부여 받음.
- ③ 그 후, 태초의 신은 공허의 세계를 열고 스스로 공허한 존재가 되어 사라짐.
- ④ 빛의 신은 창조의 권능을 바탕으로 아슬란이라는 세계를 창조함.
- ⑤ 빛의 신은 아무것도 하지 않고, 할 수 없는 어둠의 신(녹스)를 보며 우월감에 빠짐.
- ⑥ 낙원 같은 아슬란이 완성되지만, 시간이 흘러 보이드가 탄생시킨 공허와의 틈새가 벌어짐.
- ⑦ 틈새에서 온갖 괴기스런 악귀들이 새어 나와 아슬란과 빛, 어둠의 신을 위협함.
- ⑧ 녹스에게 주어진 수호의 권능은 아슬란이라는 지켜야 될 것이 존재하자 비로소 그 능력이 발현됨.
- ⑨ 수호의 권능을 바탕으로 홀로 공허의 악귀들과 맞서 싸우며, 아슬란을 수호하는데 성공함.
- ⑩ 이 때, 빛의 신은 녹스에게 열등감을 품게 되고, 패배감에 젖은 빛의 신은 공허의 틈새를 막지 않고 열어버려서 악귀들과 결탁함.
- ⑪ 악귀들과 결탁한 빛의 신은 녹스를 소멸 직전까지 몰아세웠지만 어둠의 신은 소멸 직전에 이르러 스스로를 여러 조각과 파편으로 나누어 아슬란으로 떨어짐.
- ⑫ 낙원과도 같았던 아슬란은 녹스가 사라지자 백야의 세상으로 변모함.
- ⑬ 백야의 세상은 온 세상을 뜨겁게 달구어 어떤 존재도 살 수 없는 불모의 땅으로 만들어버림.
- ⑭ 아슬란에 살던 모든 생명체는 빛이 들지 않는 지하로 숨어 지내게 됨.
- ⑮ 녹스의 조각들이 아슬란에 추락하여 인간의 모습으로 현신함.
- ⑯ 조각들은 인간들의 틈에 섞여, 자신이 가지고 있는 힘이 각성하는 때를 기다림.
- ⑰ 녹스의 힘이 각성하자 아슬란에 비로소 어둠이 생겨나 낮과 밤이 구분됨. 지하에 숨어 살던 존재들이 지상으로 올라왔으며, 서서히 아슬란의 지상에 동식물이 살 수 있게 됨.
- ⑱ 지상에는 온통 공허의 악귀들이 판을 치고 있었으며, 이들을 하나 둘 씩 처단함.
- ⑲ 악귀들을 모두 없애고 빛의 신을 봉인하여 아슬란을 낙원 같았던 그 때로 복구시키는 것이 결말.

	제 목	NOX 시나리오			소 속	
	분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
	비 고				작성일	2016.04.04

## 시나리오 설정

---

- 게임 시스템과의 관계 설정

- 녹스의 조각들은 인간 모습이며, 각자 버서커, 데몬 헌터, 아칸, 나이트 캐릭터로 구분됩니다.
- 각자 녹스의 일부분이었음을 증명하는 아티팩트를 가지고 있으며, 이는 공허의 악귀들을 정화시켜 플레이어의 조력자로 사용할 수 있도록 합니다. (조력자 시스템)
- 조각보다 작은 녹스의 파편들은 수호석으로 활용합니다. (공격, 방어, 보조, 소환계)
- 균열 던전과 초월 던전은 시나리오 상 공허의 틈새로 활용할 수 있습니다. (명칭은 상황에 맞게 변경.)

	제 목	NOX 시나리오			소 속	
	분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
	비 고				작성일	2016.04.04

## 시나리오 설정

---

- 버서커 클래스 배경
  - 아슬란으로 추락한 녹스의 조각 중 하나로서 파멸과 분노, 거센 불길을 상징한다.
  - 녹스의 일부분이라는 것을 증명함과 동시에 강대한 힘을 지니고 있는 아티팩트를 보유하고 있다.



제 목	NOX 시나리오			소 속	
분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
비 고				작성일	2016.04.04

## 시나리오 설정

---

- 데몬 헌터 클래스 배경

	제 목	NOX 시나리오			소 속	
	분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
	비 고				작성일	2016.04.04

## 시나리오 설정

---

- 아칸 클래스 배경

	제 목	NOX 시나리오			소 속	
	분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
	비 고				작성일	2016.04.04

## 시나리오 설정

---

- 나이트 클래스 배경

	제 목	NOX 시나리오			소 속	
	분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
	비 고				작성일	2016.04.04

## 시나리오 설정

---

- 지역 배경



제 목	NOX 시나리오			소 속	
분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
비 고				작성일	2016.04.04

## 시나리오 설정

---

- 몬스터 배경

	제 목	NOX 시나리오			소 속	
	분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
	비 고				작성일	2016.04.04

## 스토리 보드

---

- 프롤로그

	제 목	NOX 시나리오			소 속	
	분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
	비 고				작성일	2016.04.04

## 스토리 보드

---

- 액트 1

	제 목	NOX 시나리오			소 속	
	분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
	비 고				작성일	2016.04.04

## 스토리 보드

---

- 액트 2



제 목	NOX 시나리오			소 속	
분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
비 고				작성일	2016.04.04

## 스토리 보드

---

- 액트 3



제 목	NOX 시나리오			소 속	
분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
비 고				작성일	2016.04.04

## 스토리 보드

---

- 액트 4



제 목	NOX 시나리오			소 속	
분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
비 고				작성일	2016.04.04

## 스토리 보드

---

- 액트 5

	제 목	NOX 시나리오			소 속	
	분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
	비 고				작성일	2016.04.04

## 스토리 보드

---

- 액트 6

	제 목	NOX 시나리오			소 속	
	분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
	비 고				작성일	2016.04.04

## 스토리 보드

---

- 액트 7

	제 목	NOX 시나리오			소 속	
	분 류	게임 시나리오	Ver.	1.0.0	작성자	임 현 규
	비 고				작성일	2016.04.04

## 스토리 보드

---

- 액트 8