

게임 스토리

사용 후 핵 연료 영구 처분 시설에 주인공이 들어가게 되면서 탈출하는 이야기.

사용 후 핵 연료 영구 처분 시설: 원자력 발전소에서 전력을 생산하기 위해 연료로 사용되고 난 뒤의 원자료에서 인출된 연료를 처분하는 곳. 이는 약 10만 년 후까지 영향을 끼침

시작시 조건

1. 글이 없거나 지금의 글이 전부 쓰이지 않음
 2. 방사능의 의미를 이을 정도로 퇴보
 3. 현재 문서 전체가 해독 불가능
 4. 화강암 등을 뚫을 기술과 인력 자원이 필요함
- 2번과 4번을 동시에 만족하기 힘들

-> 안에서부터 스토리 진행

스토리

기: 아무 이유 없이 내부에서 깨어남

승: 무서운 분위기를 느낌. 나가야겠다고 생각함.

진: 나가기 위해 노력함

결: 문을 열 것인가 열지 않을 것인가 고민

마지막 선택지

: 이곳에 대한 정보를 얻은 뒤, 문을 열 것인가 열지 않을 것인가를 고민한다.

결론 1. 이미 10만년이 지나있었다.

조건

->문을 연다 선택.

->구조 신호 시 10년이 지났다는 이야기를 들을 수 있는 선택지를 선택한다. 혹은, 다른 어떠한 곳에서 10만년이 지났다는 이야기를 찾는다.

결론 2. 문 뒤가 막혀있다.

조건

-> 문을 연다 선택.

-> 구조 신호 시 사용후핵연료 영구 처분 시설에 있다는 것을 밝히는 선택지를 누른다.

->10만년이 지났다는 힌트를 찾지 못한다.

결론 3. 멸망

조건

->문을 연다 선택.

- > 구조 신호 시 사용후핵연료 영구 처분 시설이라 밝히는 선택지를 선택하지 않는다.
- > 10만년이 지났다는 힌트를 찾지 못한다.

결론 4. 꿈이다

조건

- >아프다는 선택지를 고르지 않는다.
- >현실감이 없다는 선택지를 고른다.

결론 5. 그 곳에서 계속 있다.

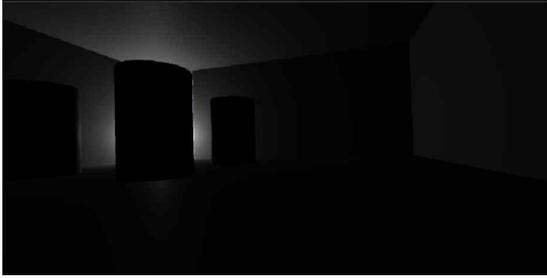
조건

- > 나가지 않는다 선택시
- >꿈 엔딩과 히든 엔딩을 충족하지 못할 시

결론 히든. 나와 같은 사람들이 있다.

- >중간에 이전 스테이지로 돌아간 적이 있거나,
사람을 봤다 혹은 인기척이 느껴진다 선택시

시작시



눈을 뜨니 어두운 곳.

엔딩으로 가는 마지막

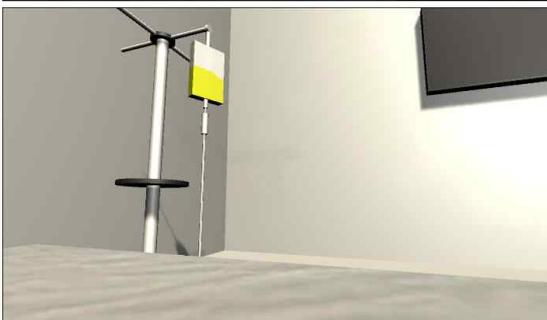


문 선택지

엔딩 1. 10만년 후.



문을 열자 밖에서 환한 빛이 들어옴

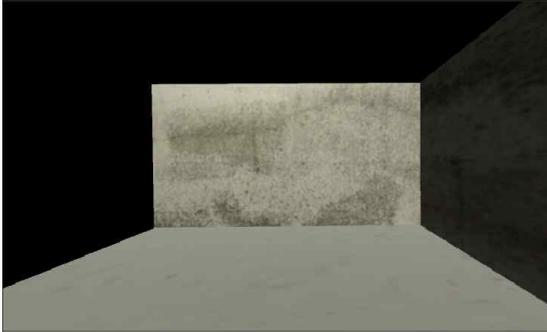


병원에서 눈을 뜬. 뉴스 소리가 들림(핵연료 연구 처분 시설이 발견되어 논란이 되고 있습니다. 이는 약 10만년 전에.... 이는 새로운 연구...)

엔딩 2. 갇힘



문을 엿

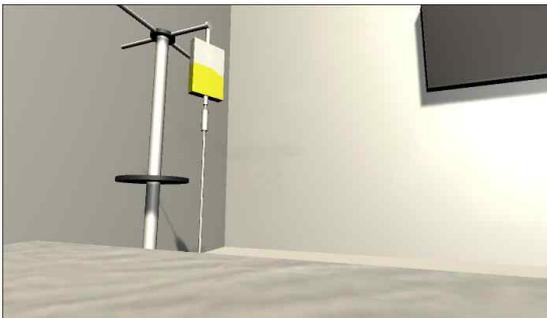


아무것도 없는 방임

엔딩 3. 멸망

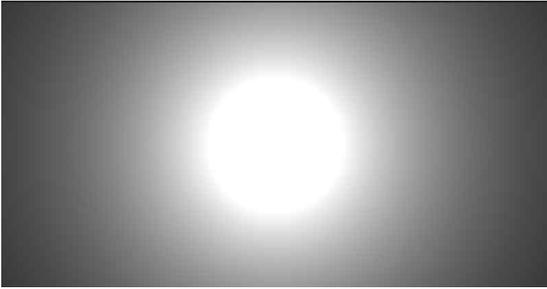


문을 열자 밖에서 환한 빛이 들어옴.



병원에서 눈을 뜬. 뉴스 소리가 들림(핵연료 연구 처분 시설이 발견되어 논란이 되고 있습니다. 이는 약 2만년 전.... 우려와 함께...)

엔딩 4. 꿈



갑자기 밝아짐(집 전구)



방에서 눈을 뜬.

엔딩 5. 영원히

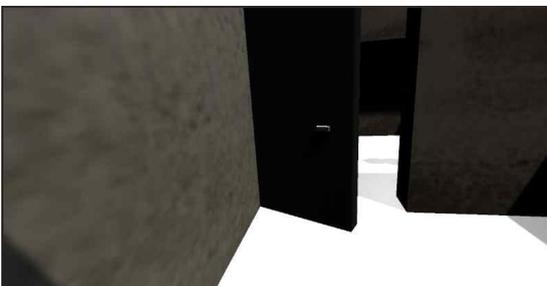


문 선택지 선택 이후 계속 그 곳에 있음.

히든 엔딩. 타인.



문 선택지 선택 이후 (사람 목소리가 들림
ex)“열려 있잖아?”)



주인공이 뒤를 돌아봄. 사람의 그림자가 나
오고 끝남.