

챕터별 시나리오.

0. 능력의 각성

기획의도

튜토리얼, 즉 플레이어의 조작법 가이드와 세계관에 대한 정보 제공

시나리오

<오전 수업시간>[시네마틱]

수업 중 잠들어 있는 고등학생 주인공의 옆을 선생님이 지나가지만 깨우지 않는다. 주인공은 꿈속에서 실험실 풍경을 보다가 잠에서 깬다.

<쉬는 시간>[조작법 가이드]

주인공이 친구들에게 점심시간에 학교 담을 넘어 피시방에 가자고 제안한다.

(친구들에게 다가가며 이동방법 설명, 대화를 통한 상호작용 키 설명)

<점심시간>[미니 게임]

점심을 빠르게 먹고 나온 주인공 일행은 선생님과 학교 보안관의 시선을 피해 함께 담을 넘는다.

(감시 NPC의 시선을 피해 타이밍에 맞춰 상호작용 키를 눌러 담을 넘는 미니게임)

<피시방>[컷 신]

담을 넘는 데 성공한 일행은 게임을 즐기다가 아슬아슬하게 학교로 돌아와 선생님께 꾸중을 듣는다.

(담을 넘은 친구들과 함께 게임을 즐기는 컷 신){인원 수에 따라 업적 제공}

<오후 수업시간>

핸드폰을 제출하지 않은 주인공은 몰래 좋아하는 영상을 보다가 선생님께 발각되어 핸드폰을 압수당한다.

(주인공이 시청할 영상을 영화, 게임, 만화 중 선택. 이 선택이 주인공의 능력 각성에 영향을 미침){선택에 따른 업적 제공}

<하교 이후>[시네마틱]

지루한 학교생활을 마치고 집으로 돌아온 주인공은 핸드폰을 빼앗긴 것을 아쉬워하며 잠이 든다.

<등교>[스킵 가이드]

핸드폰이 없어 알람이 울리지 않은 주인공은 엄마의 잔소리를 들으며 겨우 일어난다. 지각하지 않으려 학교로 달려가던 중 능력이 각성되고, 이에 감탄하며 학교에 도착한다.

(앞선 선택지에 따라 이동 능력이 부여됨)

영화 - 순간이동. 영화 '점퍼'를 떠올리며 순간이동으로 학교에 도착

게임 - 더블 점프. 게임 '메이플'을 떠올리며 더블 점프로 학교에 도착

만화 - 초고속 이동. 만화 '벤10'을 떠올리며 시계를 내려쳐 다리가 스피드로 변신)

1. 오타쿠의 상상

기획의도

주인공의 성격을 드러내는 시나리오 파트. 오만하고 철없는 청소년 캐릭터를 표현하고, 능력을 천천히 알아가는 주인공의 모습과 보스전 콘텐츠를 가이드한다.

<쉬는 시간> [시네마틱]

주인공은 친구들과 이동 능력을 얻게 된 이야기를 나눈다. 친구들은 주인공의 말을 믿지 않지만, 주인공은 아침에 직접 경험했던 순간이동, 더블 점프, 초고속 이동이 확실한 능력이라고 확신한다. 이때, 교실 문이 거칠게 열리며 **양아치 무리**가 들이닥친다. 이들은 반 학생들을 위협하며 돈을 요구하거나 폭력을 행사하려 한다.

<전투> [튜토리얼]

주인공은 본능적으로 능력을 사용해 빠르게 움직이며 적들의 공격을 피한다. 플레이어는 이 구간에서 이동 능력(순간이동, 더블 점프, 초고속 이동)의 조작법을 익히게 된다. 그러나 이동 능력만으로는 상대를 공격할 수 없어, 점점 적에게 밀리게 된다.

<능력 각성> [기본 공격 해금]

주인공은 위기의 순간, 자신이 상상한 것들이 현실이 될 수 있다는 사실을 모른 채 “공격할 수 있는 기술이 있었으면 좋겠다” 라고 생각한다. 이에 따라 주인공이 상상한 전투 스타일이 현실화되며, 플레이어가 선택한 취미에 따라 기본 공격이 결정된다.

• 게임 - 갯앰프드 ‘격투가’ 스타일

- 갯앰프드의 ‘격투가’ 캐릭터를 떠올리며 점프 발차기(점발)를 구사한다.
- 전용 악세서리인 ‘용발톱’이 주어지며, 발차기의 위력이 강화된다.
- 공중 콤보와 빠른 속도의 근접 전투 스타일을 갖게 된다.

• 만화 - 갓오브하이스쿨 ‘리뉴얼 태권도’

- 갓오브하이스쿨에 등장하는 리뉴얼 태권도를 떠올리며 격투형 공격을 구사한다.
- 낮은 자세에서 빠르게 치고 빠지는 발차기와 강력한 연계기를 사용할 수 있다.
- 다양한 각도에서 변칙적인 공격이 가능하다.

• **영화 - 반지의 제왕 '레골라스 궁술'**

- 반지의 제왕의 레골라스를 떠올리며 초고속 궁술을 구사한다.
- 빠르게 연속으로 활을 쏠 수 있으며, 정확한 조준 능력을 갖춘다.
- 이동하면서도 활을 사용한 유동적인 전투가 가능하다.

플레이어는 이 선택을 통해 주인공의 기본 공격 스타일을 결정하게 된다. 기본 공격을 얻게 되면서, 플레이어는 실제 전투를 진행할 수 있게 된다.

<전투> [본격적인 전투]

주인공은 새롭게 얻은 전투 기술을 사용해 양아치들과 싸우게 된다. 플레이어는 이 과정에서 기본적인 전투 조작(공격, 회피, 연계기 등)을 익히게 된다. 양아치들은 하나 둘 쓰러지고, 결국 겁을 먹고 도망친다. 반 학생들은 주인공을 보고 놀라워하며, 주인공은 자신이 단순한 이동능력이 아니라 전투 능력도 가질 수 있음을 깨닫는다.

<후일담> [시네마틱]

경찰이 학교에 출동해 양아치들을 찾지만, 그들은 어디에도 없다. 주변 CCTV에도 그들의 흔적이 남아 있지 않으며, 학생들의 증언만 존재한다. 주인공은 이 사건을 통해 자신의 능력이 단순한 이동이 아니라 '상상을 현실로 만드는 힘'이라는 가능성을 의심하기 시작한다.

2. 짝사랑을 구하다

기획의도

주인공이 자신의 능력을 시험하며 한계를 깨닫는 파트. 능력을 자유롭게 사용할 수 있다는 **흥분과, 그로 인해 예기치 않은 결과를 초래할 수 있다는 점을 경험하게 된다.**

플레이어는 이 시나리오를 통해 상상이 현실이 되는 독특한 게임 메커니즘을 직접 체험하며, 자신의 선택이 게임 세계에 미치는 영향을 느끼게 된다. 또한, 긴박한 전투 상황에서 능력을 활용해 문제를 해결하는 성취감을 얻고, 여학생을 구하는 과정에서 몰입감과 감정적 보상을 경험할 수 있다.

이 사건을 계기로 주인공은 능력을 통제하는 방법을 고민하게 되며, 플레이어는 게임 내 능력 활용의 중요성을 깨닫고, 앞으로의 스토리 진행에 대한 기대감을 가지게 된다. 더불어, 여학생을 구하는 사건을 통해 그녀가 주인공에게 감사함을 느끼고 호감을 가지게 된다. 또한 이 사건을 계기로 능력을 통제하는 방법을 고민하는 계기가 된다. 더불어, 여학생을 구하는 사건을 통해 그녀가 주인공에게 감사함을 느끼고 호감을 가지게 된다.

시나리오

<학교 후> [저녁 시간]

주인공은 학교 수업을 마치고 집으로 돌아온다. 집에서는 여동생과 남동생이 거실에서 각자 시간을 보내고 있다. 여동생은 책을 읽다가 주인공이 들어오자 흥미를 보이며 다가오고, 남동생은 장난감을 만지던 손을 멈추고 관심을 보인다. 어머니는 저녁 준비를 하고 있다.

저녁을 먹는 자리에서 주인공은 가족들에게 앞서 사용했던 능력을 시연한다. 그는 이동 능력을 보여주거나, 기본 공격 기술을 보여준다. 여동생은 신기해하며 감탄하고, 남동생은 흥미로워하며 더 많은 것을 보여달라고 한다.

어머니는 웃으며 대수롭지 않게 넘기지만, 주인공은 자신의 능력을 뽐내며 더 큰 상상을 하게 된다. 이후 주인공은 학원 수업을 듣기 위해 집을 나선다.

<위기 발생> [컷신]

학원에서 주인공은 짝사랑하는 여학생을 발견한다. 그녀는 친구들과 이야기하며 웃고 있는 모습이 눈에 들어온다. 주인공은 그녀에게 멋진 모습을 보여주고 싶다는 마음에 철없는 상상을 한다.

'여학생이 위기에 빠지고 내가 구해주면 얼마나 멋진까?'

그 순간, 그의 상상이 현실이 되어 학원 앞에 **불량배들이** 나타난다. 그들은 위협적인 태도를 보이며 주변 학생들에게 접근하고, 결국 여학생이 그들의 표적이 된다. 여학생은 당황해 도망치려 하지만, 불량배들에게 포위되고 만다.

주인공은 자신이 무심코 한 상상이 이런 결과를 초래했다는 사실을 깨닫고, 이를 바로잡기 위해 나서기로 결심한다.

<전투> [본격 전투]

주인공은 여학생을 구하기 위해 불량배들과 맞선다. 스킬을 활용하여 적들을 제압하며, 학원 앞의 위기 상황을 해결한다.

<사건 마무리> [컷신]

혼쭐이 난 불량배들은 도망치고, 학원은 다시 평화를 되찾는다. 여학생은 주인공을 바라보며 감사의 마음을 느끼고 다가와 인사를 건넨다.

주인공은 자신이 멋진 모습을 보여줬다는 생각에 뿌듯해하지만, 동시에 자신의 능력이 예기치 못한 결과를 초래할 수 있다는 점에 혼란을 느낀다.

주인공은 **자신의 능력이 상상을 현실화하는 강력한 힘임을** 깨닫고 이를 더 깊이 이해해야 한다는 책임감을 느낀다. 그는 능력이 초래할 수 있는 위험을 실감하며, 이를 제어하고 올바르게 사용하는 방법을 고민하기 시작한다.

3. 능력의 위험성

기획의도

주인공이 자신의 능력을 무심코 남용하면서, 능력이 초래할 수 있는 위험을 경험하는 파트. 능력을 통해 문제를 해결할 수 있는 **도구이자 위험한 무기**라는 양면성을 플레이어가 느낄 수 있다. 또한, 주인공이 능력의 부작용을 깨닫고 이를 제어하기 위해 노력하는 계기를 제공한다.

플레이어는 긴박한 전투와 갈등 상황 속에서 스타일리시한 전투를 경험하며, 강해진 주인공의 능력을 효과적으로 활용하는 쾌감을 느낄 수 있다. 보스전을 통해 주인공의 성장과 능력의 폭발적인 잠재력을 체감하며, 스토리 속에서 책임감과 힘의 양면성을 고민하게 된다.

시나리오

<학교에서> [이벤트 발생]

주인공은 학교에서 점심시간 동안 친구들과 어울리며 학원에서의 사건을 떠올린다. 그는 여전히 능력을 흥미로운 장난처럼 생각하지만, 학원에서 겪은 일이 마음에 걸려 능력을 자제하려고 노력한다. 그러나 친구들과 대화를 나누던 중, '이러다 내가 실수로 학교를 망가뜨리는 일이 생기면 어떡하지?'라는 상상을 하게 된다.

그 순간, 주인공의 상상이 현실로 나타나며 학교에 이상한 현상이 발생한다. 교실에서는 갑작스럽게 물건들이 움직이거나 파괴되기 시작하고, 복도에서는 천장이 내려앉는 등 학교 전체가 혼란에 빠진다. 친구들은 공포에 질려 비명을 지르고, 주인공은 자신이 의도치 않게 이 상황을 만들어냈음을 깨닫고 당황한다.

<혼란 수습> [게임 플레이]

플레이어는 혼란스러운 상황에서 주인공의 능력을 활용해 문제를 해결해야 한다. 주인공은 능력을 제어하려고 하지만, 아직 통제 능력이 부족해 상황이 점점 더 악화될 수 있다.

- **문제 상황:** 불안정한 능력으로 인해 계속해서 작은 충돌이나 예기치

못한 결과가 발생하며, 학교 전체가 위험에 처한다.

- **플레이어의 목표:** 교실의 위험 요소를 제거하고 친구들을 안전하게 대피시킨다. 능력을 남용할수록 상황이 더 악화되므로, 적절히 조절하며 플레이해야 한다.

그러나 상황을 수습하는 과정에서, 주인공은 친구들과 교사들을 구하려는 긴박한 순간에 '만약 이 상황에서 거대한 괴물이 나타난다면 정말 위험하지 않을까?'라는 생각을 하게 된다. 이 상상이 현실이 되어 학교 운동장에 거대한 **보스 몬스터**가 출현한다. 이는 주인공이 위기 상황을 떠올리며 상상한 결과로 나타난 것이다. 보스 몬스터는 학교 시설을 파괴하려 하며, 주인공은 이를 막기 위해 전투에 돌입한다.

- **보스 몬스터 전투:**
 - 몬스터는 여러 단계로 변형하며 강력한 공격을 구사한다.
 - 플레이어는 주인공의 능력을 적절히 활용해 몬스터를 제압해야 한다.
 - 전투 중 새로운 능력을 발견하거나 기존 능력을 효과적으로 조합하며, 능력의 잠재력을 실감한다.

보스를 물리친 후, 주인공은 스스로 상상한 결과가 얼마나 위험할 수 있는지 깊이 깨닫고, 능력을 더 신중히 사용해야 한다는 책임감을 느끼게 된다.

<결말> [컷신]

상황이 진정된 후, 학교는 임시 휴교에 들어가며 친구들과 교사들은 이번 사건을 **알 수 없는 사고**로 처리한다. 주인공은 자신의 능력이 단순한 재미가 아닌, **책임감이 필요한 힘**이라는 사실을 실감하며 큰 충격을 받는다.

주인공은 **더 이상 무책임하게 능력을 사용할 수 없다는 점**을 깨닫고, 능력을 제어하기 위한 훈련과 방법을 고민하기 시작한다. 이는 주인공이 자신의 능력을 성숙하게 받아들이고, 앞으로의 성장 과정에서 중요한 전환점이 된다.

4. 미지의 적

기획의도

능력 통제를 연습하며 강해지는 주인공의 모습을 보여주는 파트. 플레이어는 주인공의 훈련 과정을 통해 다양한 적들과의 전투를 경험하며, 능력 활용의 재미와 전투의 스타일리시함을 느낄 수 있다.

또한, 훈련 후에 등장하는 미지의 괴수와의 대결을 통해, 플레이어는 능력의 한계를 시험하는 긴장감과 미지의 존재에 대한 궁금증을 가지게 된다. 이 파트는 스토리의 새로운 전개를 암시하며, 앞으로의 사건에 대한 기대감을 고조시킨다.

<훈련 시작> [미지의 공간 진입]

주인공은 능력을 통제하기 위해 **미지의 공간**을 상상해낸다. 이 공간은 마인크래프트 스타일의 블록으로 이루어진 풍경으로, 드넓은 평원, 산맥, 동굴 등이 혼재된 공간이다. 주인공은 이곳에서 자신의 능력을 연습하고 실험할 수 있는 무대를 만들어낸다.

플레이어는 이 공간에서 다양한 적들을 상대하며 능력을 강화하고, 기술을 효과적으로 사용하는 방법을 익힌다.

• 훈련 중 전투 요소:

- 점점 강해지는 적들이 등장하며, 플레이어는 주인공의 능력을 활용해 적들을 쓰러뜨려야 한다.
- 이동 능력과 기본 공격 외에도 새로운 조합 기술을 실험할 기회가 주어진다.
- 연속 전투를 통해 스타일리시한 액션을 경험하며, 적들을 시원하게 쓸어버리는 쾌감을 느낄 수 있다.

훈련은 주인공이 능력을 통제하고, 더 강력한 기술을 연습할 수 있는 무대가 된다.

<일상으로 돌아옴> [일상 파트]

훈련을 마친 주인공은 다시 일상으로 돌아와 평범한 하루를 보낸다. 그는 이전보다 능력을 훨씬 더 통제할 수 있게 되었음을 느끼며, 자신감이 생긴다.

그러나, 일상 속에서 갑작스럽게 알 수 없는 **괴수**가 등장한다. 이 괴수는 주인공이 상상한 적 없는 존재로, 그는 당황하며 '혹시 나도 모르게 상상을 한 걸까?'라는 의문을 품는다.

<괴수와의 대결> [보스 전투]

주인공은 괴수를 막기 위해 전투에 나선다. 괴수는 강력한 힘을 가진 위협적인 적으로, 플레이어는 모든 능력을 활용해 괴수를 물리쳐야 한다.

• 보스 특징:

- 괴수는 다양한 공격 패턴을 가지고 있으며, 전투 중에 점점 더 강력해진다.
- 플레이어는 훈련 중 익힌 기술과 새로운 능력을 조합해 효과적으로 싸워야 한다.
- 스타일리시한 전투를 통해 긴박감을 느끼며 보스를 제압할 수 있다.

<결말> [컷신]

괴수를 쓰러뜨린 후, 주인공은 운동장 끝에서 괴수의 뒤편으로 사라지는 **미지의 인물**을 목격한다. 주인공은 이 인물이 괴수의 출현과 관련이 있다는 의문을 품으며, 그가 누구인지, 무엇을 목적으로 나타난 것인지 혼란스러워한다.

주인공은 자신이 상상한 적 없는 괴수가 현실로 나타났다는 점에서, 자신의 능력과는 무관한 더 큰 무언가가 이 사건 뒤에 있다는 가능성을 떠올리며 불안감을 느낀다. 미지의 인물과 관련된 수수께끼는 새로운 긴장감을 더하며, 주인공은 앞으로 다가올 더 큰 위협에 대비할 필요성을 실감한다.

이야기는 미지의 존재와 그 배후에 대한 궁금증을 남기며 마무리된다.

5. 능력의 출처

기획의도

주인공이 자신의 능력과 동일한 힘을 가진 상대와 조우하며, 능력의 기원을 탐구하는 시나리오. 이 과정에서 플레이어는 강력한 적과의 전투를 통해 긴장감 넘치는 전투를 경험하고, 스토리의 큰 전환점을 맞이하게 된다. 능력의 출처를 추적하는 과정은 미지의 과학자와 관련된 단서를 제공하며, 플레이어에게 앞으로의 전개에 대한 기대감을 심어준다.

시나리오

<조우> [미지의 공간]

주인공은 학원과 일상에서의 혼란 이후, 능력을 제어하며 더 많은 것을 이해하기 위해 노력한다. 그러던 중, 그는 무언가 자신을 부르고 있다는 느낌을 받는다. 주인공은 자신의 능력을 활용하여 **미지의 공간**으로 이동하고, 이곳에서 정체를 알 수 없는 강력한 능력 사용자를 마주한다.

• 공간의 특징:

- 과거 훈련했던 마인크래프트 스타일의 풍경과 유사하지만, 더욱 어두운 분위기와 불안정한 요소들이 추가된다.
- 주인공이 자신의 상상만으로 만든 것이 아니라, 외부적인 힘이 개입된 흔적을 느낄 수 있다.

<첫 대면> [컷신]

능력 사용자는 주인공과 동일한 힘을 가지고 있으며, 이를 더욱 효과적으로 다루고 있다. 그녀는 주인공에게 도전적으로 다가와 말을 건넨다.

• 대화의 핵심:

- 능력 사용자는 주인공에게 "너는 네 능력의 의미를 아는가?"라며 질문한다. 대화 중 자신이 주인공과 같은

실험실에서 만들어진 실험체 동생이라는 사실을 밝힌다.

- 그녀는 자신들이 같은 실험실에서 태어난 존재임을 암시하며, 주인공이 능력의 기원을 모르는 점을 비웃는다.
- 실험체 동생은 자신이 주인공을 시험하기 위해 이곳으로 불러냈다고 밝힌다.

주인공은 혼란스러워하며 실험체 동생의 이야기를 완전히 이해하지 못하지만, 곧 적대적인 상황에 놓이게 된다.

<결투> [보스 전투]

실험체 동생은 주인공을 시험하기 위해 전투를 시작한다. 플레이어는 이 시점에서 주인공이 가진 모든 능력을 총동원해 싸워야 한다.

• 보스 전투의 특징:

- 실험체 동생은 주인공의 능력과 유사한 기술을 사용하며, 이를 방어하거나 무효화할 방법을 찾는 것이 중요하다.
- 전투는 여러 단계로 나뉘며, 실험체 동생의 공격 패턴이 점점 더 복잡해진다.
- 플레이어는 훈련에서 익힌 기술과 새로운 전략을 조합해 실험체 동생을 제압해야 한다.

전투는 긴장감 넘치는 스타일리시한 액션을 강조하며, 플레이어에게 도전과 성취감을 동시에 제공한다.

<동맹의 시작> [컷신]

전투가 끝난 후, 주인공은 실험체 동생을 제압하지만, 실험체 동생은 물러서지 않고 자신의 정체와 최종 목표인 자신들을 만들어낸 '과학자'를 해치우자고 제안한다.

주인공은 실험체 동생의 제안에 동의하며, 자신의 능력의 기원을 찾기 위한 동행이 시작된다. 두 사람은 앞으로의 여정을 통해 힘을 합쳐 최종적인 위협에 맞설 준비를 하게 된다.

<전투> [훈련 전투]

실험체 동생과 동맹을 맺은 후, 주인공은 미지의 공간에서 동생과 함께 능력을 연습하며 합을 맞춰보기로 한다. 훈련 전투 중, 실험체 동생은

독립적으로 적과 싸우며 자신의 능력을 보여주고, 적들과의 전투를 진행하게 된다.

• **전투의 특징:**

- 실험체 동생은 플레이어가 조작할 수 없는 NPC로, 독립적으로 적들을 상대하며 훈련 과정에 긴장감을 더한다.
- 실험체 동생은 전투 중 적을 제압하거나, 주인공과 비슷한 능력을 활용해 자신의 역량을 보여준다.
- 플레이어는 주인공의 능력을 활용해 적들을 직접 물리치며, 훈련 상황을 체감한다.
- 적들은 주인공이 스스로 상상으로 만들어낸 다양한 형태로 등장하며, 실험체 동생과 함께 협력하는 전투 훈련의 일부로 설정된다. 플레이어는 이 상상의 적들을 상대하며 주인공의 능력을 더욱 효과적으로 사용하는 방법을 배우게 된다.

이 전투는 실험체 동생과의 호흡을 자연스럽게 보여주며, 플레이어에게 두 캐릭터가 앞으로 협력하게 될 가능성을 암시하는 역할을 한다.

<결말> [새로운 여정의 시작]

미지의 공간에서 돌아온 후, 주인공과 실험체 동생은 도시 곳곳에서 벌어지고 있는 혼란스러운 상황을 목격한다. 파괴된 건물과 이상 현상들은 처음 보는 능력의 흔적을 남기고 있었지만, 어딘가 익숙한 느낌을 준다. 주인공과 실험체 동생은 이를 통해 이 힘이 자신들이 추적하던 과학자와 관련이 있음을 직감한다.

혼란의 원인을 제거하기 위해, 주인공과 실험체 동생은 과학자를 찾아 나설 결심을 하게 된다. 이 여정은 단순히 능력을 통제하는 것을 넘어, 그 힘이 세상에 미칠 영향을 막기 위한 중요한 사명이 된다.

이제 단순한 상상이 아닌, 더 큰 음모와 진실을 마주할 여정이 시작되며, 세상은 주인공과 실험체 동생의 선택에 달려 있음을 느끼게 된다.

6. 세상을 위해

기획의도

자신의 능력을 만든 과학자와 대면하여 맞서 싸운다. 최종 보스 스테이지.

7. 에필로그

기획의도

과학자를 물리친 후 주인공의 후일담