

스토리 컨셉 기획서

1. 세계관

(1) 마계와 인간계

오래 전 하나의 세계가 시공간 폭발로 인해 마계와 인간계로 나누어졌다. 인간계에는 마력을 가진 생물들이 존재했는데, 마계가 생겨나면서 어둠의 마력이 파생되어 나타났고 자연스럽게 두 세계에는 서로 다른 마력을 지닌 생물들이 자리를 잡고 살게 되었다.

이후 인간계와 마계의 중간 부분에 위치한 중간계가 생겨났고, 이 곳에 마계에 살던 다크 드래곤이 둥지를 만들어 호시탐탐 인간계를 노리게 되었다.

(2) 왕국

인간계에 위치한 나라로 마계에서 쳐들어오는 이들을 막기 위해 노력하고 있다.

오래 전 벌어졌던 마계와의 전쟁에서 왕국의 대마법사가 활약하며 영토를 지킬 수 있었다.

다크 드래곤 때문에 골머리를 앓고 있던 차에 주인공에게 드래곤 토벌을 맡겼다.

(3) 마법사

인간 중 몸에 마력이 존재하는 이들로, 마법이라는 강력한 힘을 사용할 수 있으며, 대부분 왕국의 아카데미에서 교육을 받는다.

입학 시험을 통과하고 정상적으로 교육 과정을 이수하면 3년 후 졸업 시험을 볼 수 있다.

졸업 시험에서 통과하면 왕국 마법사에 소속되어 각종 왕국의 업무에서 활약하게 된다.

2. 스토리 플롯

(1) 전체 스토리 흐름

대마법사가 마계 전쟁을 물리치고 난 다음에 죽기 직전 유언을 남기는데, 현재 중간계에 존재하는 다크 드래곤을 토벌할 상대로 자신의 제자를 지목한다.

그에게 제자가 있다는 사실을 아는 자가 왕국 내에서는 아무도 없었기 때문에 왕실에서 파병대를 보내 왕국을 살살이 뒤져 제자를 찾아내게 된다.

조용한 시골 마을에서 혼자 한적하게 살고 있던 주인공은 한때 대마법사의 제자로 살며 아카데미에 들어가 교육을 받았지만, 남들에 비해 부족한 마력과 오로지 소환술밖에 할 수 없었기 때문에 졸업 시험에서 통과하지 못하고 아카데미를 그만두게 된다.

이후 마법사에 대한 미련을 버리고 잘 살던 주인공에게 파병대가 들이닥치고 왕과 대면해 드래곤의 토벌을 부탁받게 되는데, 처음에는 주인공이 거절하지만 토벌 성공 시 받게 되는 대우를 듣고 바로 생각을 바꿔 토벌에 나서게 된다.

온갖 몬스터를 만나가면서 중간계에 위치한 드래곤 둥지에 도착한 주인공은 드래곤과 대면해 싸워 승리했고, 이후 대마법사가 되어 늙어 죽을 때까지 잘 살았다.

(2) 스테이지별 스토리

- 1스테이지 시작 시나리오

처음 ~ 드래곤 토벌을 부탁받고 모험을 떠나는 곳까지 서술한다. (짧은 만화 정도로 길지 않다)
투덜거리면서 길을 나서고 보상에 눈 멀어서 토벌하겠다고 했던 자신을 후회한다.

- 2스테이지 시작 시나리오

첫 전투 후 소환수가 좀 구리다고 생각한다. 다음 적이 나타났을 때 돌아가게 해달라며 절규한다.

- 3스테이지 시작 시나리오

숲으로 들어왔고, 점점 먹을 게 떨어져 간다고 불평한다. 소환수에게 고기를 사냥해오라고 한다.

- 5스테이지 시작 시나리오

중간계로 들어와 거세지는 적들의 공격에 불안해한다.

- 7스테이지 시작 시나리오

드래곤을 맞닥뜨리고 잠시 드래곤과 대화를 한다. 무서워하면서 스승이었던 대마법사를 저주한다.
(이미 죽은 사람에게 죽으라고 독설을 퍼붓는다)

- 에필로그

모든 일이 끝나고 보상을 두둑하게 받는다. 또한 이 공을 인정받아 대마법사가 되고 늙어 죽을 때까지 잘 먹고 잘 산다.

마지막에 유언을 남기고 가는데, 마계 토벌을 위한 사람을 자신의 제자로 지목한다.