

DOUGLAS : THE REVENANT

더글라스 : 죽지않는 소년

PROJECT_DT STORY



안창신

개인 프로젝트

목차

1. [스토리 개요](#)

- 스토리 소개
- 스토리 배경
- 스토리 특징
- 스토리 의도

2. [세계관](#)

- 테이아 세계관
- **Project DT** 세계관
- 세계관 의도

3. [메인 스토리 설정](#)

- 메인 스토리 개요
- 스토리 라인 구조 예시
- 스토리 갈등관계

4. [메인 스토리 Part 1 본문](#)

- [Chapter 0](#)
- [Chapter 1](#)
- [Chapter 2](#)

스토리 개요

1. 스토리 소개

- Projcet_DT(이하 '더글라스')는 태어나서부터 죽을 수 없는 저주에 걸린 소년, '더글라스'가 사랑하는 사람을 잃고 절망하여 죽음을 찾아 모험을 시작하는 이야기이다.
- 마왕군의 침공에 사랑하는 사람을 잃은 더글라스는 수많은 시간을 절망에 빠져있게 된다.
그러다 우연치 않은 계기로 카론이라는 노인을 만나게 되고, 그에게 '불사자'도 죽었다는 이야기를 듣게 된 더글라스는 죽음을 찾아 떠난다.
모험 중 다양한 사연이 있는 동료들을 만나게 되며 그들의 이야기를 듣고, 그들과 이야기를 만들어가며 더글라스의 마음이 움직이게 된다.

2. 스토리 특징

- Projcet_DT는 '죽지않는 소년'이 '죽음'을 찾아 나선다는 아이러니한 상황을 스토리에 반영했다.
- 보통 사람들의 본성이 '죽음'을 두려워한다는 것과는 상반되는 점을 반영해 플레이어가 캐릭터와 스토리에 의문을 가지고 흥미를 유발할 수 있도록 설정했다.
- 더글라스 캐릭터 외에도 동료로 만나게 되는 캐릭터들이 각기 다른 사연을 가지고 있으며 스토리의 풍부함을 더하고자 하였다.
- 구체적인 세계관을 제시함으로서 스토리의 개연성을 부과하고자 하였다.

3. 스토리 의도

- Projcet_DT의 스토리는 '죽음과 삶'이라는 사람의 가장 근본이되는 '인생'에 초점을 두었다.
- 개개인의 인생에 있어 가장 절망적인 순간을 맞이한 사람들이 '희망'이 없다고 느낄 때, 희망을 줄 수 있는 스토리를 구상하고자 하였다.
- 다소 철학적이며 교훈적인 이야기로 플레이어가 지루함을 느낄 수 있다 판단하였고, 그로 인해 동료 캐릭터들을 더해 보다 플레이적인 요소들을 끌어내고자 하였다.
- 또한 동료들의 각기다른 사연과 스토리로 스토리의 풍부함을 더해 플레이어의 공감을 다각도에서 끌어내고자 하였다.

세계관

1. 테이아 세계관

- **Project_DT**(이하 '더글라스')는 '테이아 세계관 설정'에서 '**1차 전쟁의 시대 말기**'로 설정한다.
테이아 세계관 본문 : [☰ 테이아 설정 - 공사중](#)
- '테이아 행성'은 '마법'을 다룰 수 있는 '마력'이라는 자원이 있는 행성이다.
- '테이아'가 생성 된 이후 수많은 시간이 지났으며 세계의 연대기를 지니고 있다.
- 그 중 종족간의 전쟁이 가장 활발했던 '**1차 전쟁의 시대**'를 배경으로 한다.
- 1차 전쟁의 시대는 종족단위로 형성된 국가들이 서로간의 전쟁을 지속하다 마왕군의 등장으로 일시적인 동맹을 맺었던 시기이다.
- '**1차 전쟁의 시대 말기**'는 모든 마왕군이 토벌된 후 각 국가들의 교류가 시작되었으며 종족간의 교류가 본격적으로 시작되었다.
- **Project_DT**는 이 시점을 배경으로하며 수많은 전쟁의 참혹함과 폐허가 아직은 세상에 남아있는 시대이며
마지막 마왕이 등장하는 시기이다.

2. Project_DT 세계관

'눈부신 나무'는 테이아 행성을 만들었고, 다양한 종족 탄생시켰다.

누구나 아는 신화의 이야기 속에서 각각의 생명체들은 살아왔고, 생존을 위해 행동해왔다.

많은 이들은 이 신화에 큰 관심을 가지지는 않는다. 그저 지금, 현재의 자신의 삶이 더 윤택하고 행복하기를 바랄 뿐이었다.

하지만 행복이라는 것은 상대적인 것이었고, 누군가가 행복하다면 누군가는 불행해야 했다. 무엇이 정답인지는 모르는

생명체들은 그저 타인의 행복을 바라보고, 자신이 초라하다 생각하여 시기하고 질투하며 자신이 행복하기를 바랐다.

그리고 그 바람은 폭력적인 방법으로 나타났다. 그렇게 폭력은 점점 커져만 갔고 결국 역사속에는 '전쟁'이 자리잡았다.

'신들의 전쟁'이라는 최초의 전쟁 이후부터 생명체들은 종족 혹은 무리의 생존을 위해, 더 많은 영토와 식량을 위해, 자신의 행복을 지키기 위해 마비노스 대륙의 수많은 나라들은 전쟁을 일으켰다.

그러던 중 자칭 '마왕'이라는 자들이 등장이었다.

강인한 마력을 무기로 마족은 거침없이 진군했다.

마왕은 영토를 확장하며 그들이 차지한 땅에는 죽음의 공포와 가족을 잃는 슬픔만이 맴돌았다.

자신의 행복을 잃을까 두려워한 많은 국가들은 서로간의 전쟁을 미루고 마왕에 대적하기로 하여 연합을 만들었고, 수많은 나라와 마족간의 전쟁은 또 다시 수 많은 목숨을 앗아갔다.

수백년간 마왕의 등장과 소멸이 반복됨과 동시에 많은 국가가 멸망하고 건국되기도 반복되었다.

이 과정에서 수많은 '용사'가 나타났고 '마지막 용사'에 의해 마지막 마왕의 토벌됨으로서 영원할 것 같았던 전쟁은 막을 내렸다.

지금껏 전쟁을 계속해온 나라들은 전쟁에 지쳐 휴전을 하거나 동맹을 이어나가기로 했다.

전쟁의 상처를 치료하고 무너진 것들을 복구하기 위한 평화였다.

백성들은 드디어 찾아온 평화에 열광했고 환영했다.

하지만 그때까지 많은 이들은 몰랐다.

영원한 전쟁은 없으며, 영원한 평화도 없다는 것을.

모두의 기억 속에서 전쟁의 아픔이 잊혀지기도 전,

'마왕'은 결국, 다시 세상에 모습을 나타냈다.

3. 세계관 의도

- 마법이 있는 세계관, 우리가 사는 지구와는 다른 행성이라는 배경지식을 전달하고 개연성을 부여.
- 전쟁의 잔혹함을 배경으로 메인 스토리의 중점이 되는 '마왕' 존재의 등장에 대한 이유 부여.
- 주인공 캐릭터가 위치한 시기의 설정과 모험 이유 부여.

메인 스토리 설정

1. 메인 스토리 개요

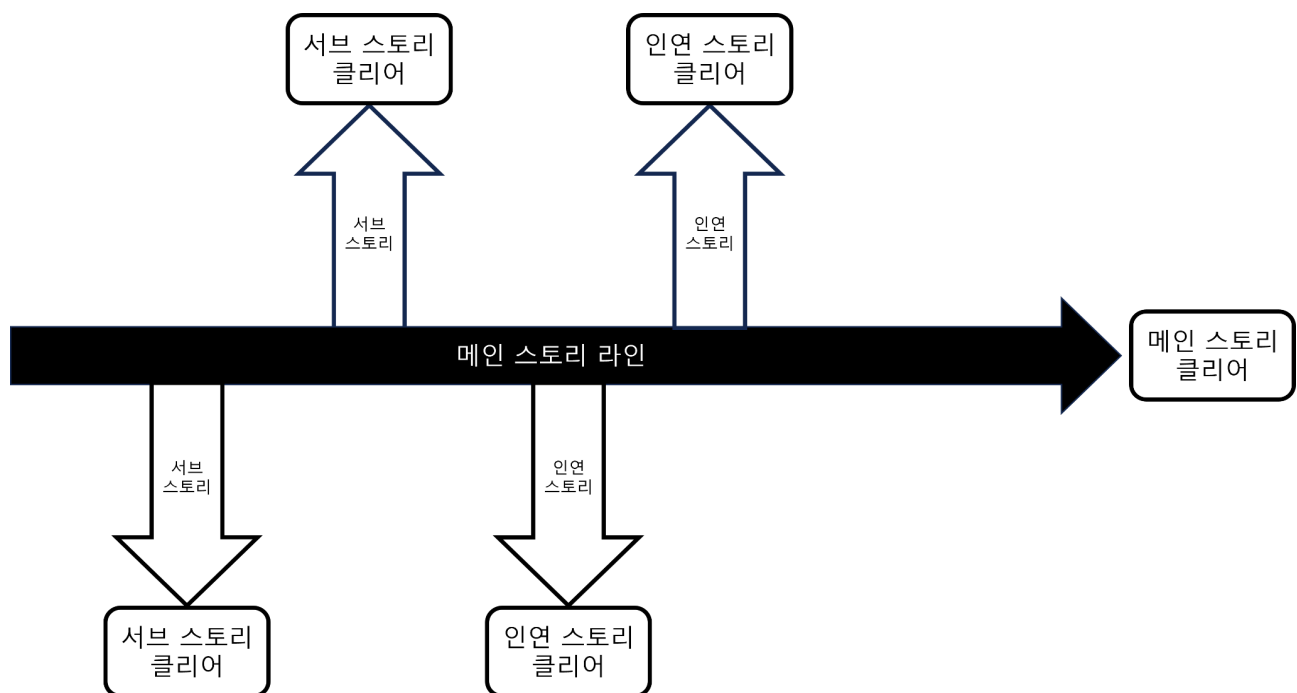
Project_DT의 메인 스토리는 큰 스토리 흐름에 따라 **Part 1**과 **Part 2**로 나뉘게 된다.

- **Part 1** : 더글라스가 죽음을 찾아 모험을 떠나며 동료들을 만나게되는 이야기.
- **Part 2** : 마지막 마왕의 부활 소식을 듣고 동료들과 마왕을 처치하러 가게되는 이야기.

각 파트에는 **Chapter**가 있으며 메인 스토리 진행을 위한 주요 사건들이 존재한다.

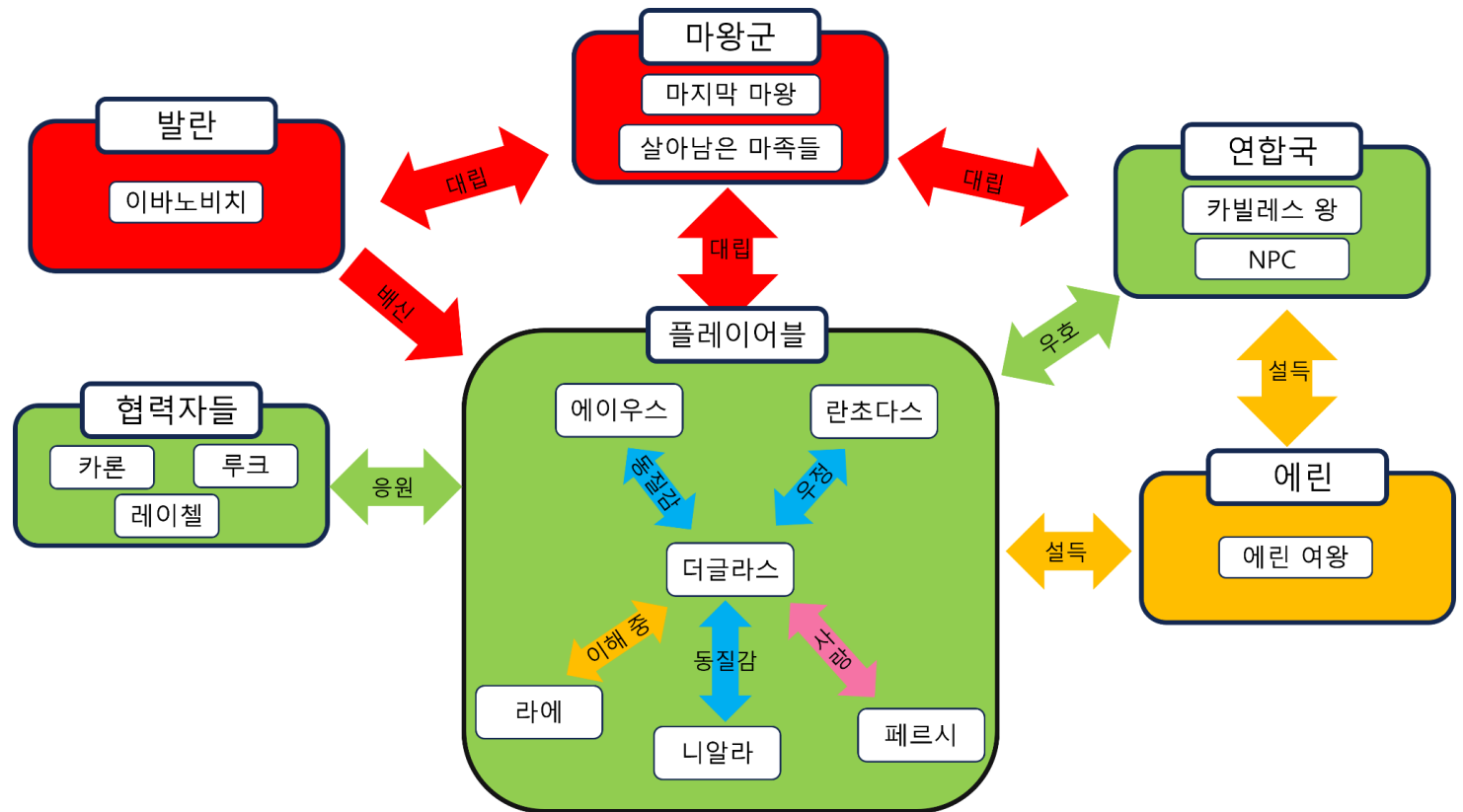
메인 스토리를 중심으로 서브 스토리들이 존재하며 인연 퀘스트 및 서브 퀘스트 등이 존재한다.

2. 스토리 라인 구조 예시



- 플레이어는 게임을 클리어 하기위해 메인 스토리는 반드시 진행해야한다.
- 서브 스토리와 인연 스토리는 플레이어의 선택에 따라 진행이 가능하며 메인 스토리 진행에 큰 영향을 미치지 않는다.
- 단, 서브 스토리 및 인연 스토리를 보게 될 경우 플레이어에게 일정 메리트가 주어진다.

3. 스토리 갈등관계



플레이어블

- 플레이어가 직접적으로 플레이 하는 캐릭터.
- 더글라스를 중심으로 캐릭터간의 갈등과 협력이 존재한다.

마왕군

- 마지막 마왕을 필두로 스토리 **Part 2** 에 등장하게 되는 메인 빌런 세력.

연합국

- 플레이어가 활동하는 주 무대에 있는 세력으로 마왕군에 적대하는 마비노스 대륙의 연합국 세력.

에린

- 마비노스 대륙에서 신흥 강국이며 종족의 화합을 원하는 평화 주의 국가.

발란

- 마비노스 대륙 옆 스펜토비타 대륙의 국가로 플레이어가 있는 마비노스 대륙과 적대 국가.

협력자들

- 플레이어가 모험 중 만나게 되는 인물들로 주인공 무리에게 도움을 주는 인물들.

메인 스토리 **Part 1** 본문

Chapter 0 : 모험의 시작은 죽음부터

더글라스가 모험을 떠나게 된 계기.

플레이어에게 더글라스가 가진 과거의 비밀을 풀어주지 않아 스토리의 궁금증을 유발하게한다.

또한 더글라스가 죽지않는 몸을 지녔다는 정보를 전달한다.

[목차](#)

#검은 공간

- 더글라스가 지난날의 겪은 악몽을 보여준다.
- 사람들이 비명을 지르며 도망가고 마왕군이 사람들을 학살하는 모습을 보여준다.
- 더글라스가 육인채로 소리를 지르지만 아무것도 하지 못한다.
- 한 여자가 더글라스를 향해 눈물을 흘리며 웃는다.

#칼스 샤이어 폐허 (시네마틱)

- 산에 둘러쌓인 숲 속 한 마을의 폐허, 전쟁의 폐허를 돌아다니며 잔해물 속 쓸만한 물건을 주워파는 노인 '카론'이 칼스 샤이어 마을에 들어온다.
- 방치된지 꽤 오래되어 보이는 칼스 샤이어를 돌아다니던 카론은 쓰러진 기둥에 묶여있는 소년을 발견한다.
- 놀란 카론은 소년을 묶은 밧줄을 풀어주지만 온몸이 성한 소년은 움직이지 않는다.
- 카론은 그의 이야기를 듣고자 옆에 앉아 캠핑을 한다.
- 아무말도 하지 않는 소년의 옆에서 자신의 모험담을 늘어놓던 카론은 그에게 죽지않는 자, '불사자'임을 물어본다.
- 처음으로 소년은 고개를 들어 카론과 눈이 마주치고, 카론은 그가 불사자임을 확신한다.
- 카론은 자신이 만난 불사자의 이야기를 들려주며, 그가 죽었다는 이야기를 해준다.
- 소년이 큰 관심을 보이자 카론은 구체적인 방법은 알지 못하지만 불사자였던 남자는 죽음을 찾기위해 온갖 방법을 찾아나섰고, 이제 죽을 수 있다는 마지막 편지를 남겼다는 소식을 들었다 전해준다.
- 죽은 소식은 알지만 방법을 알지 못한다는 카론의 말에 소년은 절망하는 듯 보였다.
- 그런 소년에게 카론은 가만히 있으면 아무것도 하지 못한다는 조언을 한다.
- 카론이 잠든 사이 소년은 부러진듯한 팔과 다리로 기어가 카론이 요리할 때 쓰던 작은 칼을 쥐고는 자신의 심장에 찔러넣었다.
- 눈을 뜬 카론은 주변이 피투성이가 되었음에 한번 놀라고, 소년이 서있는 모습에 두번 놀라게 된다.
- 카론은 소년이 모험을 떠날 것을 예감하고는 그에게 모험에 필요한 옷과 녹슨 검 한자루, 가방하나를 선물한다.
- 소년은 선물받은 검으로 오랜시간 길어진 자신의 머리를 대충 자르고는 작은 묘비를 만들었다.

PROJECT_DT STORY

- 아무말 없이 애도를 한 소년은 자리를 뜬다.
- 마지막으로 소년에게 이름을 물어본 카론에게 소년은 더글라스라 말하며 숲속으로 사라졌다

Chapter 1 : 빛이 밝을수록 어둠은 짙어진다.

더글라스가 모험이 본격적으로 시작되는 구간.

플레이어에게 튜토리얼을 제공한다.

기본적인 전투를 포함한 게임 플레이의 기본적인 요소를 알려준다.

[목차](#)

#셀 숲 1 (필드)

- 칼스 사이어를 벗어나 '셀'숲을 헤매던 더글라스는 늑대무리를 만나게 된다.
- 늑대를 처치한 더글라스는 캠핑을 할만한 장소를 찾게되고 카론이 준 가방에서 '캠핑 키트'가 있음을 확인한다.
- 더글라스는 숲을 벗어나기위해 이동을 계속한다.

#셀 숲 2 (필드)

- 숲의 출구가 보이며 주변에 전쟁의 흔적들이 조금씩 보이기 시작한다.
- 예전에 전쟁이 있었다는 흔적에 더글라스는 불쾌해하며 숲을 지나던 와 중 한쪽에서 비명 소리가 들린다.
- 비명이 난 곳에서 무장을 한 여성 모험가가 거대한 바실리스크에 홀로 맞서는 모습을 보게된다.
- 더글라스는 그냥 조용히 지나치려 하지만 더글라스와 여성 모험가가 눈이 마주치고, 더글라스도 바실리스크에게 발각된다.
- 결국 더글라스도 바실리스크와 싸우게 된다.
- 발리스타를 잡은 더글라스에게 바실리스크가 더글라스에게 독을 뱉으며 입을 벌린다.
- 더글라스는 널부러진 발리스타를 세워 바실리스크의 입 속에 발리스타를 쏘게되며 독을 뒤집어쓴다.
- 쓰러지는 바실리스크와 자신을 향해 달려오는 여성 모험가를 보며 더글라스는 기절한다.
- 캠프 파이어에서 정신을 차린 더글라스는 여성 모험가와 대화를 나누게 된다.
- 여성 모험가는 더글라스가 불사자임을 알게 되었고 기절한 더글라스를 데려왔다는 사실을 말하며 감사인사를 한다.
- 여성 모험가는 자신을 '페르시 문 프림로즈'라 밝히며 마을까지 함께 동행할 것을 제안한다.
- 더글라스는 이를 수락하며 동행을 함께하게 된다.
- 캠핑을 마친 더글라스와 페르시는 루베차 마을로 향하게 된다.

#벨른 가도 (필드)

- 루베차 마을로 향하는 길, 페르시는 더글라스에게 어째서 모험을 떠났는지 묻는다.
- 이미 페르시가 자신이 불사자인걸 알았기에 더글라스는 죽기위한 모험을 떠난다 대답했다.
- 페르시는 무의식 적으로 죽지 않는 몸이 부럽다 말을 하고는 더글라스를 보며 사과한다.

PROJECT_DT STORY

- 이후 페르시는 바실리스크를 통해 혼자 모험이 무리란 것을 알게되었고 모험을 도와줄테니 함께 다닐 것을 권유한다.
- 더글라스는 처음엔 거절했지만 끊임없이 권유하는 페르시에게 결국 수락을 하게된다.

#루베차 마을 (마을)

- 마을에 도착한 페르시는 더글라스를 데리고 가장 먼저 '의뢰소'에 방문한다.
- 페르시는 의뢰소를 통해 여러 의뢰를 받고 보상을 받을 수 있는 공간이라 설명한다.
- 직접적으로 의뢰도 가능하나 의뢰소에서 하는 퀘스트는 모험가 등급을 올릴 수 있다 설명해준다.
- 더글라스는 자신이 모험가 등급이 없다 말하자, 페르시는 더글라스를 창구로 안내한다.
- 페르시는 더글라스에게 모험가 등급을 만들어주고, 더글라스는 제일 낮은 '브론즈' 등급을 받는다.
- 그리고 페르시는 접수원에게 '바실리스크의 독니'를 전해두고 '10,000리프'를 받는다.
- 이후 페르시는 더글라스에게 마을을 구경시켜준다.
- 여관에 도착한 페르시는 일단 한숨 쉬고 '죽음'을 찾을 수 있는 정보를 찾으러 가자한다.
- 여관에 도착한 페르시는 더글라스에게 이야기를 하자고 한다.
- 다음날, 더글라스와 페르시는 의뢰소를 향한다.
- 더글라스는 그곳에서 한 의뢰를 보게된다.
- '공백 : 모리아산의 드워프 광산에서 마왕의 흔적을 조사'
- 더글라스가 페르시에게 '공백'에 관해 묻자 지도에 표시되지 않는 공간, 출입이 금지된 곳이라 한다.
- 페르시는 더글라스에게 위험한 의뢰이기에 다른 의뢰를 하자고 하지만 더글라스는 '마왕'이라는 말에 퀘스트를 받자고 한다.
- 결국 더글라스와 페르시는 퀘스트를 수락하고 '공백 : 모리아산'으로 향하게 된다.

카빌 가도 (필드) -> 두린의 길(필드)

- 더글라스는 페르시에게 마왕이 죽은지 얼마나 되었는지 묻는다.
- 페르시는 마지막 마왕이 죽은지 100년 정도가 지났다 답해준다.
- 중간에 캠프 파이어를 할 수 있는 장소가 있어 둘은 잠시 쉬고 가기로 한다.
- 마지막 마왕이라는 말에 마왕이 한명이 아니었음을 알게되고 수많은 전쟁이 있었음을 알게된다.

#공백 : 모리아산 (던전)

- 공백에 도착한 페르시는 입장을 꺼려하지만 더글라스는 계속해서 산을 오른다.
- 주변에 치열한 전쟁의 흔적들이 보며 페르시는 자신이 아는 정보를 말해준다.
- 모리아산은 마족과 드워프가 치열한 전투를 벌인 장소로 견고한 드워프의 성이 어느순간 방어가 약해져 졌다는 이야기였다.
- 마수들을 처치해가며 광산의 입구를 찾는 와중에 거대한 트롤을 만나게되고 전투를 하게 된다.

- 트롤을 처치한 후 조금 더 산을 오르게되고 광산에 입구에 도착한 더글라스와 페르시는 곧장 광산으로 들어가려 하는데 광산 입구에 설치된 밝은 보석을 보게된다.
- 모리아 광산은 천장은 광물들로 우주처럼 빛이 나고 광산이라지만 드워프들이 이룬 문명은 성처럼 꾸며져 있어 웅장적인 분위기를 자아냈다.
- 허나 마족과 드워프의 시체만 보일 뿐 인적은 느껴지지 않았다.
- 길을 따라 도착한 거대한 문을 열자 빛이 나는 의문의 보석이 일부만을 비추고 그 외에는 어두운 알현실 같은 공간이 나타났다.
- 너무나도 어두운 공간에 페르시가 마법을 사용해 주변을 비추자 빛이 닿는 공간을 제외한 다른 공간에 널부러진 수많은 시체를 보게된다.
- 더글라스와 페르시가 놀란 와중 보석쪽으로 고개를 돌리자 아까는 없었던 드워프가 한명 서있다.
- 보석앞에 서있던 드워프는 마치 영혼이 없는 듯 같은 말만을 반복했다.
- 그리고 보석에서 빛이 세어나오고 줄기 형태가 되어 드워프를 관통한다
- 그리고 드워프가 갑자기 흥폭하게 변한다.
- 의문을 모르는 더글라스와 페르시는 곧장 전투를 준비한다.
- 결국 ‘드워프 였던 자’를 쓰러뜨리고 보석이 빛의 사라지게 된다.
- 더글라스와 페르시는 ‘의문의 보석’을 주워 마을로 돌아가기로 한다.
- 의뢰소에 방문한 더글라스와 페르시를 한 마녀가 맞이한다.
- 자신의 의뢰자이며 누군가 자신의 의뢰를 맡아 돌아오기를 기다렸다고 전한다.
- 이후 마녀는 더글라스와 페르시를 자신의 집으로 안내한다.
- 마녀는 모리아산에서 본 보석에 대해 이야기해준다.
- 마왕은 방어가 견고했던 모리아성을 뚫기위해 한 마녀에게 마력이 담긴 보석, 마석을 만들기를 명한다.
- 모리아산의 왕인 두린은 탐욕이 많다는 사실을 이용해 마석을 전하게된다.
- 마석의 빛을 오래 받으면 괴물이 되어버리고, 괴물이 된 드워프의 성은 내부부터 무너졌다는 이야기였다.
- 더글라스는 이 보석이 ‘불사자’를 죽일 수 있는지 묻자 마녀는 이미 보석은 빛을 잃었으며, 이 보석은 괴물을 만드는 것이지 무언가를 죽일 수는 없다고 전한다.
- 마녀는 불사자를 죽일 수 있는 방법은 모르지만 죽음을 찾는 또 다른 불사자가 있다는 사실은 알려준다.
- 마녀에게 카빌 로드를 따라 있는 ‘카빌레스’ 마을에 불사자가 있다는 더글라스와 페르시는 카벨레스로 향하기로 한다.

Chapter 2 : 겨울에 핀 코리우스.

두번째 동료를 맞이하게 되는 구간.

[목차](#)
