게임 시나리오

#1. 프롤로그(첫 시작시)

**프롤로그 화면 #1:** 불타는 마을이 뒷 배경에 깔려 있다. 화면은 오른쪽에서 왼쪽으로 흐른다. 앞에는 욱일승천기가 그려진 일본군들의 실루엣과 죽어가거나 도망가는 사람들의 모습이 고정되어 있다. 왼쪽에서 오른쪽으로 쭉 화면이 흐르면서 마지막에는 일본군의 진격과 마차가 도망가고 있다, 그리고 게임 타이틀이 나오면서 마차에서 눈빛이 변한 소녀가 튀어나온다.

**프롤로그 화면 #1의 텍스트:** 구한말 일본제국에 대항하여 의병들이 일어난다. 그러나 일본제국의 힘은 강하고 무자비했다. 전국각지의 의병들은 점차 제압당하고, 전라도 지역에서 마지막 의병들이 남게 되었다. 1909년, 남한대토벌이란 이름 아래에 일본제국은 전라도 의병들을 공격한다. 의병 1만8천명이 일제에 의해 잔인하게 죽어갈 때, 지리산 피아골에 사는 한 어린 소녀가 원치 않는 신내림에 고통스러워 하고 있었다. 소녀는 어렸고 신내림을 감당할 수 없었다. 소녀의 어미는 실력 있는 무당이였는데, 딸의 신내림 고통을 멈추고자 하였다.

신내림을 멈추기 위해서는 만주로 가야 한다는 계시를 받고 딸을 데리고 머나먼 만주로 떠난다.그로부터 11년뒤, 청산리 ∙ 봉오동 전투에서 패배한 일본군은 그에 대한 보복으로 간도참변을 저지른다. 이 학살로 3만명이 죽을 때, 간도로 왔던 무당도 목숨을 잃는다. 무당의 자식인 소녀는 간신히 목숨을 부지할 수 있었다. 피난 가는 수레마차에서 불타는 마을의 연기를 보며 소녀는 피눈물로 일본제국을 불태울 것을 맹세한다. 그리고 죽은 자들의 목소리를 듣기 시작한다. 그런데 한 영혼에게서 일본제국을 멸망시킬 초인의 존재를 듣는다. 소녀는 그 초인의 찾아 여정을 떠난다.

프롤로그 배경이야기: 소진의 이야기

-소진어미

불에 타는 마을을 멀리 바라보며 미친 듯이 짜여오는 가슴의 고통과 불에 타고 있을 어미의 시체 조차 건지지 못하는 자신의 상황에 소녀는 끝내 피눈물을 흘렸다. 슬픔과 분노는 그녀의 정신을 세차게 흔들었고 수많은 영혼들이 그 흔들림을 타 그녀와 대화하고자 했다.

소녀가 태어 났을때 어미는 천대받았던 자신의 직업을 잇게 하고 싶지 않았고 그 소망을 소녀의 이름에 넣어 작을 소에 보배진을 붙여 소진(小鉁)이라 지었다. 소진에게는 성이 없었는데 그 이유는 어미가 아버지에 대해 밝히고 싶지 않았고 그래서 성을 붙이지 않았다.

무녀의 어미는 실력이 있는 무당이였고, 어미의 재주를 소진은 타고났는데 끝내 그녀가 6살이 되었을때 신내림이 갑작스레 소진의 몸을 타고 들었다. 갑작스러운 신내림은 그 해에 수많은 의병들이 일본제국에 의해 목숨을 잃었고 그 목숨들은 강인한 무녀의 힘에 이끌려 소진에게 향한 것이였다.

소진의 어미는 소진의 고통을 덜어주면서 생각하길 소진이 우직한 농사꾼의 아내가 되어 보호받고 가정을 이루며 살길 원했는데 자신의 이런 소망이 농민이 대부분 이였던 의병들의 혼이 달라붙게 만들지 않았나 하는 생각마저 들었다.

소진의 어미가 모셨던 신들은 소진이 이 땅에 있으면 필히 일본제국에 의해 해를 당할 것이니 만주에 가라 하였는데 한가지 사실을 숨겼다. 신들은 소진의 어미가 상처받지 않길 원했고 소진의 운명은 신내림을 피할 수 없다는 것이였다.

그렇게 만주에 와서 무당으로써 조선인들을 위로하며 살았던 소진의 어미는 끝내 일제의 간도참변을 피할 수 없었다. 소진 어미의 신들은 소진을 보호하기 위해 한 중국인을 소진에게 인도하였고 소진은 구사일생으로 그 참변을 피할 수 있었다. 그것이 어미의 신들이 해줄 수 있는 마지막이였다. 왜냐하면 소진은 애초에 어미의 신들을 받아들인게 아니었기에 소진에게 남아 있을 이유가 없었다 오직 소진의 어미가 소진이 살아있음에 그나마 안심하도록 배려해주며 소진에게서 떠났다.

-소진의 슬픔과 각성

소진의 어미는 몰랐으리라 그녀의 딸이 단순한 무녀의 자질을 가진 게 아니었음을 말이다. 소진 어미의 신들은 알고 있었지만 그것은 운명이기에 소진 어미에게 말해주지 않았다. 피눈물을 흘리며 마음이 불타는 소진에게 수많은 영혼들이 몰려들면서 어릴 적 감당할 수 없어 겨우 막았던 강림이 다시 시작되었다. 소진이 타고 있는 수레마차 안 속은 현실과 분리되었다. 그 누구도 소진의 강림상황을 느끼지 못했다.

어미를 잃은 슬픔과 복수심, 그리고 고통스러운 강림 상황속에서 수많은 영혼들이 소진에게 자신들의 말을 속삭였다. 소진은 그 혼돈스러운 과정 속 에서도 어떤 한 영혼이 말하는 것을 놓치지 않았는데 일본제국을 멸할 초인의 존재에 대한 것 이였다. 그러나 이내 정신이 붕괴되었고 다시 회복을 반복하였다. 그렇게 강림의 시간이 소진을 강타했다.

시간이 지난 후, 고통스러운 강림이 끝났지만 소진은 여전히 슬펐다. 어미를 잃은 그 슬픔의 고통은 가시지 않았다. 슬픔 속에서 소진은 무엇인가 달라졌음을 느꼈다. 소진은 아무렇게나 속삭이던 영혼의 말을 제어할 수 있었다. 듣고 싶을때 들을 수 있었고 여러 명이 말해도 그 뜻 하나하나를 이해 할 수 있었다. 또한 한가지 자신의 몸이 달라졌다는 것을 느꼈다. 본능적으로 현실의 물체를 자신의 의지대로 제어 할 수 있다는 것을 알았다.

그리고 마침내 이해했다. 자신에게 복수 할 힘이 주어졌다는 것을...

18살의 무녀 소진은 초인으로 다시 태어났다. 그리고 그녀에게는 조언을 해줄 수많은 영혼들이 있었다. 무녀는 자신에게 조언해주는 영혼들의 말을 수용할 줄 알았다. 복수할 힘을 가지고 있으나 성급하게 나아가지 않으리..

**게임의 시작**

**#1. 화면:** 마차가 도망가고 있고 일본군이 그 뒤를 추격한다.

**#1. 화면 텍스트:** 소진은 고통 속에서 초인으로 각성하였습니다. 본인에게 특별한 힘이 생겼다는 것을 알고 있지만 자신이 초인 중 하나라는 것을 아직 자각하지 못하고 있습니다. 이렇게 힘이 생긴 와중에 일본제국은 학살을 멈추지 않고 소진이 탄 수레 마차가 있는 피난행렬을 추격하려고 있습니다. 일본제국의 추격을 벗어나세요.

**게임의 내용:** 화면에서 일본군대가 소진을 추격한다. 소진은 염력을 활용해서 자신을 추격하는 군대의 진격을 늦춘다. 염력을 사람에게 맞춰서 쓰러지게 만든다던지 주위의 자연환경을 활용하여 바위나 나무를 쓰러뜨려 추격을 늦추는게 목표. 일본군은 초기에 달려오는 군인들이 오다가 자동차와 말을 탄 일본군도 나온다.

**#2. 화면:** 마차 위에서 각성한 소진이 나온다. 화면의 배경은 계속해서 왼쪽에서 오른쪽으로 흐른다. 뒤에는 일본군이 추격하고 있다. 일본군 대장이 대사를 외치자 일본군들이 호응한다.

**#2 화면 게임대사:** 영혼: 소녀여! 슬퍼하고 있을 시간이 없네. 일제가 피난민들을 죽이려고 쫓아오고 있어. 복수를 하고 싶다면 일단 살아남아야 하네. 소녀에게서 특별한 힘이 느껴지지만 아직 그것은 복수하기엔 미약하다네. 그러니 어서 추격을 벗어나야해!

소진: (아픈 가슴을 부여잡으며) 이것이 무엇인지 모르겠지만 제 손으로 여러 가지 물건들을 제어할 수 있을 것 같아요. 이 힘으로 추격하는 군대의 속도를 늦추겠어요.

추격하는 일본군 지휘자: 순진한 농민을 가장한 척 해서 우리의 위대한 황군을 농락하고 죽게 만든 조선놈 들을 모두 죽여라!

일본군:: 요시! 사냥이다. 도망가는 저놈들을 죽이자.

#3 게임속

소진은 염력을 활용하여 일본군과 싸운다. 일본군의 숫자 100명을 쓰러뜨릴 때 마다 더 강한 일본군들이 몰려온다. 총 500명의 일본군을 쓰러뜨려야 하며 일본군대장을 죽여야만 추격이 끝난다.

**#4 화면 추격의 종료**

일본군들은 더 이상 쫓아오지 않는다. 그러나 많은 피난민들이 죽어 있다. 소진은 울고 있다.

**#4 화면 대사**

소진: (울으면서)너무 많은 사람들이 죽었어요. 그리고 제 어머니도 결국… 너무나도 가슴이 아파요. 어떻게 해야 복수할 수 있죠? 분명 초인이 있다고 들었는데.. 그 초인을 찾으면 제 복수를 이루어질까요?

영혼: 소녀여. 우리 또한 일본제국에 희생된 인간이였네. 복수를 위해 소녀를 찾았네. 여기서 멀지 않는 곳에 무사의 영혼이 잠들어 있네. 고려시대에 살았던 무사의 혼이지. 그 무사는 여전히 구천을 떠돌고 있어. 소녀가 그 무사를 만나야 하네. 무사가 소녀가 찾는 그 사람에게 안내해줄걸세.