

[신규 외전 월드]

개요

- 신규 외전 월드 전체에 관한 요약(월드 전체 시놉시스)

- 누구의 이름으로 책이 출판될 것인가?
 - ◆ 페르안(작가)이 완성한 신작 원고를 편집장 가디언에게 전달하기로 한 날 눈앞에서 책을 도둑 맞는다. 편집장 가디언과 작가 페르안은 책을 찾기 위해 도둑을 쫓는다. 도둑을 쫓아간 곳에는 내용이 훼손된 원고 일부만이 떨어져 있었고 내용을 복구하기위해 원고 속으로 들어간다. 원고의 훼손된 스토리를 원래대로 돌려놓으며 계속해서 도둑을 쫓아 도착한 그 곳에서 드디어 도둑을 정체를 알게 되는데....

캐릭터

- 월드 주인공 영웅의 외형 및 설정 기획

- 이름
 - ◆ 페르안
- 배경
 - ◆ 혜성같이 등장한 그린핀드 왕국의 신인 작가.
 - 그린핀드 왕국은 자유로운 분위기의 개방적인 나라.
 - 각자가 살고 싶은 곳에 건물을 짓고 살며, 다른 사람에게 간섭 받지 않고 하고싶은 일을 하며 산다.
 - ◆ '인생 흘러가는 대로 웃고 즐기면서 살자'라는 인생관을 가지고 있다. 대충대충 하지만 능력은 좋기 때문에 자신도 모르는 질투를 받는다.
 - ◆ 슬레린 출신의 로엘과 함께 같은 학교를 나온 페르안. 학창시절 수업에서 과제로 낸 소설을 교수님이 공모전에 제출하여 자신도 모르게 신인상을

받게 되었다. 그렇게 페르안은 의도치 않게 떠오르는 신인 작가가 되어있었다. 작가가 꿈이었던 로엘은 페르안을 축하해주만 속은 부러움과 질투심으로 가득했다. 그걸 아는 지 모르는 지 페르안은 평소처럼 로엘에게 다가가 어깨동무를 할 뿐이다.

- ◆ 모처럼 등장한 신인이라 많은 기대를 받는다. 어쩔 수 없이 작가로서 글을 써야하는 페르안은 어떤 작품을 써야할 지 고민한다. 그러던 중 캔터베리 재건을 위해 챔피언을 찾아 떠나는 가디언의 모험담을 듣게 되고 흥미를 느낀 페르안은 그 내용을 각색하여 책으로 쓰기 시작한다.
- ◆ 원고를 훔쳐 달아나는 도둑에게 마법에 걸린 후 사용하는 깃털 펜으로 마법을 날려 공격할 수 있게 되었다. 책을 되찾은 후 챔피언을 찾으며 캔터베리 왕국의 재건을 위해 모험하는 내용을 더욱 생생하게 쓰기위해 가디언과 동행하기로 결심한다.

■ 외형

- ◆ 남성 캐릭터(광속성).
- ◆ 기준이 되는 이미지 컨셉은 해리포터의 얼굴.
- ◆ 동그란 안경을 끼고 머리가 덩수룩하며 마른 체형.
- ◆ 반바지(검은색)에 후드 티(노란색)를 자주 입으며 같은 옷을 여러 벌 보유하고 있는 단발 신사. 가디언과 동행하고 마법을 사용할 수 있게 된 이후, 마법사처럼 보이기 위해 로브를 걸쳤다.
- ◆ 그 외에 보유하고 있는 옷은 행사나 모임을 위해 준비한 한 벌의 양복이 전부 (코스튬).
- ◆ 슬리퍼만 하도 신고 다녀서 다른 신발은 불편해한다. 행사나 모임이 아닌 모든 활동에서 슬리퍼를 신고 다닌다. 가디언과 여행을 떠나게 된 순간 역시, 슬리퍼.
- ◆ 깃털 펜을 사용하여 글을 쓰고 공격을 한다.
 - 기본 공격 : 깃털 펜을 휘갈기며 글자(한글 초성, 알파벳)를 날려 공격을 한다. (ㄱㄴㄷ 순으로 한 바퀴를 돌면 다시 ㄱㄴㄷ)

- 스킬 : 바닥에서 커다란 책이 나와 책을 덮으며 상대에게 피해를 주고 에어본 상태로 만든다.
- 연계기 : 에어본 상태의 상대를 말을 타고 나온 기사가 총을 쏘 부상상태로 만든다.
- 5 성 능력 : 기본 공격의 글자가 한 바퀴를 돌면 피해량이 증가한다.

- 월드 보스의 외형 및 설정 기획

■ 이름

◆ 로엘

■ 배경

◆ 슬레린 출신의 작가.

- 슬레린은 학자, 작가, 예술가 등 문화가 발전한 문화강국.
- 건물은 체계적으로 건설되어 있으며, 명문가문이 많으며 그에 어울리는 저택이 많다.

◆ 가문 대대로 책을 쓰며 많은 상을 받은 명문 작가 집안의 아픈 손가락. 늘 1 등만을 하며 우수한 성적을 내고 이름을 알린 부모와 다른 형제들에 비해 늘 페르안에 밀려 주목받지 못한다. 가족들에 관심을 받기위해 누구보다 열심히 했고 인정받을 수 있는 기회가 왔다. 그 기회가 바로 학창시절 문학수업. 우수작품을 선정해 공모전에 제출한다는 교수의 말에 심혈을 다해 작품을 썼다. 하지만 아무것도 모르고 그냥 과제라서 제출할 수밖에 없어 과제를 제출한 페르안이 신인상을 받아버렸다. 이때 쌓인 열등감과 질투심이 폭발하여 학교를 그만두고 집에서 나오지 않는다.

◆ 아무도 방에 들어오지 못하게 하며 페르안을 제치고 더 유명한 작가가 되겠다고 결심하며 종일 글만 쓴다. 자면서도 분노와 복수심에 불타는 그의 책상에 어느 날 인베이터 크리스탈이 놓여있다.

- ◆ 인베יד더 크리스탈을 만지자 그의 머리는 연초록으로 변했으며, 마법을 쓰고 글을 현실화할 수 있는 능력을 얻게 되었다. 이를 이용해 페르안의 작품을 훔쳐 페르안을 무너뜨릴 생각을 한다.

■ 외형

- ◆ 남성 인간형 보스(암속성)
- ◆ 누가 봐도 잘생긴 얼굴에 가르마를 탄 연초록의 머리.
- ◆ 명문가의 자제답게 항상 양복을 입고 구두를 신고 다닌다. 책을 훔쳐 도망가는 그 순간에도 양복을 입고 있다.
- ◆ 양복 주머니에 항상 가지고 다니는 만년필을 이용해 글을 쓴다.
- ◆ 마법으로 끝없이 종이를 복사하여 상대방에게 날려 공격한다.
 - 일직선으로 종이를 빠르게 날린다.
 - 맵의 곳곳에 사자를 소환하여 범위공격을 한다.
 - 거대한 왕을 소환하여 검기를 2 번 날린다. 검기는 지형물에 닿을 때까지 날라간다.

배경

- 실제 게임을 플레이하는 스테이지 컨셉 기획

- 캔터베리 출판사의 편집자가 된 가디언의 이야기.
- 신간 출판을 위해 찾아간 페르안의 나라와 집, 로엘의 나라와 집, 책 속의 이야기가 배경이 된다.
 - ◆ 페르안의 나라는 프랑스, 로엘의 나라는 영국을 배경으로 한다.
 - ◆ 페르안이 로엘을 쫓아가기 위해서는 배를 타야 한다. 배는 현대 여객선보다 나무로 되어있다.
 - ◆ 책은 가디언의 모험담을 각색하였지만 주인공이 왕국을 침략한 악당을 물리치러 가는 내용이었지만 도둑이 마법으로 내용을 훼손하여 오히려 주인공이 악당이 되어버렸다.

■ 왕국과 책 속의 구성

- ◆ 그린핀드 – 기차를 타고 처음 방문한 그린핀드 왕국은 다양한 형태의 건물이 지어져 있고 자유로운 영혼을 가진 사람들로 넘쳐난다. 도시에서 대문(개선문)을 지나 차를 타고 초원으로 이동한다. 넓은 초원에서 보이는 벽돌집. 집 주위에 우물과 정원이 있으며, 동물이 돌아다닌다.
- ◆ 슬레린 – 배를 타고 내린 항구에서부터 보이는 시계탑과 딱딱하고 뾰족한 형태의 건축물이 질서정연하게 배치되어 있다. 궁전과 성당을 지나 다리(타워 브리지)를 건너 대저택으로 들어간다. 긴 입구를 지나야 집 안으로 들어갈 수 있다. 긴 입구 주변에는 분수와 나무가 배치되어 있다. 저택 안은 홀을 지나 계단을 통해 올라가면 다이닝룸, 갤러리, 서재, 침실 등이 있다.
- ◆ 원고 1 – 가디언이 처음 등장한 캔터베리 왕국과 비슷한 배경의 왕국. 주인공의 공격으로 인해 불타고 사람들이 다쳐 도망가는 것을 표현. 성은 넓은 정원이 있었지만 불타버린 것을 표현하여 파괴적인 모습을 강조. 책 밖으로 나온 뒤 향하는 곳은 넓은 바다와 많은 배가 있는 항구. 항구는 밝게 표현.
- ◆ 원고 2 – 배에서 나오는 장소는 선실과 갑판 위의 모습이고 갑판에는 대포가 배치되어 있다. 바다 속에 존재하는 도시와 공기방울을 두르고 있는 캐릭터. 인어들의 도시로 물고기를 키우며 생활한다. 주된 이동수단으로 해마를 타고 다니며, 해류에 휩쓸려가는 경우도 있다. 도착한 항구는 처음 배를 탈 때 항구와 대조되게 어둡게 표현.
- ◆ 원고 3 – 하늘을 날고 있는 비행기. 비행기는 90년대 애니메이션에 나오는 디자인으로 한다. 하늘 위에 섬은 석판과 유적이 존재하며 고고학자들이 연구하고 싶어하는 최고의 섬이다. 섬 전체는 꽃과 나무들로 구성되어 있고 섬 중앙에는 섬의 크기만한 나무가 있고 집은 나무와 덩굴로 지어져 있다.

- ◆ 원고 4 – 페르안이 다니던 학교. 유럽의 대학교와 같은 외형. 학교는 마법이 걸려있고 책이 날아다니고 학생들이 빗자루를 타고 날아다닌다. 돌을 가진 5 명과 싸울 때는 속성에 맞게 주변 배경이 바뀐다. 5 개의 돌이 하나로 합쳐지는 애니메이션이 나오고 완성된 돌은 안이 다 보일 정도로 투명하다.

월드맵

- 월드 내 스테이지 선택 화면 컨셉 기획

■ 해리포터의 예언자 일보를 패러디

- ◆ Headline : Who Stole My Book?
- ◆ 해리포터의 예언자 신문의 움직이는 화면처럼 각 스토리의 장면을 애니메이션으로 보여준다.
- ◆ 총 6 개의 기사로 구성, 왼쪽 상단(1)에서 시작하여 반시계 방향으로 스테이지를 클리어할 때 마다 새로운 기사가 작성된다.
- ◆ 각 스테이지 시작 전 스테이지의 내용을 예고편처럼 짧게 보여주며, 스테이지 클리어 시 도둑은 다음 기사로 도망가며 그 뒤를 가디언이 쫓는다.
- ◆ 예시
 - 이벤트 스토리 입장 시 가디언이 원고를 넘겨받는 장면만을 보여주며 스테이지 1 을 클리어 시 도둑이 원고를 훔쳐 2 로 도망간다. 도둑이 2 로 도망갔을 때 신문에 새로운 기사가 써지면서 스테이지 2 를 플레이 할 수 있게 된다.
 - 책 벌레가 내용을 갉아먹는 애니메이션, 빗자루를 타고 도망가는 애니메이션, 마법으로 장애물을 만드는 애니메이션 등등.

1	6	5
2	3	4

시나리오

■ 스테이지 1

- ◆ 학창 시절 교수님에 의해 자신도 모르게 유명 작가가 된 페르안은 가디언의 모험담을 듣고 각색하여 책으로 쓰기 시작했다. 출판사에 원고를 주기로 한 전날 밤 마무리를 지었고 잠이 든다.
- ◆ 캔터베리 왕국은 재건을 위해 그린핀드 왕국의 신인 작가 페르안의 작품을 출판하여 자금을 모으려 한다. 캔터베리 출판사의 편집자로 고용된 가디언은 그린핀드의 페르안에게 원고를 받기 위해 출장을 간다.
- ◆ 기차를 타고 도착한 그린핀드의 도시를 지나 초원 위에 지어진 페르안의 집으로 향한다. 뒤따라오는 검은 그림자가 있었지만 가디언은 눈치채지 못한다. 페르안의 집에 도착한 가디언은 정원에서 동물들과 놀고 있는 페르안에게 인사하고 페르안은 원고를 가지고 나온다. 페르안에게 원고를 받는 그 순간 풀숲에서 검은 그림자가 튀어나오더니 원고를 가로채고 페르안에게 마법을 쓰고 달아난다.
- ◆ 잠시 안정을 취한 페르안과 가디언. 화가 난 페르안은 자신의 깃털 펜을 막 휘두른다. 그 때 깃털 펜에서 글자가 날라가는 것을 보고 마법을 쓸 수 있게 된 것에 놀란다. 페르안은 빨리 쫓아가야 한다며 가디언에게 말했고 땅에 떨어진 초록색 머리카락을 발견하고 그것을 단서로 도둑을 쫓아간다.

■ 스테이지 2

- ◆ 차를 타고 도망가는 도둑을 쫓아 페르안과 가디언은 도시로 향한다. 도시에 도착한 둘은 주변 사람들에게 초록색 머리를 한 사람을 본 적이 없는 지 물으며 단서를 찾는다. 수소문 끝에 도둑이 항구로 향했다는 사실을 알게 되었고 항구로 향한다. 드디어 도둑을 발견한 페르안은 도둑을 향해 소리치지만 도둑은 원고 일부를 떨어뜨리고 계속 도망칠 뿐이다. 도둑이 떨어뜨리고 간 원고를 발견한 페르안과 가디언은 원고의

내용이 바뀐 것을 알게 되고 페르안 역시 마법을 사용해 계속해서 수정하려 하지만 통하지 않는다. 그때 원고에 페르안과 가디언을 농락하는 내용이 적힌다. 이를 본 페르안은 마법으로 수정이 불가능하며 원고 속으로 들어가 내용을 되돌리는 방법 밖에 없다고 가디언에게 말한다. 그렇게 둘은 원고 속으로 들어가게 된다.

- ◆ 원고 속 내용은 페르안이 집필한 소설의 시작부분. 주인공의 왕국이 침략당해 주인공이 악당을 쫓아가는 내용이었다. 하지만 수정된 원고에서 주인공은 오히려 자신의 왕국을 파괴하고 있었다. 영웅이 아닌 악당인 가디언의 모습으로! 놀란 페르안은 바뀐 내용에 분노하여 주인공을 공격한다. 주인공은 당연히 페르안이 누군지 모르며 자신은 이곳을 침략하기 위해 잠입한 스파이라고 말한다. 주인공은 페르안과 가디언을 공격하고 도망가면서 왕국을 파괴한다. 페르안은 책 속에서도 추격전을 벌여야 한다면 한숨을 쉬지만 몸은 이미 달리고 있었다.
- ◆ 페르안과 가디언은 다친 사람들을 도와주고 화재를 진압하는 등 주인공의 공격으로 피해를 입은 것들을 복구하며 나아간다. 이를 본 주인공은 마음에 들지 않는다면 더욱 더 파괴적인 모습을 보이고 왕국의 성으로 향한다. 주인공이 성으로 향한다는 얘기를 들은 페르안은 왕자가 위험하다며 빨리 쫓아야 한다고 가디언을 재촉한다. 주인공이 설치한 장애물을 피하고 퍼즐을 풀며 성에 도착한다.
- ◆ 성에 도착한 페르안과 가디언을 막아서는 주인공의 소환수. 마법을 쓸 수 있게 된 페르안은 전혀 무서워하지 않고 소환수를 물리친다. 성 내부로 들어간 페르안과 가디언 앞에 주인공은 왕자를 인질로 잡고 있다. 주인공이 왕자와 함께 도망가려는 순간 페르안이 마법을 걸어 왕자를 구출한다. 왕자는 페르안에게 감사를 표하며 주인공이 어디로 갔는지 알려준다. 왕자를 인질로 잡기 전 주인공이 얘기를 한 것이다. 왕자는 그 곳으로 보내주겠다고 하며 꼭 주인공을 물리쳐 달라 얘기한다.

- ◆ 원고 밖으로 페르안과 가디언은 의도치 않게 주인공이 되어버렸다.
페르안은 어쩔 수 없다 얘기하며 중요한 건 도둑을 잡는 것이라 말한다.
도둑이 배를 탔다는 얘기를 들은 페르안과 가디언은 항구로 향한다.

■ 스테이지 3

- ◆ 배를 탄 페르안과 가디언은 배를 살살이 뒤흔치지만 도둑을 발견하지 못한다. 갑판으로 올라온 둘에게 어떤 사람이 다가오더니 원고를 건네준다. 그리고 '슬레린에서 기다리겠다'라는 말을 전해준다. 목적지를 확인한 페르안과 가디언은 원고를 확인한다. 원고에는 어김없이 둘을 무시하는 내용이 적히고 페르안은 가만두지않겠다며 마법을 원고 안으로 들어간다.
- ◆ 이번 원고는 주인공이 배를 타고 악당을 쫓으며 악당의 배를 격추하고 물리치고 용궁에서 주인공이 무기를 구하는 내용이지만 지금은 주인공이 페르안과 가디언이 타고 있는 배를 공격하고 있다. 페르안은 주인공을 저렇게 설정한 적이 없다며 어김없이 화를 낸다. 가디언은 화를 내는 페르안 옆에서 대포를 가져와 반격을 한다. 마지막 대포를 쏘을 때, 대포알이 서로의 배에 적중하여 사이좋게 가라앉는다.
- ◆ 페르안은 마법을 써서 사람들에게 공기방울을 달아준다. 배가 바닥에 닿았을 때 밖으로 나온 페르안과 가디언은 인어들에게 포위당한다. 연행된 채 용왕 앞에 선 페르안과 가디언이 주인공을 쫓다 이렇게 된 것이라 얘기하고 있을 때, 삼지창이 도둑맞았다는 경보음이 울린다. 이건 분명 주인공의 짓이라고 용왕에게 얘기한다. 용왕은 선택받은 사람만이 사용할 수 있다 말하며 꼭 찾아달라고 부탁한다. 삼지창이 도둑맞았을 때 주인공이 선택받은 사람이라며 따라간 인어들도 있다고 한다. 인어들의 도움을 받아 해마를 타고, 해류에 몸을 맡기며 주인공을 쫓는다. 주인공의 편에 선 인어들과 인어들이 부리는 물고기를 물리치며 주인공이 있는 곳에 도착한다. 주인공 뒤로는 육지로 향하는 해류가 흐르고 있고, 주인공은 페르안과 가디언에게 바다 속에 죽으라며 전투를 시작한다.

기세에 밀린 주인공은 삼지창을 페르안에게 미끼로 던지고 해류를 타고 도망간다. 주인공을 쫓아 해류를 타려 했지만 중간에 떨어진다.

- ◆ 용궁으로 돌아와 삼지창을 용왕에게 건낸다. 용왕은 페르안이 선택받은 사람이라 말하며 삼지창을 하사하지만 페르안은 괜찮다고 사양한다. 원고밖으로 나가면 무용지물이라는 것을 알기 때문이다. 삼지창 대신 주인공이 타고간 해류를 만들어 달라하고 용왕은 바로 해류를 만들어준다. 해류를 타자 페르안과 가디언은 원고 밖으로 나오게 되고 슬레린에 도착했다는 기적소리가 들린다. 페르안은 주인공과 도둑을 꼭 잡고 말겠다고 다짐하며 배에서 내린다.

■ 스테이지 4

- ◆ 슬레린에 도착한 페르안은 뭔가 생각날 뻔했지만 생각하지 못한다. 도시 입구에서 페르안과 가디언은 도둑을 마주한다. 도둑은 페르안과 가디언이 도착하기를 기다리고 있었고 원고를 던진 후 마법을 이용해 모습을 감춘다.
- ◆ 자연스럽게 원고 속으로 들어가는 페르안과 가디언. 들어오자마자 둘은 하늘을 날고 있다. 페르안은 비행기를 조정석에 앉아있고 가디언은 겨우 비행기를 붙잡고 있다. 주인공을 쫓아 도착한 곳은 하늘 위의 섬. 원래 원고는 주인공이 하늘 섬에 도착해 미로를 풀고 신목에게 힘을 받는 내용이다. 그러나 주인공은 숲에 불을 지르고 섬 중앙에 있는 신목을 불태워 섬을 떨어뜨릴 계획이라며 큰 소리친다. 학자들과 원주민들은 페르안과 가디언에게 주인공을 막아달라고 부탁한다. 페르안과 가디언은 섬을 안쪽으로 열심히 들어가지만 계속해서 같은 자리만 맴돌고 있었다. 원주민은 섬 안쪽으로 들어가기 위해서는 황금 책벌레를 찾아 따라가야 한다고 말한다. 단 너무 빠르게 가면 책벌레가 놀라 숨어버리니 천천히 움직여야 한다고 주의를 줬다. 미로같은 섬을 계속해서 돌다 황금 책벌레를 발견하고 겨우 섬의 중앙에 도착한 페르안과 가디언.

- ◆ 신목, 섬의 중앙에 존재하는 거대한 나무. 이 나무는 섬의 원동력으로 섬이 떠 있을 수 있게 유지해준다. 장황한 설명을 하려는 주인공의 말을 자르는 페르안. 주인공은 화를 내며 페르안에게 달려든다. 페르안과 가디언은 이번에는 손쉽게 주인공을 물리친다. 주인공은 여기서 끝낼 수 없다며 나무에 불을 지르고 숨겨둔 비행기를 타고 달아난다. 거대한 나무가 불타는 것을 지켜보는 페르안과 가디언은 어떻게 든 불을 끄려 하지만 둘이서는 턱없이 부족했다. 그 때 주변이 어두워지고 하늘에서 비가 쏟아진다. 페르안은 다행이라며 나무를 쓰다듬자 나무에서 환한 빛이 나오더니 페르안과 가디언은 원고 밖으로 나오게 된다. 밖으로 나온 페르안은 내용을 이렇게 바꾼 도둑을 가만두지 않겠다고 다짐한다.

■ 스테이지 5

- ◆ 슬레린을 돌아다니며 귀족들에게 어떤 가문에 대한 소문을 듣게 된다. 한 가문의 아들이 하루 종일 글만 쓰더니 어느 순간 미쳐버려 머리색까지 바뀌고 다른 사람이 되었다는 소문을. 소문의 가문으로 향하는 길이 도둑을 쫓아가는 길과 같았고 페르안은 무언가를 떠올리고 ‘설마?’하는 의심을 하게 된다. 도둑을 쫓아 도착한 다리 앞에서 원고를 발견한다.
- ◆ 원고 속으로 들어가는 페르안과 가디언. 이번 스토리는 페르안이 다녔던 학교에서 펼쳐진다. 원래는 교장을 몰아내고 학교를 장악하여 세계정복을 꿈꾸는 선생을 막고 마법으로 봉인하는 주인공의 내용이었다. 이와 정반대로 주인공이 학교를 장악하고 세계정복을 꿈꾸고 있다. 학교는 주인공을 주축으로 한 패거리들이 학교를 장악하고 선생과 학생들을 억압하고 있다. 교장은 주인공이 학교에 숨겨져 있는 돌을 가지면 돌이킬 수 없으며, 막을 방법이 없어진다고 말한다. 가디언이 어디서 많이 들어 본 내용이라 말하지만 페르안은 무슨 소린지 모르겠다고 빨리 주인공을 물리치자며 뛰어간다. 페르안과 가디언을 막아서는 주인공 패거리를 물리치고 교장실로 들어가려면 마법을 풀어야 한다는 사실을 알게 된다.

- ◆ 마법을 풀기 위해서는 5 개의 돌이 필요하며, 5 개의 돌은 불, 물, 땅, 빛, 어둠 속성을 가지고 있다. 돌은 학교 곳곳에 숨겨져 있었지만 지금은 주인공 패거리 중 5 명이 각각의 돌을 가지고 속성 마법을 쓴다. 돌의 힘을 빌려 강해졌지만 페르안과 가디언에게는 어림도 없었다. 학교를 돌아 돌은 전부 모은 페르안과 가디언은 학교 제일 높은 곳에 위치한 교장실로 올라간다. 주인공은 아직 돌을 찾지 못했고 대신해서 페르안과 가디언이 가진 돌을 가지기 위해 덤벼든다. 마법의 강해진 주인공은 페르안과 가디언을 밀어붙였고 페르안에게 공격을 하려는 순간! 페르안이 가지고 있던 5 개의 돌이 빛나며 하나의 돌로 만들어졌다. 돌의 힘으로 강해진 페르안은 다시 주인공과 전투에 임하고 마침내 주인공을 쓰러뜨린다. 주인공을 쓰러뜨린 후 돌의 힘으로 학교의 걸린 마법을 푼다. 교장과 학생들이 교장실로 들어오는 순간 주인공은 페르안에게 달려들었고 페르안은 주인공을 돌 안에 가둬버린다. 페르안은 돌을 교장에게 맡기고 교장은 자신이 보관하며 가둬 놓겠다고 말한다. 마지막으로 페르안은 교장에게 마법을 부탁하고 원고 밖으로 나오게 된다.
- ◆ 원고 밖으로 나오자 페르안은 도둑이 다리를 건너는 것을 보았다. 다리 건너 세워진 큰 저택을 바라보며 소문의 저택이 어딘지 말해주지 않아도 페르안은 알 수 있었다.

■ 스테이지 6

- ◆ 다리 건너편에 초록색 머리의 도둑이 페르안을 마주보고 있었다. 페르안은 소리치며 도둑을 향해 달려간다. 페르안이 다리를 건너기 시작할 때 폭발음이 들리더니 다리가 무너지기 시작했다. 겨우 다리를 건넌 페르안에게 도둑은 '기다리고 있겠다'고 말하며 사라진다.
- ◆ 소문의 출처인 가문의 저택에 도착한 페르안과 가디언. 페르안은 가디언에게 이 집이 누구의 집인지 안다고 얘기한다. 긴 입구를 지나 집 안으로 들어간 둘은 쓰러져 있는 사람들을 발견한다. 집 곳곳에는 페르안이 썼던 내용의 몬스터들이 넘쳐났고 몬스터를 물리치며 사람들을

구하기 위해 집 안을 돌아다닌다. 마침내 도착한 마지막 방 앞에서 페르안은 이곳에 도둑이 있다고 확신한다. 문을 열고 들어간 방에는 초록색의 머리를 한 도둑이 서 있었고 페르안은 소리친다. "로엘!". 그는 페르안의 친구, 로엘이었다. 로엘은 페르안을 보고 페르안의 원고를 뿌리고 원고 안으로 도망간다. 페르안은 빨리 스토리가 바뀌기 전에 로엘을 찾아야 한다며 원고를 확인하고 가디언에게 마지막 스토리 원고에 도망갔을 거라고 얘기한다.

- ◆ 흩어진 원고 중에서 가디언이 마지막 스토리 원고를 찾는다. 페르안은 빠르게 마법을 걸어 그 속으로 들어간다. 원고 속에서 기다리고 있던 로엘은 페르안을 보며 이때까지 바꾼 내용으로 책을 출판하겠다고 말한다. 페르안은 여기까지 오면서 바뀐 내용을 전부 수정했다고 얘기한다. 로엘은 너가 죽으면 이야기는 하나만 존재하게 될 거라고 말하며 그렇게 로엘과 페르안은 전투를 시작한다. 로엘은 종이를 날리고 페르안은 글자를 날려 서로를 공격한다. 점차 밀리기 시작하는 페르안은 가디언에게 마지막 일격을 부탁하고 치열한 전투 끝에 페르안은 로엘을 쓰러뜨린다. 페르안은 로엘에게 다가가 어떻게 된 일인지 설명해달라고 하고 로엘은 자신에게 있었던 일을 얘기한다.
- ◆ 페르안이 신인상을 받자 부모와 형제들은 로엘을 더욱 무시했고, 열등감과 페르안에 대한 질투심에 하루하루를 보냈다. 어느 날, 자고 일어났더니 책상에 인베יד어 크리스탈이 놓여있었고 크리스탈을 만지자 이렇게 변하고 마법을 쓸 수 있게 됐다고 얘기한다. 그 후 페르안이 가디언에게 원고를 건네주는 날 원고를 훔칠 계획을 세웠고 이렇게 된 것이라 한다.
- ◆ 로엘을 데리고 밖으로 나온 뒤 페르안은 로엘에게 마법을 걸어 인베יד어 크리스탈을 꺼내고 가디언에 부숴 달라고 부탁한다. 크리스탈을 부숴지만 로엘의 모습은 그대로였다. 페르안은 도둑을 가만두지 않겠다고 다짐했지만 로엘에게 어깨동무를 하며 우린 여전히 친구라고 말한다.

- ◆ 원고를 되찾고 페르안 집으로 온 가디언은 페르안에게 원고를 받으려 하는데 페르안은 스토리도 많이 바뀌고 이대로 끝내기는 아쉽다고 말한다. 가디언에게 '같이 모험을 하며 더 많은 이야기를 쓰고 싶다' 얘기하고 가디언의 동의를 얻는다. 페르안은 로엘에게 편지를 쓴 후 가디언을 따라 집을 떠난다.

특수 기믹

- 화재 진압

- 스테이지 2
- 책 속 주인공이 일으킨 화재를 진압하라.
- 주어진 시간동안 불타는 8 개의 집을 마법을 이용해 화재를 막는다.
- 불이 붙는 속도는 갈수록 빨라진다.

집	집	집
집	페르안	집
집	집	집

- 배를 격추하라

- 스테이지 3
- 배가 공격받고 있다. 침몰하기 전 상대방의 배를 공격하라.
- 과녁이 좌우로 움직이며 타이밍에 맞춰 배를 공격해야 한다.
- 상대방의 배보다 먼저 격추되면 실패.

- 공기방울

- 스테이지 3
- 페르안이 달아준 공기방울은 일정시간이 지나면 사라진다.
- 공기방울이 사라지면 지속적인 데미지를 입는다.
- 바다 속에도 바닥에서 올라오는 공기가 존재.

- 공기방울이 사라지기 전 공기가 올라오는 바닥을 찾아 공기방울을 유지해야 한다.

- 글자 수집

- 스테이지 4
- 다른 나라의 글자를 연구하는 학자가 책벌레를 피해 글자를 정리하다 뒤죽박죽 섞어버렸다.
- 학자를 도와 글자를 순서대로 모아 가져다 주어야한다. (한글, 알파벳 순)

- 황금 책벌레

- 스테이지 4
- 미로같은 숲을 통과해 섬의 중앙으로 가기 위해서는 황금 책벌레를 찾아야 한다.
- 황금 책벌레를 따라가면 중앙으로 갈 수 있지만 책벌레보다 빠르게 움직이면 놀라 도망가니 천천히 움직여야 한다.

- 다섯개의 돌과 하나의 돌

- 교장실을 들어가기 위해서는 5 개의 돌이 필요하다.
 - ◆ 5 개의 돌은 불, 물, 땅, 빛, 어둠 속성으로 되어있다.
 - ◆ 맵 곳곳에 돌을 가진 서브 보스가 존재한다.
- 5 개의 돌을 전부 가지고 있는 시간이 길어질수록 돌은 하나가 되길 원한다.
 - ◆ 보스(주인공)과 전투 시 보스는 공격 면역 상태.
 - ◆ 일정 시간이 지나면 돌이 하나가 되고 보스에게 데미지를 줄 수 있다.
- 하나로 만들어진 돌은 강력한 힘을 내며 돌 안에 생명체를 봉인할 수 있다.

- 라이트닝 카운터

- 스테이지 5
- 마법 빗자루를 타고 공을 누가 빨리 결승점까지 몰고 가는가? (해리포터의 퀴디치 패러디)
- 원을 통과할수록 속도가 빨라진다.

- 파괴되는 다리

- 스테이지 6
- 도둑을 쫓아가기 위해 반드시 건너야 하는 다리.
- 진입하고 난 후 다리가 폭파하여 떨어지기 전에 다리 끝까지 이동해야 한다.
- 다리 위에는 도망치는 사람의 차가 있어 피해가야 한다.

- 패러디

- 포세이돈
 - ◆ 스테이지 3
 - ◆ 포세이돈의 삼지창을 되찾아주면 해류를 만들어준다.
 - ◆ 해마와 해류를 타고 이동한다.
- 천공의 섬 라퓨타
 - ◆ 스테이지 4
 - ◆ 하늘에서 떨어진 후 비행석이라는 펜던트 목걸이를 잃어버렸다.
 - ◆ 펜던트 목걸이는 해적이 훔쳐갔다.
 - ◆ 레이첼을 리더로 하여 해적들을 찾아가면 레이첼에게 어디 갔었냐고 혼내며 목걸이를 보관하라 한다.
- 해리포터
 - ◆ 퀴디치 – 라이트닝 카운터
 - ◆ 마법사의 돌 – 인베이더 크리스탈