

마법소녀의 정의는 죽었다



분류	내용
작성 일자	2024-11-06
작성자	류승재

수정 일자	수정 내역

0. Index

마법소녀의 정의는 죽었다 목차

1. 게임 소개	3
1.1 게임 개요	3
1.2 인게임 스크린샷 예시	4
2. 게임 스토리	5
2.1 스토리 기획 의도	5
2.2 줄거리	5
2.3 주요 캐릭터 개요	6
3. 게임 개발 개요	10
3.1 시나리오 설정 관련 토의	10
3.2 시나리오 첨삭 및 스크립팅 작업	11
3.3 기초 리소스 탐색	12
4. 기타 작업	13
4.1 UI	13

1. 게임 소개

- ▶ 유진 게임즈 하계 미연시 워크샵을 통해 만들어진 작품입니다.
- ▶ 저는 "스토리 기획", "로고 및 UI 디자인", "시나리오 검수 및 스크립팅 작업" 등의 역할로 참가했습니다.
- ▶ 제작하면서 제가 참여한 부분을 기록했습니다.



1.1 게임 개요

분류	내용
게임 제목	마법소녀의 정의는 죽었다
게임 장르	비주얼 노벨
사용 엔진	Renpy v.8.2.3
그래픽	Live 2D
조작키	아무 키 입력시 대화 진행

▶ 팀 사르르 팀원 소개

- [0] 본인 (기획 및 제작)
- [1] 코아냥 (시나리오)
- [2] 시에 (일러스트)
- [3] INS (프로그래머)

1.2 인게임 스크린샷 예시



2. 게임 스토리



- ▶ 게임 속 핵심 스토리에 관한 부분을 기록합니다.
- ▶ 본 시나리오의 전반적인 스토리 기획을 담당했고, 시나리오 라이터 분과의 협업을 통해 세계관을 확장해나가는 과정을 거쳤습니다.

2.1 스토리 기획 의도

- ▶ “정의”라는 말은 모든 사람에게 동일하게 통용되는 하나의 룰이 아니라, 개개인이 마음에 품고 살아가는 서로 다른 신념이라는 것을 알리고 싶었습니다.


2.2 줄거리


- ▶ 본 작품의 주인공 “헤나”는 자신이 가장 존경하던 선배의 죽음을 목격하고, 그 배후를 밝혀 복수하려 한다. 하지만 복수의 여정 속에서 자신이 가지고 있던 가치관이 흔들리고, 자신의 ‘정의’를 잃어버리고 만다. 헤나는 선배의 죽음에 얽혀 있는 비밀들을 밝혀내고 자신의 ‘정의’를 되찾을 수 있을까?

2.3 주요 캐릭터 개요

항목	세부 내용
이미지	
이름	헤나
외형 및 성격적 특징	흑장발, 소극적이지만 그런 자신을 극복하기 위해 노력하고 있다.
소개	<p>본 작품의 주인공.</p> <p>자신을 마법소녀의 세계로 이끌어 준 선배 마법소녀 '아린'을 존경하고 있으며, 선배의 죽음 이후 자신의 가치관에 큰 혼란을 겪는다.</p> <p>선배를 죽인 범인에게 복수하겠다는 마음을 가지고, 선배의 범인을 찾아 복수하기 위해 노력하고 있다.</p>

항목	세부 내용
이미지	
이름	아린
외형 및 성격적 특징	<p>짙은 색의 중단발</p> <p>누구에게도 뒤쳐지지 않는 강한 정의감의 소유자</p> <p>여성스러운 느낌이 살아 있으면서도 강인한 의지를 가진 캐릭터</p>
소개	<p>작품의 주인공 '헤나'가 존경하는 마법소녀.</p> <p>일련의 사건으로 인해 갑작스럽게 목숨을 잃게 된다.</p> <p>누구에게나 친절하고, 상냥한 "이상적인 마법소녀" 같은 인물.</p> <p>헤나에게 있어서 가장 '정의'에 가까운 인물이었지만, 아린의 죽음으로 인해 헤나는 가치관에 혼란을 겪게 된다.</p>

















항목	세부 내용
이미지	
이름	세리
외형 및 성격적 특징	<p>긴 양갈래 머리, 머리색은 주황에서 갈색 사이. 털털한 성격에 서스럼 없이 남들에게 다가가는 친화력의 소유자. 남을 잘 돌봐주고, 신경써주는 배려 있는 캐릭터. 어른스러우면서도 기본적으로 장난기가 있는 느낌.</p>
소개	<p>작품의 주인공 '헤나'의 조력자.</p> <p>자신만의 '정의'를 잃고 망설이는 헤나에게 도움을 주고, 아린 선배를 죽인 범인을 찾는 데에도 활약하는 인물.</p>

항목	세부 내용
이미지	
이름	네로
외형 및 성격적 특징	<p>장발에 검은 머리, 하얀색 브릿지. 고양이 특유의 쿨한 성격에서 간간히 드러나는 고풍스러운 장난기를 가진 느낌.</p>
소개	<p>마법소녀 아린의 사역마. 헤나와 마찬가지로 자신의 주인인 아린을 존경하고 있었다.</p> <p>아린의 죽음 이후로 갈 곳 없는 네로를 헤나가 거둬주었고, 같이 살게 된다.</p> <p>서로 가장 존경하고, 좋아하던 인물을 잃었기에 서로를 의지하고 나아가기 위해 노력한다.</p> <p>헤나와는 또 다른 방식으로 주인(아린)의 죽음을 극복하기 위해서 노력하는 인물이다.</p>

3. 게임 개발 개요

- ▶ 게임을 개발하면서 제가 담당했던 부분, 고려했던 부분 등을 기록한 파트입니다.

3.1 시나리오 설정 관련 토의

 마법소녀, 고양이(가제) 장면디자인	<p>(1) <u>네로는 어쩌서 사람으로 변하게 되었는가.</u> ( [Scene 9] : <u>사역마란 무엇인가 참조</u>)</p> <p>네로는 아린이가 죽기 전까지는 특별히 인간으로 변신해본 경험이 없지만, 주인이었던 <u>아린이의 죽음</u>으로 인간을 향한 복수심이 감정 속에서 구체화되면서 본인만의 “<u>정의</u>”를 만들어 내어 인간으로 변신할 수 있었습니다. ( [Scene 5] : <u>마법소녀의 힘과 정의의 상관관계에 대해서 참조</u>)</p> <p>(2) <u>아린이가 죽기 전 ‘혜나라면 분명 괜찮을 거야’라고 말한 이유</u></p> <p> 노피곰들이 마법소녀의 정의는 죽었다 (단편) (Scene1 파트)</p> <p>→ <u>아린이는 혜나라</u>를 마법소녀의 길로 이끈 장본인이었고, 어느 정도 그에 대한 책임감을 느끼고 있었습니다. 그렇기에 <u>혜나라</u>를 혼자 두고 떠나가는 것에 미안함을 느끼고 있었고 나 없이도 혼자서 굳세게 살아갈 수 있을 거야. <u>혜나라면 괜찮을 거야</u>라는 격려를 담긴 말을 하고자 했습니다.</p>
 [Scene1]	
 [Scene 2]	
 [Scene 3]	
 [Scene 4]	
 [Scene 5]	
 [Scene 6]	
 [Scene 7]	
 [Scene 8]	
 [Scene 9]	
 [Scene 10]	
 범인의 범행 동기에 관한 세부	
 설정 관련 수정 내역 (체크용)	

- ▶ 씬 별 장면을 설계하고, 관련된 설정들을 하나 하나 추가하는 과정. 기존 시나리오에서 부족했던 점과 추가하고 싶은 장면을 시나리오 담당과 상의해서 기록했습니다.

- ▶ 세부적인 Scene 내용과 표현했으면 하는 부분들을 시나리오 담당 분에게 전달했고, 그 Scene 개요를 바탕으로 시나리오 담당 분이 세부 시나리오를 쓰는 방식으로 진행했습니다.

- ▶ 서로가 쓴 파트의 설정이 달라지지 않도록, 각 설정에 페이지 링크를 달아 참조하는 형식으로 표현했습니다.

3.2 시나리오 첨삭 및 스크립팅 작업

```
# Scene 1
# scene BCG Black(검은화면) or Town_Night(마을, 밤) with dissolve
# N(나레이션, 이름없는대사), SR(세리), NR(네로), AR(아린), HN(헤나)
# SCG 없이 연출
# BGM을 넣으면서 씬을 시작할 것인지, ECG에서만 넣으면서 BGM적으로 씬을 강조할 것인지. 어떤 방향으로 가야할지 확인을 조금 해봐야 할 듯.

"만약 내가 가장 존경하던 사람의 죽음을 눈앞에서 직접 마주하게 된다면."
"그리고 그 사람을 두고서 아무것도 할 수 없는 자신의 모습을 보게 된다면."
"나는 하염없이 깊은 그 심연의 감정을 견뎌낼 수 있을까."

# SE : 달리는 효과음 ( 3초 정도 )

HN "괜찮아, 아직 안 늦었어. 아직, 아직.....!"
HN "세리야, 이쪽 맞아?"
SR "[[ 응, 마법부의 탐지 신호가 그 근처에서 반응하고 있어. ]]"

"나는 동료 마법소녀 세리의 도움을 받아 아린 선배의 신호가 찍힌 좌표로 이동하고 있다."

HN "부디 늦지 않았기를....."

"나는 떨리는 마음을 간신히 가라앉히고, 전속력으로 좌표가 지정하는 장소를 향해 달렸다."

SR "[[ 거의 다 왔어. 마력 신호로부터 120M 근접! ]]"
HN "어디, 어디에 있지?"
```

▶ 시나리오 맞춤법 및 문장 교정, 세부 스토리 수정 등의 과정을 거친 시나리오를 프로 그래밍이 가능하도록 스크립팅 작업하는 과정을 거쳤습니다.

▶ 기초적인 BGM, SCG, BCG 등의 변경 타이밍과 효과를 안내하는 스크립트로 추후 수정을 통해서 세부적인 내역을 변경했습니다.

3.3 기초 리소스 탐색

[1] [BCG 관련]

- [BCG House]



[2] BGM 관련



▶ 작품과 어울릴 수 있는 실사 사진을 일러스트풍 가공 작업을 통해 가볍게 변환시켜 사용했습니다. 작품 상황에 따라 안개를 추가하거나, 사진 속 빛의 세기를 약간 수정하는 형식의 가공을 진행했습니다.

▶ 마찬가지로 작품과 어울릴 수 있는 프리 소재 BGM과 프리 소재 SE(사운드 이펙트)를 탐색해 사용했습니다.

4. 기타 작업

- ▶ 기타 작업에 관한 내용을 담았습니다.

4.1 UI

- ▶ UI에 관한 기초적인 디자인을 담당했습니다.
- ▶ UI 구조는 렌파이의 템플릿을 활용해 개발 시간을 단축했습니다.
- ▶ 세부적으로 바꿀 수 있는 부분을 바꾸는 형식으로 진행했습니다.

[1] 로고 디자인

마법소녀의
정의는
죽었다

- ▶ 사용 폰트 : 빛의 계승자 Bold체

[2] 메인화면 디자인



[3] TextBox 디자인



[3] 갤러리 버튼 디자인 (실제 적용은 ECG, 설정만 적용)

