

2017 년 졸업작품 기획서

팀 NAME

자각 마녀

게임 컨셉 및 시나리오

작성자: 전현우, 김민정

010 - 9822 - 8028, 010-7645-4351

wooloves@naver.com

수정내역**시나리오 문서**

일자	내용	작업자
17.12.04	문서 초안 작성 시작	김민정
17.12.08	시나리오 전체 완성	김민정
17.12.08	검수	전현우

게임 컨셉 문서

일자	내용	작업자
17.09.15	문서 초안 작성 시작	김민정
17.09.18	문서 양식으로 수정	전현우
17.09.20	일부 스킬 특징 변경, 캐릭터 이름 작성, 스토리 변경	김민정
17.10.19	캐릭터/스테이지 분리, 캐릭터 컨셉 틀 작성, 컨셉 이미지 추가	김민정
17.10.22	목차 수정, 스테이지/에피소드/스토리 정리, 캐릭터 내용 추가	김민정
18.08.07	캐릭터 설명 전체 리뉴얼, 스토리 대사 스크립트 추가, 게임 시스템 수정	김민정
18.08.07	게임 컨셉 문서+시나리오 문서 통합	김민정
18.08.10	플레이/에피소드 설정의 대화 스크립트 시나리오로 이동	김민정

1. 개요.....	4
A. 게임 컨셉.....	4
B. 게임 시스템.....	4
C. 캐릭터.....	4
D. 스테이지/에피소드.....	4
2. 게임 컨셉.....	5
A. 세계관.....	5
B. 전체 스토리.....	5
3. 게임 시스템.....	7
A. 기본 설정.....	7
B. 스테이지/에피소드 설정.....	8
C. 플레이 설정(스킬 중심).....	9
4. 캐릭터.....	11
A. 캐릭터 개요(구)	11
B. 캐릭터 설명(구)	13
C. 등장인물(re).....	22
5. 플레이/에피소드 설정.....	35
6. 시나리오.....	38

1. 개요

A. 게임 컨셉

- i. 게임 세계관, 시나리오 등 기본적인 구성을 설명한다.

B. 게임 시스템

- i. 기본적인 게임시스템을 설명한다.
- ii. 스킬과 진행을 표현한다.

C. 캐릭터

- i. 게임에 등장하는 캐릭터에 대해 설명한다.
- ii. 캐릭터에 따른 마법 특성들을 설명한다.
- iii. 캐릭터의 마법은 플레이어가 얻게 될 스킬과 거의 동일하다.

D. 스테이지/에피소드

- i. 각 스테이지 컨셉과 에피소드에 대해 설명한다.
- ii. 에피소드는 스테이지 스토리에 해당한다.

2. 게임 컨셉

A. 세계관

- i. "서양 중세+현대의 판타지" 를 첨가한 꿈과 마법, 마녀의 전투 게임
- ii. 자각몽 (Rucid dream) + 마녀 (witch) = 꿈을 꾸는 마녀 = 꿈을 지배하는 마녀

B. 전체 스토리

- i. 배경 스토리
 - 차원 사이의 이공간에 존재하는 영원의 성에는 꿈을 관장하는 마녀와 마녀가 창조한 5 명의 권속들이 살고 있었다.
 - 권속들은 꿈으로서 존재하는 허상이지만 모두 자아를 가지고 있었다. 그들은 실재하기를 원했고, 마녀를 봉인하고 힘을 빼앗아 성의 관리자의 위치에 오른다.
 - 주인이 없는 성은 붕괴하기 시작했지만 그들은 현상을 외면하고 다가올 파멸을 기다린다.
 - 한 권속이 마녀를 깨우기 위해 그녀의 꿈 속으로 들어간다. 육체와 의식을 분리해 의식을 현실로 고집어내고 실체화 시킨다.
- ii. 전체 스토리
 - 의식이 실체화 된 주인공은(플레이어) 현대에서 잘 살다가 판타지 세계로 끌려온 입장이다. 꿈꾸던 세계가 자신의 진짜 세계이고, 지금 있는 곳이 자신의 꿈이라 믿는다. (권속)칼리는 그 점을 이용해 꿈을 헤매다 죽고 싶지 않으면 꿈의 관리자들을 죽이고 꿈을 깨뜨려야 한다고 말한다. 권속들을 죽이고 힘을 흡수하는 게 빼앗긴 힘들을 되찾는 일이 되기 때문이다. 주인공은 칼리의 도움을 받아 4 명의 권속을 물리치고 자신도 권속이라 밝히는 그를 마지막으로 자신의 본체에 도달한다. 그곳에서 주인공은 모든 것을 기억하고 봉인을 누르고 있던 권속들이 죽어 날뛰는 본체를 제압한다. 모든 것을 되찾은 후 무너지는 성과 함께 사라진다.

iii. 스테이지

- 1. 수호자의 전당
- 2. 주시자의 서재
- 3. 탐식의 뿔
- 4. 조율자의 정원
- 5. 인도자의 배
- 6. 꿈꾸는 자의 성

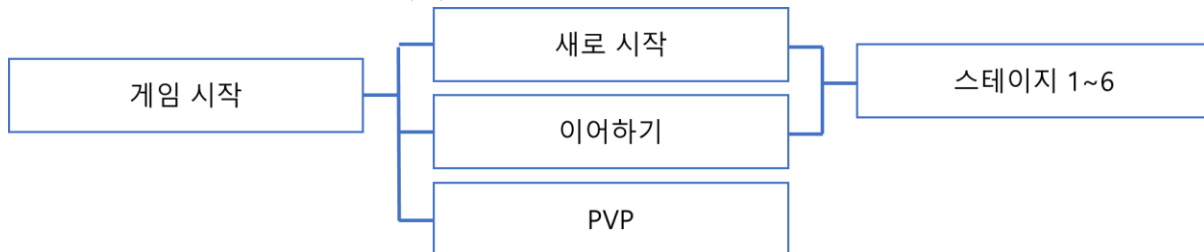
iv. 에피소드

- 프롤로그. 꿈꾸는 자
- 1. 바람의 기사
- 2. 나선의 관
- 3. 가라앉는 새
- 4. 황혼이 지는 시
- 5. 빛이 향해하는 길
- 6. 영원
- 에필로그.

3. 게임 시스템

A. 기본 설정

- 아래 이미지(구)는 초기 버전



~~— 게임은 스토리 모드와 PVP 모드로 나뉘어져 있다.~~

- PVP칸을 설정으로 교체

~~— 스토리 모드는 총 6개의 스테이지와 7개의 에피소드로 구성되어 있다.~~

- 프롤로그를 시작하는 스테이지 추가.

- 스토리 모드는 총 7개의 스테이지와 7개의 에피소드로 구성되어 있다.

- 스토리 모드를 시작할 때 가지고 있는 기본 스킬 그룹과 스테이지(1~4)를 클리어하고 얻을 수 있는 4개의 스킬 그룹을 합쳐 총 5개의 스킬 그룹이 있다

~~— 5스테이지에서는 지금까지 얻은 스킬들을 전체적으로 한 번 강화해준다.~~

- 7스테이지에서는 마지막 보스와 전투를 하며 클리어 하면 게임이 끝난다.

B. 스테이지/에피소드 설정

- 아래 이미지(구)는 초기 버전

프롤로그	에피소드1	에피소드2	에피소드3	에피소드4	에피소드5	에피소드6	에필로그
	스테이지1	스테이지2	스테이지3	스테이지4	스테이지5	스테이지6	
	스킬 획득 구간				스킬 강화		

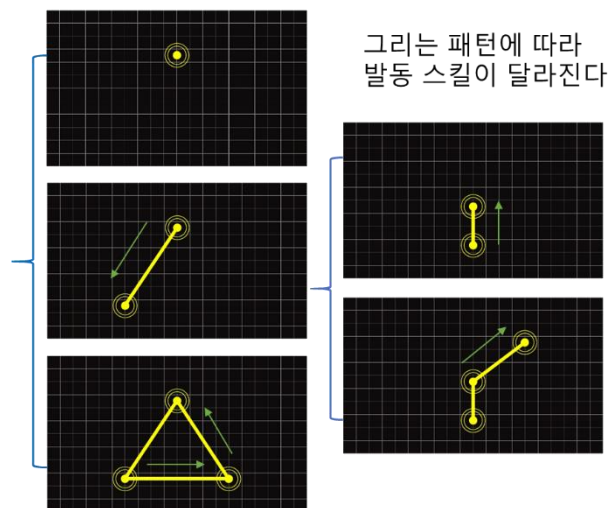
- re

프롤로그	에피소드1	에피소드2	에피소드3	에피소드4	에피소드5	에피소드6	에필로그
스테이지01	스테이지02	스테이지03	스테이지04	스테이지05	스테이지06	스테이지07	스테이지07
기본조작	스킬 획득						

c. 플레이 설정(스킬 중심)

➤ 캐릭터 및 스킬 구성 문서에 자세한 사항 추가

i. 전투 컨셉



- VR의 세계에서 본인이 직접 마법사가 되어 마법을 펼치는 경험을 준다
- 단순 키 입력이 아니라 패턴을 조합해 원하는 로직 사용이 가능하다.

ii. 스킬 사용

- 한 번에 세 가지 속성의 스킬을 착용할 수 있다.
- 전투 시 스킬 속성을 전환할 수 있고, 활성화 된 속성의 스킬만 사용이 가능하다.
- 컨트롤러의 버튼을 누르는 순간 스킬 로직이 시작된다.
- 패턴이 끝나고 버튼에서 손을 떼는 순간 해당 로직의 성공여부를 판정한다.
- 현재 활성화 된 속성과 일치하는 패턴이 있다면 해당 패턴의 스킬이 발동된다.
- 일치하는 패턴이 없거나 그리는 도중 인식 범위를 벗어나면 실패로 판정한다.

iii. **스킬 종류**

1. ~~캐릭터 란에 함께 작성. 통칭은 후에 추가.~~

2. **>캐릭터 및 스킬 구성 문서 표기**

iv. **공격 판정**

1. ~~판정의 경우 현재 논의 중이며, 추후 변경될 여지가 있다.~~

2. ~~버튼의 시작에서부터 버튼 해지까지 각도 변화가 심한 영역을 중심 포인트로 미리 만들어져 있는 스킬 리스트와의 싱크를 맞춰 판정하도록 기획(현우)~~

3. ~~버튼의 시작에서부터 매 프레임 싱크를 맞춰 미리 완성 문장을 띄어주는 기획(민정)~~

4. ~~프로그래머와 의견 조율이 필요한영역이다.~~

5. ~~세부 사항은 공격 판정 & 로직 문서에 추가.~~

6. 왼쪽 Trigger 를 누른 상태로, 설정된 각 포인트의 영역을 정해진 순서대로 연결을 완성하면 성공 판정을 내린다.

7. 판정여부와 순서를 알려주는 UI 로 플레이를 돕는다.


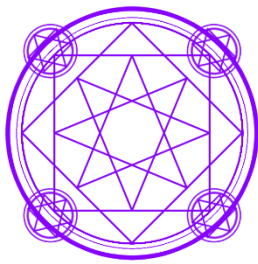
4. 캐릭터

A. ~~캐릭터 개요(구)~~

- i. 제목
 - 캐릭터의 지위
- ii. 캐릭터 이름
 - 캐릭터의 이름
- iii. 역할
 - 게임 플레이 내에서의 캐릭터의 위치/비중
- iv. 배경
 - 스토리 내에서의 캐릭터의 위치/비중
- v. 기본 컨셉
 - 그 캐릭터를 나타내는 대표적인 컨셉
- vi. 부가 컨셉
 - 기본 컨셉을 보충
- vii. 마법 속성
 - 캐릭터가 사용하는 마법의 기본 전제
- viii. 마법 특성
 - 캐릭터가 주가 되는 스킬의 특성
- ix. 공격 특성
 - 공격에 대한 마법의 특성과 형상에 대한 세부 설명
- x. 모션 특성
 - 캐릭터가 스킬을 사용할 때 쓰는 동작의 주 컨셉
 - 플레이어의 경우 스킬 로직 모양을 기획하는데 있어 기준으로 세운다.
- xi. 상징색
 - 캐릭터를 나타내는 대표 색. 원활한 스킬 구별을 위해 겹치지 않고 원색적인 속성을 부여함
- xii. 마법진
 - 캐릭터가 사용하는 마법진 예시. 플레이어가 사용할 해당 속성의 스킬과 일치한다.

- xiii. 마법진 특성
 - 마법진 모양 세부 설명
- xiv. 이미지
 - 캐릭터 컨셉 이미지
- xv. 기타
 - 첨부할 것

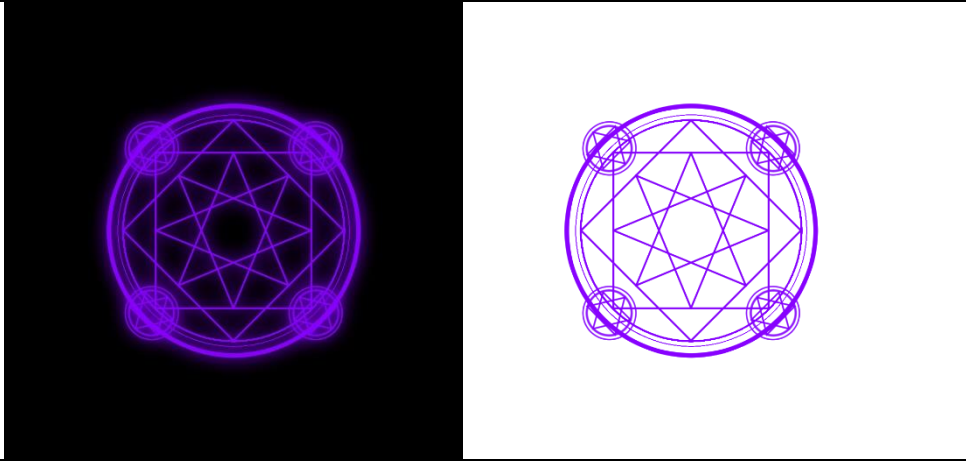

B. 캐릭터 설명(구)**1. 꿈꾸는 자/플레이어**

캐릭터 이름	전설
역할	플레이어, 게임의 주인공, 에피소드의 주체
올해 수능 보는 고등학생	
기본 컨셉	학생
부가 컨셉	고 3
마법 속성	환상
마법 특성	
공격 특성	
모션 특성	도형 그리기, 선 긋기
상징색	보라색
마법진	 
마법진 특성	팔망성과 육망성이 주를 이룬다.


이미지	
기타	마녀의 꿈의 자아

2. 꿈꾸는 자/최종 보스

캐릭터 이름	아즈라
역할	게임의 최종 보스, 주인공의 실질적 목표
꿈의 마녀, 꿈의 지배자, 환상 마법에 통달한 자	
기본 컨셉	은하수
부가 컨셉	바다, 신기루
마법 속성	환상
마법 특성	일반 유도형 공격, 포스
공격 특성	마법진에서 에너지체를 발사하거나 환영 마법으로 공간(꿈)을 굴절시킨다.
모션 특성	도형 그리기, 선 굿기
상징색	보라색


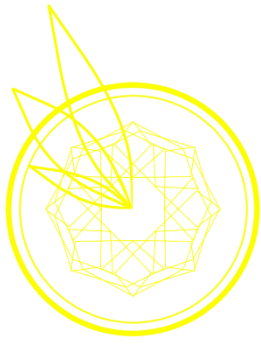

마법진	
마법진 특성	팔망성과 육망성이 주를 이룬다.
이미지	
기타	주인공의 본체

3. 인도자	
캐릭터 이름	칼리
역할	주인공의 조력자, 스테이지 5의 보스
꿈꾸는 이들을 영원의 성으로 안내한다	
기본 컨셉	항해사
부가 컨셉	해적
마법 속성	물리
마법 특성	죽창

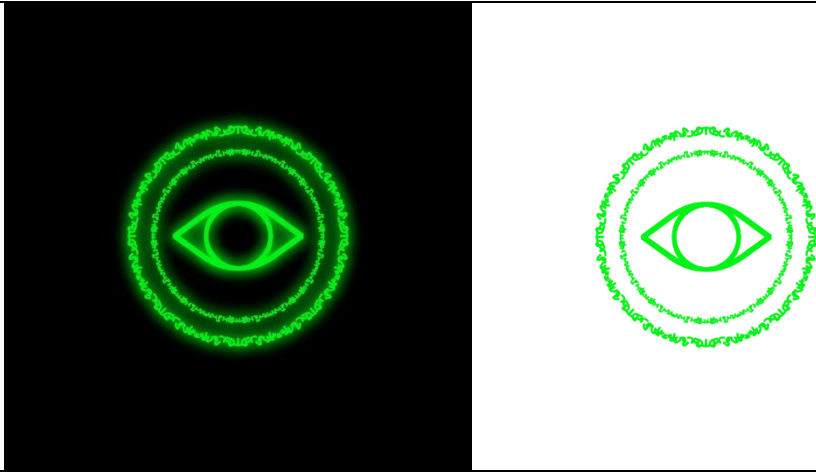

공격 특성	원거리 사격, 근거리 전술
모션 특성	현란한 전투
상징색	흰색/화이트
마법진	없음
마법진 특성	파티클이나 빛 효과로 마법진 대체
이미지	
기타	주인공이 스킬을 얻지 않고 전체적으로 한 번 강화 시켜주는 스테이지라 마법을 쓰지 않고 물리적인 전투를 한다.

4. 수호자

캐릭터 이름	세이관
역할	스테이지 1의 보스
성과 꿈의 세계를 수호한다	
기본 컨셉	마검사
부가 컨셉	발키리, 슬눈여
마법 속성	공명, 신성
마법 특성	소환, 추적형 공격
공격 특성	다수의 무구나 꿈의 신수들을 소환하여 전투를 한다.
모션 특성	명령
상징색	노란색/레몬

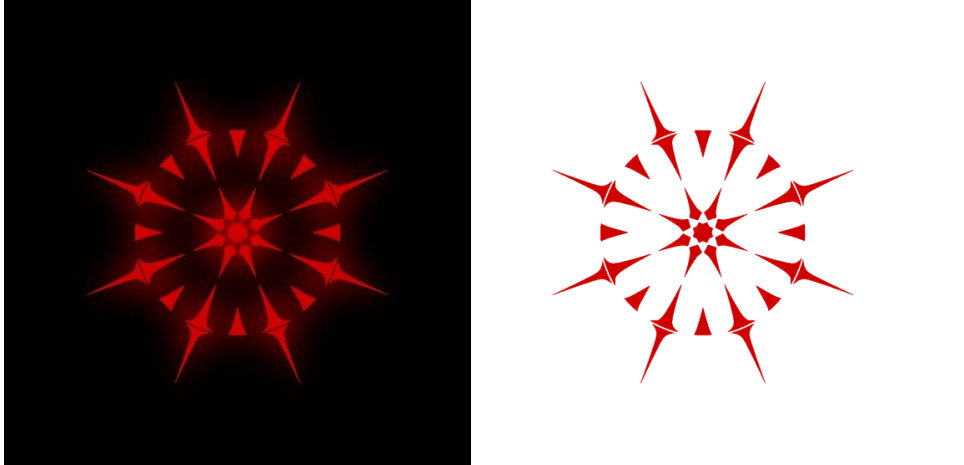

마법진	 
마법진 특성	원과 방패를 연상하는 도형으로 틀을 잡고 날개 문양을 부가적으로 집어넣는다.
이미지	
기타	

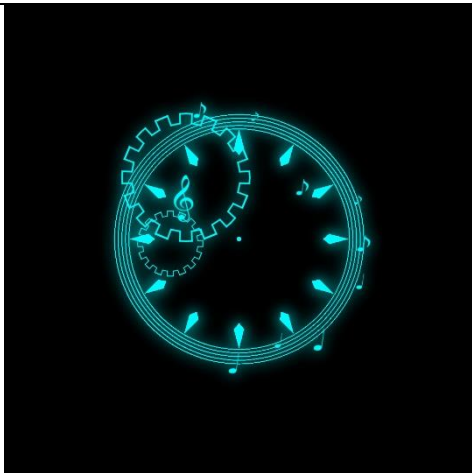
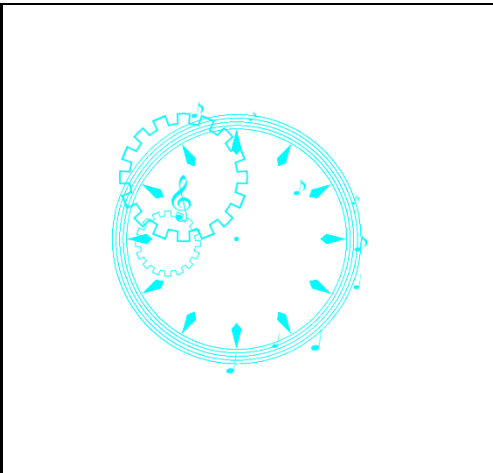
5. 주시자	
캐릭터 이름	비제
역할	스테이지 2의 보스, 주인공에 대해 의문을 품고 떡밥 던짐
꿈의 공간에서 일어나는 모든 일을 관찰하고 기록한다	
기본 컨셉	서기관
부가 컨셉	요정, 필사가, 현자
마법 속성	전격, 빛

마법 특성	집중형 공격
공격 특성	적의 위치에 마법진들을 소환해 전격으로 연쇄 공격을 하거나 빛을 퍼붓는다
모션 특성	글쓰기
상징색	연두색/라임 그린
마법진	
마법진 특성	대부분의 선은 문자(문)로 대체해 언령을 시전하는 느낌을 주며 절대자의 모습을 보이는 눈을 가운데 박아 넣는다.
이미지	
기타	

6. 탐식자

캐릭터 이름	베르베시
--------	------

역할	스테이지 3의 보스, 주인공이 마녀임을 알아보고 자조/비꼼 버려진 꿈이나 찌꺼기를 먹어 치운다	
기본 컨셉	네크로맨서	
부가 컨셉	아라크네	
마법 속성	저주	
마법 특성	범위형 공격, 디버프	
공격 특성	공간 장악하여 범위 내의 적들에게 저주를 내리는 형식의 전투를 한다.	
모션 특성	내려찍기, 삼키기	
상징색	빨간색/크림슨	
마법진		
마법진 특성	가시를 두른 모습이며 선을 전체적으로 날카롭게 한다.	
이미지		
기타		

7. 조율자	
캐릭터 이름	델
역할	스테이지 4의 보스, 주인공의 기억을 찾아 주기 시작
방문자의 모든 시간대를 꿈의 세계에 맞춰 조율한다	
기본 컨셉	지휘자
부가 컨셉	자유
마법 속성	시간, 음율
마법 특성	변칙형 공격, 버프
공격 특성	활력을 주어 능력을 강화 시키거나 적들의 시간을 단절시키는 공격을 한다
모션 특성	지휘, 연주
상징색	하늘색/셀레스트
마법진	 
마법진 특성	전체적으로 시계의 형태를 연상시키며 주 골격에 오선이 들어가고 음표가 튀는 효과를 보인다.

이미지

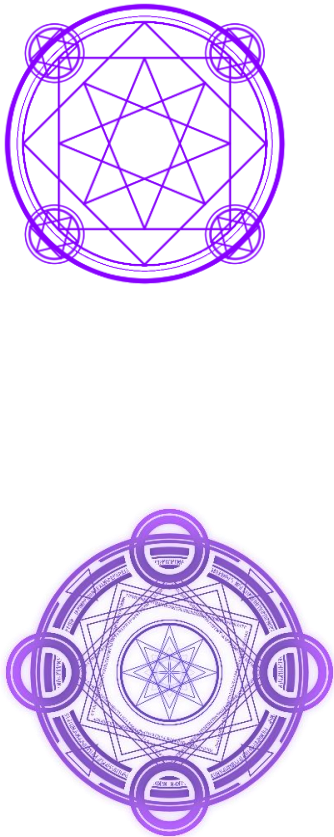


기타

C. 등장인물(re)

- 각 등장인물들의 모션은 플레이어가 게임에서 해당 속성의 스킬을 사용할 때의 모션이다.
- 아즈라의 스킬 속성은 플레이어와 같다.

1. 꿈꾸는 자/플레이어

캐릭터 이름	전설
역할	플레이어, 게임의 주인공
	올해 수능 보는 고등학생
특징	학생, 고 3
속성	환상
스킬	마법구와 미사일을 이용한 스킬, 5 개
모션	Trigger 를 누른 상태로 컨트롤러를 모았다 펼친다.
마법진	

이미지




2. 꿈꾸는 자/최종 보스

캐릭터 이름	아즈라
역할	Stage07 보스, 최종 목표
	꿈의 마녀, 꿈의 지배자, 환상 마법에 통달한 자
특징	은하수, 신기루
속성	환상
스킬	등장인물이 가지고 있는 모든 스킬 복합적 사용, 7 개
모션	Trigger 를 누른 상태로 컨트롤러를 모았다 펼친다.
마법진	

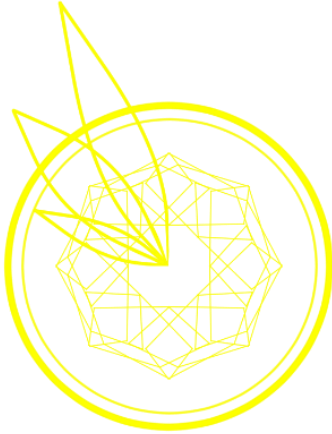

이미지



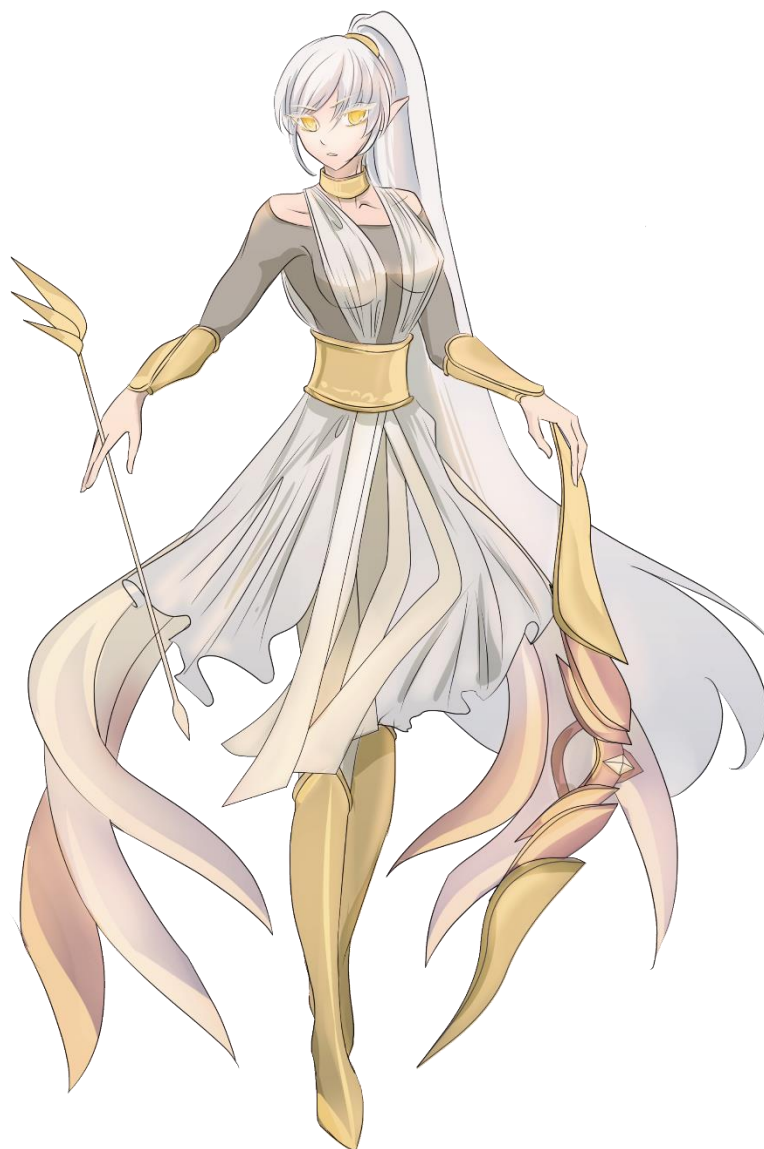
3. 인도자

캐릭터 이름	칼리
역할	Stsge06 보스, 조력자
	꿈꾸는 이들을 영원의 성으로 안내한다
특징	항해사
속성	-
스킬	검을 이용한 물리 공격, 7 개
모션	-
마법진	-
이미지	


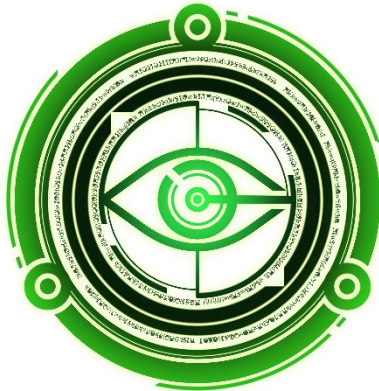
4. 수호자

캐릭터 이름	세이관
역할	Stage01 보스
	성과 꿈의 세계를 수호한다
특징	레인저, 발키리
속성	공명, 신성
스킬	마법 화살을 생성해 공격하는 스킬, 5 개
모션	활을 들고 화살을 쏘는 모션
마법진	 

이미지




5. 주시자

캐릭터 이름	비제
역할	Stage02 보스
	꿈의 공간에서 일어나는 모든 일을 관찰하고 기록한다
특징	서기관, 필사가
속성	전기
스킬	전격으로 내리치는 스킬, 5 개
모션	Trigger 를 누른 상태로 양손의 타겟을 적에게 겹친다.
마법진	 

이미지



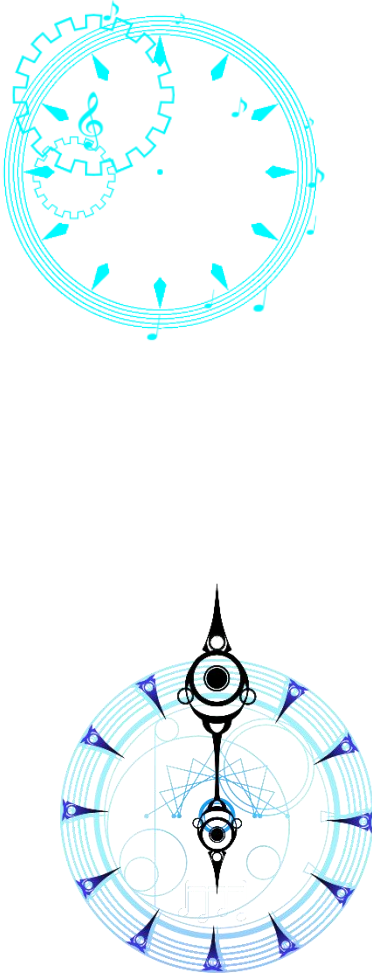
6. 탐식자

캐릭터 이름	베르베시
역할	Stage03 보스
	버려진 꿈이나 찌꺼기를 삼킨다
특징	네크로맨서
속성	저주
스킬	가시를 솟아오르게 하거나 저주를 거는 스킬, 5 개
모션	Trigger 를 누른 상태로 머리 위로 빠르게 올리는 모션 양손 따로 사용 가능
마법진	

이미지



7. 조율자

캐릭터 이름	델
역할	Stage04 보스
	방문자의 시공간을 꿈의 세계에 맞춰 조율한다
특징	지휘자
속성	시간, 음악
스킬	연주를 이용한 범위형 공격과 버프를 사용하는 스킬, 5 개
모션	Trigger 를 누를 상태로 바이올린을 연주하는 모션
마법진	

이미지



5. 플레이/에피소드 설정

에피소드	프롤로그. 꿈꾸는 자
스테이지	01
보스	x
플레이	게임에서 전투를 하는 동기와 스토리를 들려준다.
진행	전설은 우연으로 들어온 꿈의 세계에서 칼리를 만나 꿈을 탈출할 방법을 듣는다.
보상	(아즈라=전설) 속성의 기본 장착 스킬을 사용할 수 있게 된다.

에피소드	1. 바람의 기사
스테이지	02. 수호자의 전당
보스	세이관
플레이	간단한 조작법을 익히고 적응하는 시간을 가진다.
진행	꿈의 성의 입구에 들어온다. 세이관은 전설을 침입자로 보고 제거하려 한다. 첫 번째 관리자는 세이관. 활을 주무기로 침략자들을 막고 성을 수호한다. 전설은 세이관과 자신이 이전에 만났던 것 같은 익숙함을 느낀다.
보상	스테이지를 클리어 하면 '세이관' 속성을 획득한다. 다음 플레이부터 사용이 가능하다.

에피소드	2. 나선의 관
스테이지	03. 주시자의 서재
보스	비제
플레이	조작법을 좀 더 다양하게 익히고 응용이 가능하다.
진행	비제는 문자기를 뚫고 들어온 침입자에 호기심을 갖고 상대한다. 전설은 비제가 쓰러지기 전 그녀의 정체에 대한 이상한 말을 듣는다. 두 번째 관리자는 비제. 그는 성의 모든 일들을 관리하고 기록하는 자. 그는 전설에게 자신들의 주인에 대한 비밀을 알려준다.
보상	스테이지를 클리어 하면 '비제' 속성을 획득한다. 다음 플레이부터 사용이 가능하다.

에피소드	3. 가라앉는 새
스테이지	04. 탐식자의 늪
보스	베르베시
플레이	적들의 짧아지는 전투 패턴 변화 시간에 대처할 수 있다.
진행	베르베시는 전설을 성을 어지럽히는 전설을 오염으로 보고 처리하려 했으나 전투에서 패배 후 정원으로 가는 길을 열어준다. 전설은 그녀를 지나치며 원래의 기억이 돌아오는 것을 느낀다. 세 번째 관리자는 베르베시. 성 안의 모든 쓰레기를 먹어 치우는 청소부. 전투가 거듭될수록 떠오르는 기억들에 전설은 혼란을 느낀다.
보상	스테이지를 클리어 하면 '베르베시' 속성을 획득한다. 다음 플레이부터 사용이 가능하다.

에피소드	4. 황혼이 지는 시
스테이지	05. 조율자의 정원
보스	델
플레이	변칙적인 플레이로 위기에 빠르게 대처할 수 있게 한다.
진행	델은 전설이 누구인지 알고 있고, 전설은 기억을 모두 되찾았다. 델은 전설이 꿈에서 깨어나는 걸 원치 않아 진행을 막는다. 네 번째 관리자는 델. 성안의 모든 시간과 인과를 조율한다. 델은 전설이 나아가는 걸 원치 않는다고 말하며 앞길을 막는다.
보상	스테이지를 클리어 하면 '델' 속성을 획득한다. 다음 플레이부터 사용이 가능하다.

에피소드	5. 빛이 향해하는 길
스테이지	06. 인도자의 배
보스	칼리
플레이	근접, 원격 전투에서의 스킬 응용과 데미지량을 계산하게 된다.
진행	전설의 본체가 있는 곳으로 가는 마지막 문에서 칼리가 배신하고 전설을 죽이려 한다. 전설은 칼리를 가까스로 이기고 문을 연다. 다섯번째 관리자는 칼리. 칼리는 자신이 전설을 이곳으로 데려왔다고 밝힌다. 지금까지 거쳐온 관리자들의 모든 힘을 자신에게 넘기라며 그녀를 공격한다.
보상	-

에피소드	6. 영원
스테이지	07. 꿈꾸는 자의 성
보스	아즈라
플레이	이전 플레이어들의 응용과 전략을 모두 사용할 수 있다.
진행	꿈에서 깨어나지 않으려는 본체와 꿈에서 깨어나기 위한 전설이 대립한다. 전설은 성의 주인 아즈라와 만난다. 꿈을 꾸려는 자신과 꿈에서 깨어나려는 자신의 마지막 싸움이다.
보상	-

에피소드	에필로그. 세계의 결말
스테이지	없음/스토리 진행
보스	x
플레이	게임의 결말을 알려주고 스토리를 끝낸다.
진행	몸을 되찾고 꿈에서 깨어난 아즈라는 무너지는 성을 뒤로하고 사라진다. 아즈라는 전설의 꿈에서 깨어난다. 그녀는 무너지는 성을 뒤로하고 사라진다.
보상	-

6. 시나리오

- 대화 스크립트는 게임 플레이에서 웨이브와 보스전의 단계를 고려해 나누어졌으며 웨이브 사이에 대사가 없거나 불필요한 경우 (...)로 대체한다.

i. 프롤로그

상황

- 전설은 등교길이었고, 방금 전까지 횡단보도에 서있었다. 잠시 핸드폰을 바라보고 고개를 드니 낯선 공간이 나타난다. 무척이나 혼란스러웠지만 이게 무슨 일인지 알아보기 위해 앞에 사람처럼 보이는 인영에게 다가간다. 그 인영은 전설을 보고 무척이나 놀랐다. 그리고 전설에게 여기는 꿈의 공간이며 어서 돌아가지 않으면 영혼이 다시 몸을 찾아가지 못해 전설이 죽을 것이라 한다. 하지만 나가는 길을 열려면 6 개의 공간을 지나야 하고, 6 명의 꿈의 지배자들을 모두 이겨야 하는데 안 될 것 같으니 그냥 죽은 셈 치라고 말했다. 이 상황 자체도 꿈이라 곧 깨어날 것 같았고, 이러나 저러나 죽는 건 똑같아서 욕 하는 마음에 전설은 어떻게 해야 그들을 이길 수 있냐고 묻는다. 인영은 재미있을 것 같으니 자신이 도와주겠다며 자신을 칼리라 소개한다. 전설의 손에 장신구를 만들어 준 후 자신을 따라오라며 문 안으로 사라진다. 전설은 칼리를 따라간다.

대화(진입)

- 그날은 여는 날과 같은 평범한 아침이었고, 평소와 다를 것 없는 날이었다. |0
- 나는 등교를 하는 중이었고, 학교를 앞둔 마지막 골목에서 횡단보도의 신호등을 기다리고 있었다. |0
- 어떤 징조나 특이한 효과 같은 것도 없었다. 핸드폰에서 시선을 떼고 앞을 바라보았을 때. 그저 여기가 내가 살던 곳은 아니라고 느꼈을 뿐이다. |0
- 그렇게 내가 옮겨진 장소는 마치 게임에서나 보았을 법한 이상한 공간이었다. |0

대화

- 안녕, 반가워! 내가 이곳까지 왔다는 건 움직이는 법 정도는 익혔다는 거겠지? |1
- 한 가지 더 팁을 주자면 'B'를 눌렀을 경우 뒤를 돌아볼 수 있어. |1
- ...누구신데 갑자기 친한 척 하는지 모르겠지만 혹시 여기가 어딘지 아시나요? |0
- 어머 재미없게. 난 칼리야. 여기는 영원의 성. 꿈을 꾸는 자들이 간혹 들르게

되는 꿈의 공간이지. |1

- ...? |0
- 그럼 이건 꿈인가요? 길가다가 꿈이라니 많이 이상한데... |0
- 뭐, 보통은 꿈이 맞지만 넌 조금 특이하네. 의식이 걸쳐지는 게 아니라 영혼이 통째로 들어왔다니. |1
- 그건 보통 죽었다고 하지 않나요... |0
- 맞긴 한데 아직은 아니야. 사실 나도 이런 경우는 처음이라 잘 모르겠어. |1
- 하지만 분명한 건 시간 내에 돌아가지 않으면 진짜로 죽을 거라는 거야. |1
- 그게 뭐야. 여기서 어떻게 나가나요? 당신, 날 보내줄 수 있어요? |0
- 아니. 아쉽게도 그건 내 권한 밖이란다. |1
- 하지만 내가 여기의 지배자가 된다면 자유롭게 출입할 수 있어. 물론 나갈 수도 있지. |1
- 지배자라니. 듣기만 해도 엄청 하기 싫어지는데. |0
- 방법이 이것 밖에 없긴 한데...뭐, 싫으면 안 해도 돼. 사실 해낼 수 있을 거 같지도 않지만. |1
- 그냥 여기서 놀다가 죽는 것도 나쁘지 않을... |1
- 악! 안돼! 저 이제 곧 수능이라고요! 방법이라도 알려줘요! |0
- 그거라면 얼마든지. 영원의 성엔 이곳을 지키는 6명의 관리자가 있어. 그들을 모두 죽이고 힘을 손에 넣으면 돼. 간단하지? |1
- 엄청 가망 없어 보이네요. 그냥 죽으라는 소리 같은데. |0
- 아냐 아주 가망 없지는 않을걸? 여기는 꿈의 공간이거든! |1
- 제 꿈은 아닌데요. |0
- 하지만 네 한계만큼 원하는 공격을 할 순 있지. 무작정 당하지는 않는 단 소리야. |1
- 어떻게...? |0
- 기본적인 것부터 설명해 줄게. 양손에 빛나는 보석들이 보이지? 이건 모두 꿈속에서의 네 한계를 보여줘. |1
- 왼손은 체력. 오른쪽은 마나. 체력의 빛이 사라지면 너는 죽고, 마나의 빛이 사라지면 스킬을 사용할 수 없어. |1
- 'Trigger' 버튼을 동시에 누르면 기본 공격을 할 수 있지. 이건 마나에 상관없이 무한정 사용 가능해. |1
- 'Trigger' 버튼을 한 번만 누르면 마법진을 그릴 수 있어. 네가 앞으로 사용할 스킬을 등록하면 계속 가능할거야. |1
- 알려는 주지만 싸우는 건 알아서 하라는 거죠? |0
- 잘 아네. 앞에 있는 마법진에 다가가면 첫 번째 관리자를 만날 수 있을 거야. |1
- 진짜? 진짜 나만 가요? 책임지고 끝까지 도와줘야 하는 거 아니야? |0

- 뭐, 보이면 종종 도와주겠지만 내가 끼어들 일은 없을 거야. 그럼 행운을 빌어~ |1
- 아 너무하네! |0

ii. 에피소드 1

상황

- 둘은 세이관의 꿈의 공간 수호자의 전당에 들어왔다. 칼리는 여기 지배자들이 모두 일면식이 있다며 모습을 감추고 음성으로 전설을 보조해 주기로 한다. 공간에 대기하고 있던 몬스터들이 전설을 발견하고 공격해 온다. 전설은 칼리에게 이 꿈의 세계에서는 자신이 가지고 있는 에너지를 형태로 구현할 수 있다며 몬스터들을 상대하는 방법을 알려준다. 전설이 가까스로 몬스터들을 모두 물리치자 세이관이 나타난다. 평범한 인간이 할 수 없는 일을 하고 있다며 전설을 침입자로 간주하고 전설을 죽이려 한다. 전설은 자신도 이유를 알 수 없지만 점점 익숙해지는 힘에 세이관을 허점을 노려 기회를 잡고 소멸시킨다. 칼리는 수고했다며 세이관이 죽고 잔류하게 된 세이관의 힘을 전설에게 준다. 꿈을 빠져나가려면 더 강해져야 한다면서.

대화

- 저는 수호자 세이관. 이곳은 당신이 들어와서는 안 되는 곳입니다. |1
- 당장 나가지 않으면 침략자로 간주하고 처단하겠습니다! |1
- 상관없어. 나는 어차피 너와 싸우러 온 거니까. |0
- (공격을 시작하기 전에 사용할 스킬을 등록 해야겠어.) |0
- (Trigger를 누른 상태로 사용할 스킬의 마법진을 그리자.) |0
- |99
- ... |0
- ... |1
- |99
- 당신, 말도 안 되는 공격을 사용하네요. 불쾌합니다. |1
- 뭐? 꿈에서는 다 이렇게 사용할 수 있는 거 아니야? |0
- 아니요. 그럴 수 있는 분은 온 우주를 통틀어서 오직 한 명 뿐입니다. |1
- 당신이 어떻게 쓸 수 있는지는 모르겠지만...이젠 제가 직접 상대해 드리죠. |1
- |99
- ... |1
- 관리자의 힘이 나에게 흡수 되었어. 이러면 더 강해지는 건가? |0

- 칼리:(뭐 그렇다고 할 수 있지. 능력도 더 다양하게 활용이 가능해져.) |0
- 칼리:(왼쪽 버튼의 'x'를 누르면 네가 흡수한 관리자의 속성을 사용할 수 있어.) |0
- 칼리:(속성마다 사용할 수 있는 스킬이 다르니 다양한 공격이 가능하지.) |0
- 다 끝나니까 나오는 거 봐. 지금 본인 목숨만 아까운 거죠? |0
- 칼리:(난 싸우기 싫으니까. 앞으로도 이럴 테니 빨리 익숙해지는 게 좋을걸?) |0
- 그냥 우리 앞으로 보지 말죠. |0
- 칼리:(안 그래도 다음에 만날 때는 좀 더 오랜 시간이 지난 뒤일 것 같네.) |0
- 아니, 그냥 안 보는 게... |0
- 칼리:(자자, 저곳으로 가면 두 번째 관리자를 만날 수 있어. 그럼 또 보자!) |0

iii. 에피소드 2

상황

- 전설은 주시자에 서재에 들어왔다. 비제의 목소리가 세이관을 물리치고 온 그녀에게 호기심을 내보이며 이것도 한 번 잡아보라고 한다. 인성 보라는 칼리의 목소리가 들린다. 전설이 나타난 작은 몬스터들을 가뿐하게 물리쳐 보이자 목소리는 잠시 침묵하더니 공간을 바꾸며 대형 몬스터들을 내보인다. 전설이 모두 죽이는 것을 보고 비제가 직접 전설의 앞에 나타나 이 세계에 들어와서는 안 될 자가 왔다고 전설을 처단하겠다고 말한다. 전설을 비제를 이기고 그가 소멸하는 과정을 지켜보다 그가 '심판과 안식을...'라고 중얼거리는 말을 듣는다.

대화

- 수호자의 죽음으로 당신의 소식이 지금 온 성안에 퍼졌어요. 모두가 당신의 이야기를 하죠 |1
- 알려지면 한꺼번에 몰려와? 그게 아니라면 전투를 시작해. 난 빨리 집에 가고 싶어. |0
- 당신은 아무것도 기억하지 못 하시는군요. 나는 주시자 비제. 어디 원하는 대로 실컷 발버둥 쳐 보세요.|1
- |99
- ... |0
- ... |1
- |99
- 무엇이 당신을 이곳으로 이끌었죠? |1
- 몰라. 눈 떠보니 여기었어. 그게 제일 궁금한 건 나라고. |0
- 누가 관리자들을 죽이면 돌아가기라도 할 수 있다고 말했습니까? |1

- 그건 칼리가... 아니 근데 왜 자꾸 물어봐? 이게 틀린 방법이더라도 해? |0
- 아니요, 그건 정확해요. 제가 물어보고 싶은 건 꿈에서 깨어나려는 게 본인의 의지인가... |1
- 당연히 내가 하는 거지. 칼리는 방법을 알려줬을 뿐이야. 심지어 도와주지도 않는걸. |0
- 그래요. 이제 알았어요. 모든 것이 당신이 원하는 대로 될 거예요. |1
- |99
- 알고 있었어요. 당신이 언젠가 깨어날 거라는 걸. |1
- 저희를 단죄하고 빼앗긴 것을 되찾으러 올 것이라는 걸. |1
- 깨..어나...? 꿈에서 깨려는 건 맞지만 아까부터 자꾸 이상한 말을 하네. |0
- 그리고 당신을 어디선가 봤던 것 같은 기분이 들어. 아니 당신 뿐 아니라 모두를. |0
- 꿈이라서 그렇게 느껴지는 걸까? 칼리를 만나면 제대로 물어봐야겠어. |0

iv. 에피소드 3

상황

- 탐식자의 늪에 온 전설은 음침한 풍경을 보고 칼리에게 꿈인데 이런 곳도 지나가야 하나고 묻는다. 칼리는 꿈들은 따로 떨어져 있지만 전체가 하나의 성이기 때문에 모든 길이 하나로 이어져 있으며 꿈의 형태는 지배자의 성향에 가장 강하게 맞춰져 있다고 말했다. 베르베시는 전설의 앞의 지배자들을 물리친 것을 보고 지독한 오염이라며 앞의 지배자들 보다 까다로운 전투를 하였다. 전설을 베르베시를 이기고 힘을 흡수하고 공간을 나갈 때 아즈라와 그의 권속들이 모여 있는 환영을 보게 된다. 그리고 자신이 꿈에서 깨어나기 위한 최종 목적지는 현대가 아니라 지금 향하고 있는 마지막 장소는 것을 깨닫는다. 더 이상 칼리의 목소리는 들리지 않았다.

대화

- 네가 탐식자 베르베시지? 역시 이름도 그렇고... 익숙하단 말이야. |0
- 내 얼굴과 이름이 흔하다는 거야? 이 모습이?! |1
- 아니 아니. 이건 마치 예전에 만난 것 같은 익숙함을 말하는 거야. |0
- 흔하단 거네. 그냥 죽어버려! |1
- |99
- ... |0
- ...|1

- |99
- 왜! 왜 온 거야! 그냥 꿈 속에서 평생 살다 죽어버리지! |1
- 난 죽기 싫다니까! 물론 그러려면 네가 죽어야 하지만...어쨌든 난 죽기 싫어! |0
- 거짓말. 그러면 왜 잠든 건데! 왜 우리의 죄를 알면서도 모른 척 한 거야! |1
- |99
- 네가 정말 정말 싫어! 특히 지금처럼 아무것도 모르는 건 더더욱! |1
- 그래, 하지만 이건 알 것 같아. 내가 깨어나려는 꿈은 이곳이 아니야. 오히려 현대가 원래의 꿈이고 지금 이곳이 현실이지. |0
- 성의 지배자가 된다고는 하지만...처음부터 나는 지배자였어. 지금은 그 자리를 되찾으러 가고. |0
- 마치 이걸... 꿈에서 깨어나는 기분이군. |0

v. 에피소드 4

상황

- 조율자의 정원에 들어서며 전설은 마지막 목적지가 아즈라의 본체이고 자신은 봉인된 아즈라의 정신이 지금의 형태로 나타난 것이라는 걸 자각한다. '날 배신한 아이들 중 제일 이상한 건 너였어. 순리를 가장 따르지만 중립자의 모습을 보이고 등을 돌렸지.' '당신이 원한 일이었으니까. 하지만 지금은 모르겠네.' 전투에서 델의 소멸을 확인한 전설은 한참 동안 공간을 떠나지 않고 지킨다.

대화

- 어때요? 여행은 즐거웠나요? |1
- 델... 날 꿈에 봉인한 중심엔 네가 있었지. |0
- 하지만 모두가 찬성을 하고, 각자 봉인의 매개체가 되었죠. |1
- 무엇을 위해? 내 힘을 받지 못한 성은 이렇게 무너지고 있는데? |0
- 힘을 가져간 너희들도 제대로 쓰지 못하고 여전히 성에 갇혀 있잖아. |0
- 모두의 소원이 이루어진 결과죠. 허상이 아닌 진짜가 되고 싶은 그들과 사명에서 벗어나고 싶은 당신의 마음. |1
- 저는 성의 조율자로서 단지 그것을 들어 주었을 뿐이에요. 모두가 원하던 결과로. |1
- 바라는 것과 의지를 실현하는 건 다르지. 쓸데없는 일을 했어. |0
- 나를 창조한 건 당신이야. 그 시스템에 조금이라도 본인의 의지가 없다고 말할 수 있겠어? |1
- 오세요. 저 역시 살아있는 한 당신에게 길을 내어드릴 일은 없을 겁니다. |1

- |99
- ...|0
- ...|1
- |99
- ...|0
- 그게 다예요? 겨우 그 정도 힘으로 왕좌를 되찾으려 온 겁니까! |1
- |99
- ...|1
- ...|0
- 다음 관리자는 인도자...칼리를 만날 수 있겠어. 정말 물어볼게 산더미야. |0

vi. 에피소드 5

상황

- 인도자의 배에서 마주한 칼리가 그녀에게 수고했다 말해준다. 칼리는 이 성을 삼키고 싶었지만 다른 지배자들이 다수로 덤비면 상대가 힘들어 원래 주인인 아즈라의 의식을 불러왔다고 한다. 혹시나 했는데 정말 되었다고. 칼리에겐 5개의 힘을 가지고 있어도 미숙한 전설을 상대하는 쪽이 훨씬 쉬웠다고 한다. 함선은 성으로 나아가고 있었고, 전설은 성에 도착할 때쯤 칼리를 죽이는 것에 성공한다. 전설은 봉인이 원한 것이었다 해도 기억을 깨닫는 순간부터 이미 자신은 권속들을 죽여오고 있었다. 이렇게 되면 자신이 꿈에서 깨어나는 길 밖에 없다고 생각한다.

대화

- 역시 예상대로네. 여기까지 올 줄 알았어. |1
- 네가 깨어나는 순간 너희 모두가 무사하지 못할 수도 있다는 걸 알잖아. 그런데 어째서 나를 데려온 거지? |0
- 보는 대로지. 네 힘을 가지고도 우린 여전히 성 안에 갇혀 있고, 그렇다고 혼자 먹기엔 너무 강하고. |1
- 하지만 거의 모든 힘을 되찾았으나 완전하지 못한 너라면...기회가 있지 않을까? |1
- 너답지 않은 말이야. 정말 그것뿐? |0
- 그래, 성은 무너져 가지. 우린 갇혀 있지. 하지만 누구하나 잘못 건드리면 봉인이 풀려. 그러니 마음이 급해지지 않고 베겨? |1
- |99

- ...|1
- ...|0
- |99
- 한 번쯤 양보하는 건 어때? 어차피 살기 무료했잖아. 죽는 것도 나쁘지 않다고~
|1
- 그 땐 그랬을 지 몰라도 지금은 아니야. 적어도 이 꼬라지들을 본 이상 절대 안
죽어! |0
- |99
- 가. 내가 마지막이야. 가서 왕좌를 되찾고 네가 하고 싶은 걸 해. |1
- 남을 위한 척 혼자 다 끌어안는 애가 제일 싫더라. |0
- 뭐? 음...그래. 누군진 모르겠지만 너의 미움을 사다니, 매우 안됐네. |1
- 끝까지 능청스러운 것도 짜증나고. |0
- 그래 그래... |1

vii. 에피소드 6

상황

- ‘자, 이제 꿈에서 깨어날 시간이야.’ 아즈라의 정신은 전설이지만 본체가 봉인의
마지막 매체였기에 전설을 거부한다. 전설은 자신과 거의 동급의 힘을 가진 아즈
라를 제압하고 그녀에게 흡수된다.

대화

- 꿈에서 깨어날 시간이야 아즈라. 이야기의 끝을 맺어야지. |0
- ...? |0
- ???! |0
- 역시 용의주도하네. 본체까지 봉인의 매개로 쓰다니. 이러면 정말 마지막까지
싸워야 하잖아. |0
- |99
- ...|1
- |99

viii. 에필로그

상황

- 아즈라는 무너지는 성을 가만히 지켜본다.

대화

- 한 번 무너지는 성은 다시 복구해도 끝없이 무너질 뿐이야. 이대로 소멸시키자.
|0
- 꿈을 지키지 못 했어. 내게 주어진 유일한 사명이었는데. |0
- 무한하게 남은 삶... 너희를 다시 만나게 될까? |0
- 아니, 뭐 역시. 더 좋은 운명을 만나길 빌어주는 게 옳겠지. 이런 못난 주인보다 말이야. |0

대화(종료)

- 꿈을 해매는 이들이 늘어나겠지만 이미 내가 봉인됐던 시점에서 수습 범위를 벗어난 일이었다. |0
- 영원의 성이란 이름이 무색하게도 단 한 번의 손짓에 모든 것이 스러져간다. |0
- 곧 세계는 그들의 존재했던 흔적마저 모두 지워 버릴 것이다. |0
- 꿈에서 깨어나면 마치 그 모든 것이 기억나지 않는 것처럼 순간의 감정만 가진 채로. |0