2017년 졸업작품 기획서

팀 NAME

**자각 마녀**

**게임 시나리오 문서**

작성자: 전현우,김민정

010 – 9822 – 8028, 010-7645-4351

wooloves@naver.com

**수정내역**

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

1. 개요 3

**A.** ***스토리 설정*** 3

**B.** ***플레이/시나리오 설정*** 3

**C.** ***시나리오*** 3

2. 스토리 설정 4

**A.** ***기본 컨셉*** 4

**B.** ***스토리 요약*** 4

**C.** ***스테이지와 에피소드의 관계*** 5

3. 플레이/에피소드 설정 7

4. 시나리오 10

|  |
| --- |
| **개요** |

## ***스토리 설정***

### 게임 세계관, 시나리오 등 기본적인 구성을 설명한다.

## ***플레이/시나리오 설정***

### 플레이 시 스토리 진행과 보상 등을 설명한다.

## ***시나리오***

### 게임에서 진행되는 스토리를 설명한다.

|  |
| --- |
| **스토리 설정** |

## ***기본 컨셉***

### 서양 중세/현대 판타지/마녀/마법/꿈/자각몽

### 자각몽 (Rucid dream) + 마녀 (witch) = 꿈을 꾸는 마녀 = 꿈을 지배하는 마녀

## ***스토리 요약***

### 배경 스토리

* 차원 사이의 이공간에 존재하는 영원의 성에는 꿈을 관장하는 마녀와 마녀가 창조한 5명의 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 끄집어내고 실체화 시킨다.

### 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 4명의 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.

## ***스테이지와 에피소드의 관계***



### 구성

* 스토리는 프롤로그와 에필로그, 6개의 에피소드로 구성되어 있다.
* 스테이지는 6개의 스테이지를 가지고 있다.
* 프롤로그와 에필로그를 제외하고 각 에피소드와 스테이지 플레이 구간은 일치한다.

### 스테이지 목차

#### 1. 수호자의 전당

#### 2. 주시자의 서재

#### 3. 탐식의 늪

#### 4. 조율자의 정원

#### 5. 인도자의 배

#### 6. 꿈꾸는 자의 성

### 에피소드 목차

#### 프롤로그. 꿈꾸는 자

#### 1. 바람의 기사

#### 2. 나선의 관

#### 3. 가라앉는 새

#### 4. 황혼이 지는 시

#### 5. 빛이 항해하는 길

#### 6. 영원

#### 에필로그.

|  |
| --- |
| **플레이/에피소드 설정** |

|  |  |
| --- | --- |
| **에피소드** | **프롤로그. 꿈꾸는 자** |
| **스테이지** | **없음/듀토리얼로 바로 시작** |
| 보스 | x |
| 플레이 | 게임에서 전투를 하는 동기와 스토리를 들려주고 이동 방법을 익힌다. |
| 스토리 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** | **1. 수호자의 전당** |
| 보스 | 세이콴 |
| 플레이 | 전반적인 조작법을 익히고 적응하는 시간을 가진다. |
| 스토리 진행 | 꿈의 성의 입구에 들어온다. 세이콴은 전설을 침입자로 보고 제거하려 한다. |
| 보상 | 스테이지를 클리어 하면 ‘세이콴’ 속성을 획득한다. 다음 플레이부터 사용이 가능한다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **에피소드** | **2. 나선의 관** |
| **스테이지** | **2. 주시자의 서재** |
| 보스 | 비제 |
| 플레이 | 조작법을 좀 더 다양하게 익히고 응용이 가능하다. |
| 스토리 진행 | 비제는 문지기를 뚫고 들어온 침입자에 호기심을 갖고 상대한다. 전설은 비제가 쓰러지기 전 그녀의 정체에 대한 이상한 말을 듣는다. |
| 보상 | 스테이지를 클리어 하면 ‘비제’ 속성을 획득한다. 다음 플레이부터 사용이 가능한다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **에피소드** | **3. 가라앉는 새** |
| **스테이지** | **3. 탐식자의 늪** |
| 보스 | 베르베시 |
| 플레이 | 적들의 짧아지는 전투 패턴 변화 시간에 대처할 수 있다. |
| 스토리 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. |
| 보상 | 스테이지를 클리어 하면 ‘베르베시’ 속성을 획득한다. 다음 플레이부터 사용이 가능한다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **에피소드** | **4. 황혼이 지는 시** |
| **스테이지** | **4. 조율자의 정원** |
| 보스 | 델 |
| 플레이 | 변칙적인 플레이로 위기에 빠르게 대처할 수 있게 한다. |
| 스토리 진행 | 델은 전설이 누구인지 알고 있고, 전설은 기억을 모두 되찾았다. 델은 전설이 꿈에서 깨어나는 걸 원치 않아 진행을 막는다. |
| 보상 | 스테이지를 클리어 하면 ‘델’ 속성을 획득한다. 다음 플레이부터 사용이 가능한다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **에피소드** | **5. 빛이 항해하는 길** |
| **스테이지** | **5. 인도자의 배** |
| 보스 | 칼리 |
| 플레이 | 근접, 원격 전투에서의 스킬 응용과 데미지량을 계산하게 된다. |
| 스토리 진행 | 전설의 본체가 있는 곳으로 가는 마지막 문에서 칼리가 배신하고 전설을 죽이려 한다. 전설은 칼리를 가까스로 이기고 문을 연다. |
| 보상 | 스테이지를 클리어 하면 가지고 있는 속성들의 스킬이 전체적으로 강화된다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **에피소드** | **6. 영원** |
| **스테이지** | **6. 꿈꾸는 자의 성** |
| 보스 | 아즈라 |
| 플레이 | 이전 플레이들의 응용과 전략을 모두 사용할 수 있다. |
| 스토리 진행 | 꿈에서 깨어나지 않으려는 본체와 꿈에서 깨어나기 위한 전설이 대립한다. |
| 보상 | x |

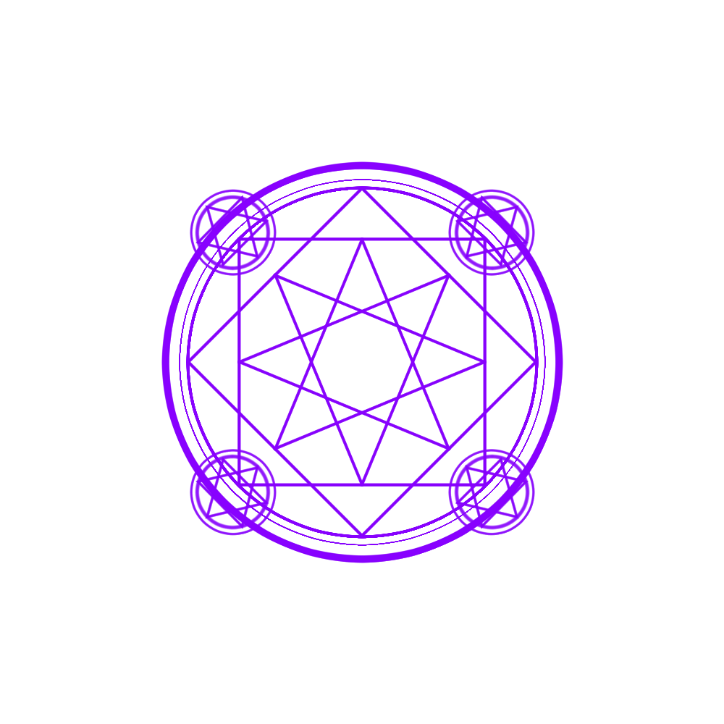
|  |  |
| --- | --- |
| **에피소드** | **에필로그. 세계의 결말** |
| **스테이지** | **없음/스토리 진행** |
| 보스 | x |
| 플레이 | 게임의 결말을 알려주고 스토리를 끝낸다. |
| 스토리 진행 | 몸을 되찾고 꿈에서 깨어난 아즈라는 무너지는 성을 뒤로하고 사라진다. |
| 보상 | x |

|  |
| --- |
| **시나리오** |

### 프롤로그

#### 상황

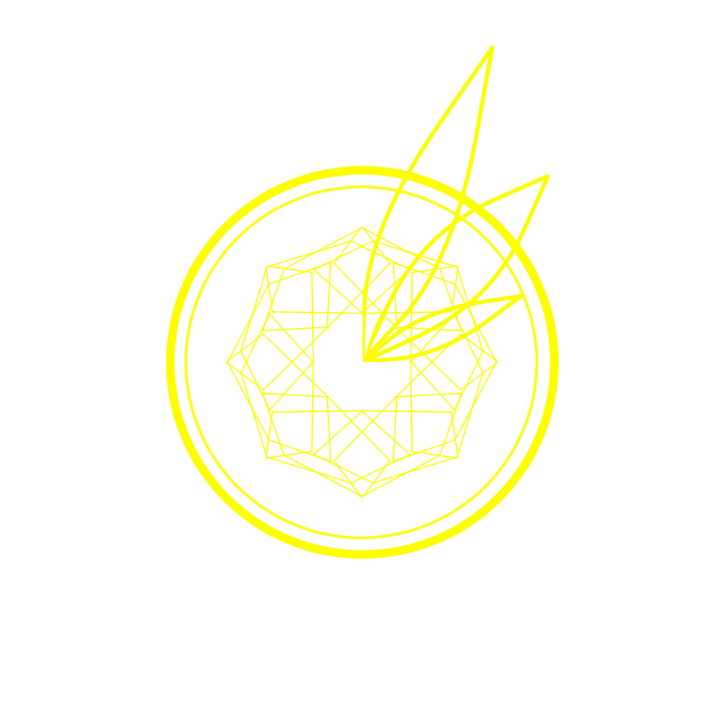
* 전설은 등교길이었고, 방금 전까지 횡단보도에 서있었다. 잠시 핸드폰을 바라보고 고개를 드니 낯선 공간이 나타난다. 무척이나 혼란스러웠지만 이게 무슨 일인지 알아보기 위해 앞에 사람처럼 보이는 인영에게 다가간다. 그 인영은 전설을 보고 무척이나 놀랐다. 그리고 전설에게 여기는 꿈의 공간이며 어서 돌아가지 않으면 영혼이 다시 몸을 찾아가지 못해 전설이 죽을 것이라 한다. 하지만 나가는 길을 열려면 6개의 공간을 지나야 하고, 6명의 꿈의 지배자들을 모두 이겨야 하는데 안 될 것 같으니 그냥 죽은 셈 치라고 말했다. 이 상황 자체도 꿈이라 곧 깨어날 것 같았고, 이러나 저러나 죽는 건 똑같아서 욱 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.



### 에피소드1

#### 상황

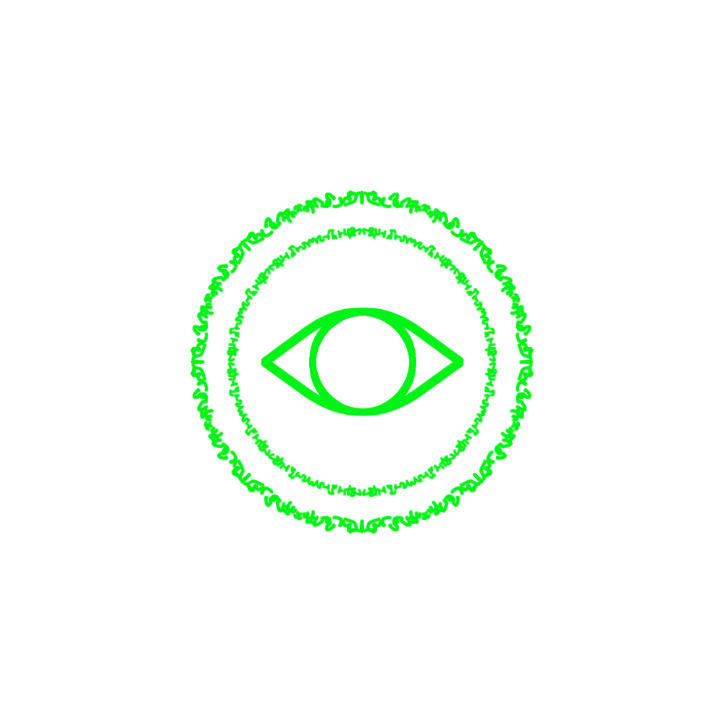
* 둘은 세이콴의 꿈의 공간 수호자의 전당에 들어왔다. 칼리는 여기 지배자들이 모두 일면식이 있다며 모습을 감추고 음성으로 전설을 보조해 주기로 한다. 공간에 대기하고 있던 몬스터들이 전설을 발견하고 공격해 온다. 전설은 칼리에게 이 꿈의 세계에서는 자신이 가지고 있는 에너지를 형태로 구현할 수 있다며 몬스터들을 상대하는 방법을 알려준다. 전설이 가까스로 몬스터들을 모두 물리치자 세이콴이 나타난다. 평범한 인간이 할 수 없는 일을 하고 있다며 전설을 침입자로 간주하고 전설을 죽이려 한다. 전설은 자신도 이유를 알 수 없지만 점점 익숙해지는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



### 에피소드2

#### 상황

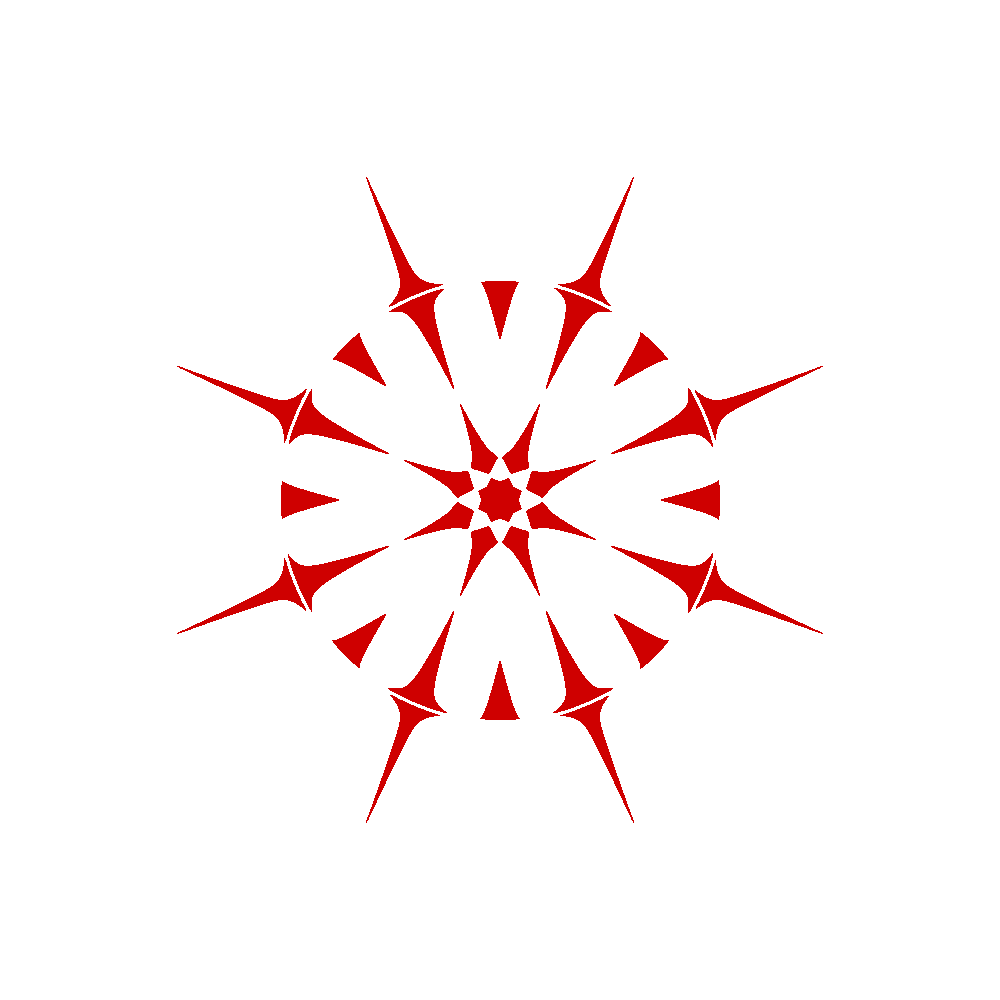
* 전설은 주시자에 서재에 들어왔다. 비제의 목소리가 세이콴을 물리치고 온 그녀에게 호기심을 내보이며 이것도 한 번 잡아보라고 한다. 인성 보라는 칼리의 목소리가 들린다. 전설이 나타난 작은 몬스터들을 가뿐하게 물리쳐 보이자 목소리는 잠시 침묵하더니 공간을 바꾸며 대형 몬스터들을 내보인다. 전설이 모두 죽이는 것을 보고 비제가 직접 전설의 앞에 나타나 이 세계에 들어와서는 안 될 자가 왔다며 전설을 처단하겠다 말한다. 전설을 비제를 이기고 그가 소멸하는 과정을 지켜보다 그가 ‘심판과 안식을…’라고 중얼거리는 말을 듣는다.



### 에피소드3

#### 상황

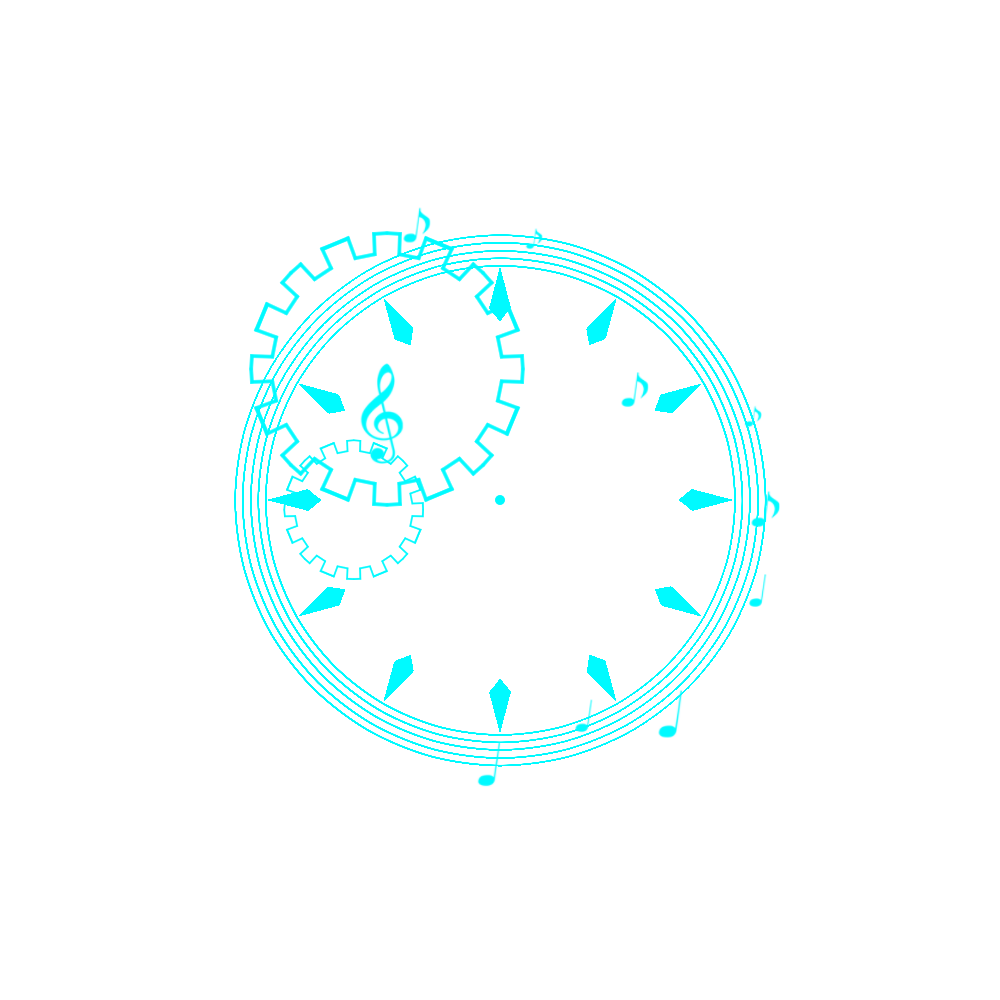
* 탐식자의 늪에 온 전설은 음침한 풍경을 보고 칼리에게 꿈인데 이런 곳도 지나가야 하냐고 묻는다. 칼리는 꿈들은 따로 떨어져 있지만 전체가 하나의 성이기 때문에 모든 길이 하나로 이어져 있으며 꿈의 형태는 지배자의 성향에 가장 강하게 맞춰져 있다고 말했다. 베르베시는 전설의 앞의 지배자들을 물리친 것을 보고 지독한 오염이라며 앞의 지배자들 보다 까다로운 전투를 하였다. 전설을 베르베시를 이기고 힘을 흡수하고 공간을 나갈 때 아즈라와 그의 권속들이 모여 있는 환영을 보게 된다. 그리고 자신이 꿈에서 깨어나기 위한 최종 목적지는 현대가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



### 에피소드4

#### 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.



### 에피소드5

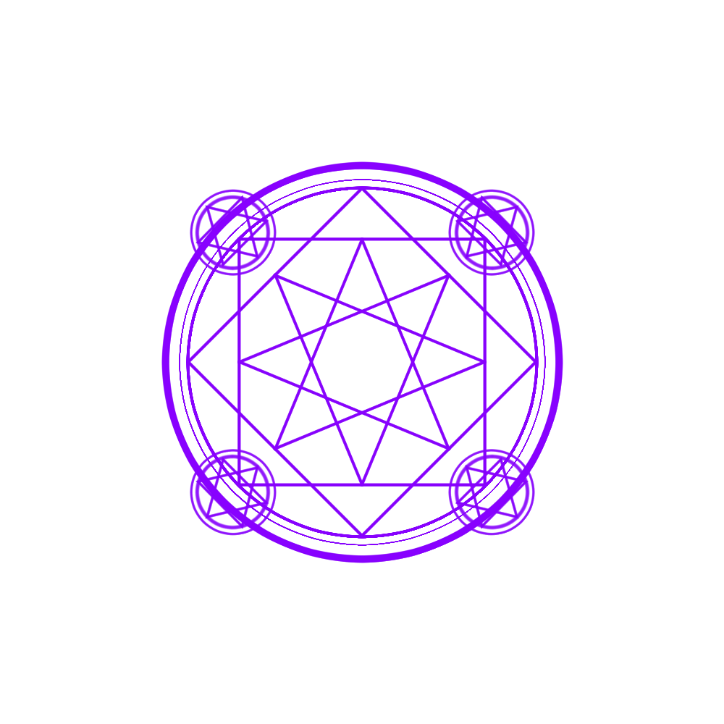
#### 상황

* 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.

### 에피소드6

#### 상황

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



### 에필로그

#### 상황

* 아즈라는 무너지는 성을 가만히 지켜본다.