주제 : 꿈을 훔쳐가는 까마귀

핵심 주제 : 꿈을 꾸지만 행동하지 않는 이들이여, 행동하라. 포기하지 말고 나아가라.

개인적인 제 생각(추가로 들어가면 어떨까 하는)

1. 꿈을 꾸는데는 어려운 것이 없지만, 이뤄가는 과정은 고통을 수반한다.
2. 시련은 우리를 어렵게 하는 것이 아니다. 우리를 강하게 해줄 원동력이다.
3. 힘들다면, 주위를 둘러보라. 우리에겐 위대한 유산들이 있다.
4. 굳이 성공하기 위해 꿈을 꾸는가? 꿈은 우리가 삶을 최대한 즐기며 살아가게 해주는 달콤한 목표이다.

이야기 개요  
  
일러두는 점.  
이 이야기는 개발자 모두에게 ‘게임이 구체적으로 어떻게 진행될 것인지’ 이해시키기 위한 것 임으로, 여기서 나오는 이야기 그대로 게임 진행이 이루어 지지 않는다.   
그리고 재미를 더하면 괜찮을 것 같아, 약간의 동화적인, 혹은 희학적인 요소를 나름대로(?) 가미시켰으니 그리 큰 신경을 쓰지 않아도 된다. (이 부분들은 주황색으로 표기하도록 하겠다.)

다만 이 이야기를 읽으며 느껴질 수 있는 ‘개발적 문제 요소’들은 따로 정리하여 구체적으로 논의 할 수 있도록 해야 한다.

-----------------------------------

어느 마을에 한 청년이 살고 있었습니다.

이 청년에게는 무엇보다 이루고 싶은 꿈이 있었습니다. 그것은 바로 **모두에게 존경 받는 기사가 되는 것**이었습니다.  
  
청년은 이 꿈을 이루기 위해 열심히 노력하였습니다. **기사 학교에 입학하여 공부하였고, 평소 체력 단련도 열심히 하였습니다. 하지만 청년은 해마다 치루어 지는 기사 시험에 낙방하였습니다.** 기사 시험에 합격해야만 자신의 꿈을 이룰 수 있다고 생각한 청년은 시험에서 떨어질 때 마다 점점 위축되어 갔습니다.  
  
그러던 어느 날, 청년은 독감에 걸리게 되었습니다. 청년은 온몸에 식은땀을 흘리며, 점점 체력을 잃어 갔습니다. 독감에 의해 열이 최고조에 이르렀을 무렵, 청년은 마침내 정신을 잃어버리고 말았습니다.

정신을 잃었던 청년은 이윽고 눈을 뜨게 되었습니다. 그리고 눈으로 확인한 주위의 풍경에 청년은 깜짝 놀랐습니다. 분명 침대에 누워있던 자신이 처음 보는 장소에 있었기 때문이었습니다. 그곳은 온통 어두웠고, 한치 앞이 보이지 않았습니다.

어둠 속에 홀로 남아 두려움에 휩쌓여 있던 청년은 하늘에서 들려오는 까마귀 울음소리를 들었습니다. 청년은 불길한 까마귀의 울음을 듣고, 자신에게 죽음이 찾아왔음을 직감하였습니다. 청년의 몸에 내려앉은 까마귀는 청년의 가슴팍에 있던 목걸이를 물고 달아나 버렸습니다. 청년은 까마귀가 목걸이를 가져가자 되찾기 위해 팔을 뻗었지만, 무거운 몸으로는 까마귀를 잡을 수 없었습니다. 청년은 자신에게 있어 가장 소중한 것이었습니다. 청년은 무의식적으로 목걸이를 찾기 위해 무거운 몸을 억지로 기어, 까마귀가 날아간 방향으로 향했습니다. (까마귀의 몸 주위에 희미한 빛을 넣어 분명히 구분되게 해야 한다.)

청년은 멀리 보이는 까마귀의 잔영을 향해 기어가면서, 지팡이를 줍게 되었습니다. 청년은 지팡이를 짚으며 힘겹게 앞으로 나아갔습니다. 어느 시점에 이르자 까마귀의 잔영이 완전히 사라지게 되어, 청년은 방향을 완전히 잃게 되었습니다. 하지만 청년은 포기하고 앞으로 천천히 나아갔습니다. 얼마 지나지 않아, 청년의 앞에 작은 불빛이 떠올랐습니다. 청년이 이 불빛을 손으로 짚었습니다. 그러자 어두웠던 시야가 환하게 밝혀지며, 주위의 풍경이 눈에 들어왔습니다.   
**(글로는 매우 길지만, 게임 내에선 이 부분을 매우 짧게 가져가야 합니다. 시작점은 청년이 매우 깜깜한 배경에 누워있는 상황에서 시작하면 됩니다.)**

주위는 살풍경한 숲의 한 가운데 길이었고, 매우 기묘하였습니다. 청년은 숲 길을 따라 앞으로 나아갔습니다. 이윽고 까마귀가 길을 따라 저만치 앞에서 날아가고 있는 것을 볼 수 있었습니다. 까마귀를 쫓아 길을 따라 가던 청년은 광활하게 펼쳐진 절벽에 맞닥뜨리게 되었습니다. 길은 맞은 편 절벽에서 다시 시작되고 있었습니다. 길을 건너기 위해서는 절벽 사이에 신기하게 떠 있는 바위들을 통해 지나가야 했습니다. 청년은 지팡이로 겨우 지탱하고 있는 몸 상태로 이곳을 건널 수 있을지에 대한 두려움에 빠졌습니다. 그러나 청년에게 있어 목걸이는 반드시 되찾아야 하는 물건이었기에, 청년은 바위들을 향해 도약하여 건너기 시작하였습니다. 몇 번이고 위험에 빠졌지만 청년은 절벽을 통과할 수 있었습니다. 절벽을 통과하자 지팡이는 부러졌고, 청년의 몸은 이상하리 만큼 가벼워졌습니다. **(절망에 빠져있던 주인공이, 다시 몸을 추스르기 위한 과정을 표현하기 위한 스테이지 입니다. 여기서 걸리는 점이 한가지 있다면, 바로 지팡이와 무거운 몸을 가진 주인공의 상태입니다. 지팡이는 절망에 빠진 청년이 의지할 수 있는 사람들을 상징합니다. 이를 부모님이라고 보시면 되는데, 게임 내에선 직접적으로 표현하지 않을 생각입니다. 다만 이들을 모두 넣기에 부담스러우시다면, 스토리를 재설정해보겠습니다. 혹시라도 좋은 아이디어 있으시면 제안해주시기 바랍니다.)**

청년은 가벼워진 몸을 추스려, 다시 까마귀를 쫓아가기 시작하였습니다. 그러자 이번에는 숲에 사는 원주민들이 청년을 보고 공격하기 시작하였습니다. 원주민들이 갖가지 함정과 방해로 주인공은 여러 차례 위기를 겪었지만, 지혜롭게 대응하여 돌파할 수 있었습니다.  
(이 구간은 다시 일어서, 꿈을 향해 나아가는 주인공이 주위의 부정적인 시선들로부터 굴하지 않고 꿋꿋하게, 그리고 이러한 사람들에게 지혜롭게 대응하는 과정을 표현합니다.)

원주민들을 지혜롭게 따돌린 청년은 이번엔 거대한 괴물을 만나게 되었습니다. 괴물은 모두에게 두려움을 받는 존재였습니다. 그리고 청년은 불운하게도 이 괴물의 둥지를 지나 까마귀를 쫓아가야 했습니다. 청년은 괴물의 둥지를 돌파하기 위한 방법을 찾았습니다. 이윽고 청년은 괴물의 등에 박혀있는 가시를 보게 되었습니다. 그리고 이 가시는 숲의 원주민들이 괴물에게 박아 넣음으로써 분노하여 날뛰고 있다는 사실을 깨달을 수 있었습니다. 청년은 분노한 괴물의 화를 잠재울 수 있도록 지혜를 강구하였습니다. 역시 여러 차례 위험이 있었지만, 청년은 다시 한번 슬기롭게 대처하여 괴물의 분노를 가라앉혔고, 둥지를 지나 까마귀를 쫓아갔습니다.  
(이 구간은 청년이 2번째로 닥쳐오는 시련들을 물러서지 않고 당당하게 맞서 이겨내는 모습을 표현합니다. 이것으로 청년은 글에서는 적히지 않았지만, 원주민에게 존경을 받게 되고, 위대한 인물로 성장하게 됩니다.\_

둥지를 지나자 산의 꼭대기에 도착한 청년은 이윽고 산 정상에 있는 나무 위에서 목걸이를 물고 앉아있는 까마귀를 보게 되었습니다. 청년은 나무 밑에 서 까마귀를 올려다 보았습니다. 그러자 까마귀는 청년의 어깨 위에 앉았고, 목걸이를 내어주었습니다. 청년은 목걸이를 다시 목에 걸었습니다. 그 순간, 까마귀가 발이 3개 달린 거대한 새로 변하여 청년을 붙잡고 태양을 향해 날아가기 시작하였습니다. 청년은 태양의 강렬한 빛과 열기로 인해 눈을 뜰 수 없었고, 이내 의식을 잃어 갔습니다.

이윽고 눈을 뜬 청년은 자신이 누워있는 방을 둘러봤습니다. 침대에서 일어난 청년은 방을 둘러보면서 자신이 사용하던 검을 들었습니다. 그리고 창 밖을 내다보았습니다. 그곳에는 까마귀 한 마리가 울며 태양을 향해 날아가고 있었습니다.

생각해 볼 내용들

1. 게임의 특징적인 콘셉  
     
   게임을 플레이 하면서 보게 되는 이상한 배경과 주인공의 이상한 행동 등을 친절히 설명해주지 않는 게임 진행 방식에 플레이어들은 계속해서 ‘이것이 도대체 무엇을 뜻하는 것인가’ 하는 의문증과 이를 해결하기 위해 결말까지 집중하게 한다.  
     
   플레이어에게 친절히 글로써, 말로써 설명해주지 않는 게임들은 플레이어로 하여금 게임 화면에 나오는 모든 것을 의미 있게 바라보고, 생각해 볼 수 있는 여지를 던져주게 된다. 이는 곧 플레이어가 게임의 마지막까지 몰입할 수 있게끔 하는 중요한 요소가 된다.
   1. 주인공 콘셉
      1. 주인공은 어떤 꿈을 꾸고 있는가?  
         주인공은 설화 속에 나오는 위인들의 모습을 동경한다. 그리고 자신이 이와 같은 위대한 인물이 되고 싶어 한다.  
           
         설정 이유  
         설화 속에 나오는 위인들의 이야기는 우리가 한번쯤은 꿈꾸어 본 적이 있는 이야기들이다. 이들의 모습을 동경하는 주인공은 위인들의 삶을 동경해오고, 또 이들과 같은 자리에 서보려고 노력해온 우리들의 모습과 별반 다르지 않지 않을까 생각했다. 그리고 이것들은 결과적으로는 우리가 플레이어들에게 던질 메시지를 효과적으로 전달할 수 있는 모습이 될 수 있다고 생각하였다.  
           
         게임 속에서의 주인공 모습 (콘셉)  
         게임을 처음 시작하였을 때 플레이어는 ‘일단 판타지 세상으로 보이는 어딘가에 떨어진 주인공’을 보게 된다. 이 때 주인공의 모습은 뚜렷하지 않고 ‘검정색’, 혹은 다른 무언가로 묘사한다. 이는 곧 플레이어들에게 주인공의 첫 인상이 ‘얘는 도대체 뭘 하는 애야?’라는 의문을 가지게 하게끔 하는 요소로써 사용된다.
      2. 주인공은 어떤 상황에 처해 있는가?  
           
         주인공이 처한 각 상황들은 스테이지의 한 콘셉으로 사용되어, ‘주인공이 장애가 되는 부분을 포기하지 않고 극복해 나가는 과정’을 그리도록 한다.  
           
         이들은 게임 내에서 친절하게 ‘이거는 주위의 시선이고, 얘는 주인공의 사념체에요’와 같은 설명은 해주지 않음으로 플레이어들에게 끊임없는 혼란을 가져오게 한다. 그러나 각 스테이지에 등장하는 사물과 구조물로 하여금 ‘이곳이 어떤 곳이다’라는 작은 실마리를 줄 수 있도록 한다. 이것들은 다시 ‘해석하는 즐거움’, ‘생각해볼 수 있는 즐거움’을 줄 수 있는 효과를 가지게 된다.  
           
         주인공이 처한 구체적인 상황 정리.  
           
         무엇인가를 해보려고는 하지만 수 많은 걱정에 시도조차 해보지도 못하고 있는 상태이다. 그렇다고 마음먹고 시작해보지만 항상 미적지근하게 끝나는 자신의 상황에 점점 위축되어 가고 있다.  
           
         내면적인 문제  
         - 노력은 해오고 있지만 결과가 나오지 않아, 자신의 능력에 불신이 생긴 상황.  
          **‘나는 정말 재능이 없는 것인가?, 재능이 없는 만큼 이 길을 포기해야 할 것인가?’  
           
         -** 꿈을 위해 살아가면 그 누구보다도 행복하고, 만족하는 삶을 살 수 있을 줄 알았지만, **오히려 꿈으로 인해 상처받고 있는 자신을 보고 ‘진정 이것이 내가 하고 싶었던 일이었던가?’하는 의구심**으로 인해 방황하고 있다.  
           
         - 자신을 이해해 주지 못하는 사람들에 의해(쉽게 말해 주위의 부정적인 시선) 많이 위축되어 있다.  
           
         현실적인 문제  
         - 꿈보다는 현실적인 문제를 우선시 하며 항상 자신을 희생해오던 부모님들은 꿈을 위해 이리 목숨을 거는 주인공을 이해하지 못해 서로 갈등이 있는 상황이다.  
           
         - 부모님들이 자신을 위해 희생하며 열심히 키웠지만, 이에 대해 여러 가지 마음의 빚이 있는 주인공은 부모님들의 기대에 미치지 못해 죄책감이 높은 상태이다. 이로 인해 주인공은 계속 해서 위축되어 가는 모습을 보이게 된다.