

기획서 D1-1 — 인연 스토리

전선을 깐다

칼레노어 인연 스토리 기획서

LAY THE LINE / D1-1 KALENOR

작성
박도원

문서 최초 작성
2026-11-20

문서 최종 수정
2026-11-20

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

반영 방안 - 5P

1. 원안 → 게임 반영

인물 - 6P

1. 칼레노어 프로필
2. 등장인물 / 관계

구조 - 8P

1. 4화 구조 / 톤 곡선
2. 수소문 작전

스토리보드 - 10P

1. 1화 ~ 4화 씬 보드
2. 키 컷 콘티 (3화 / 4화)

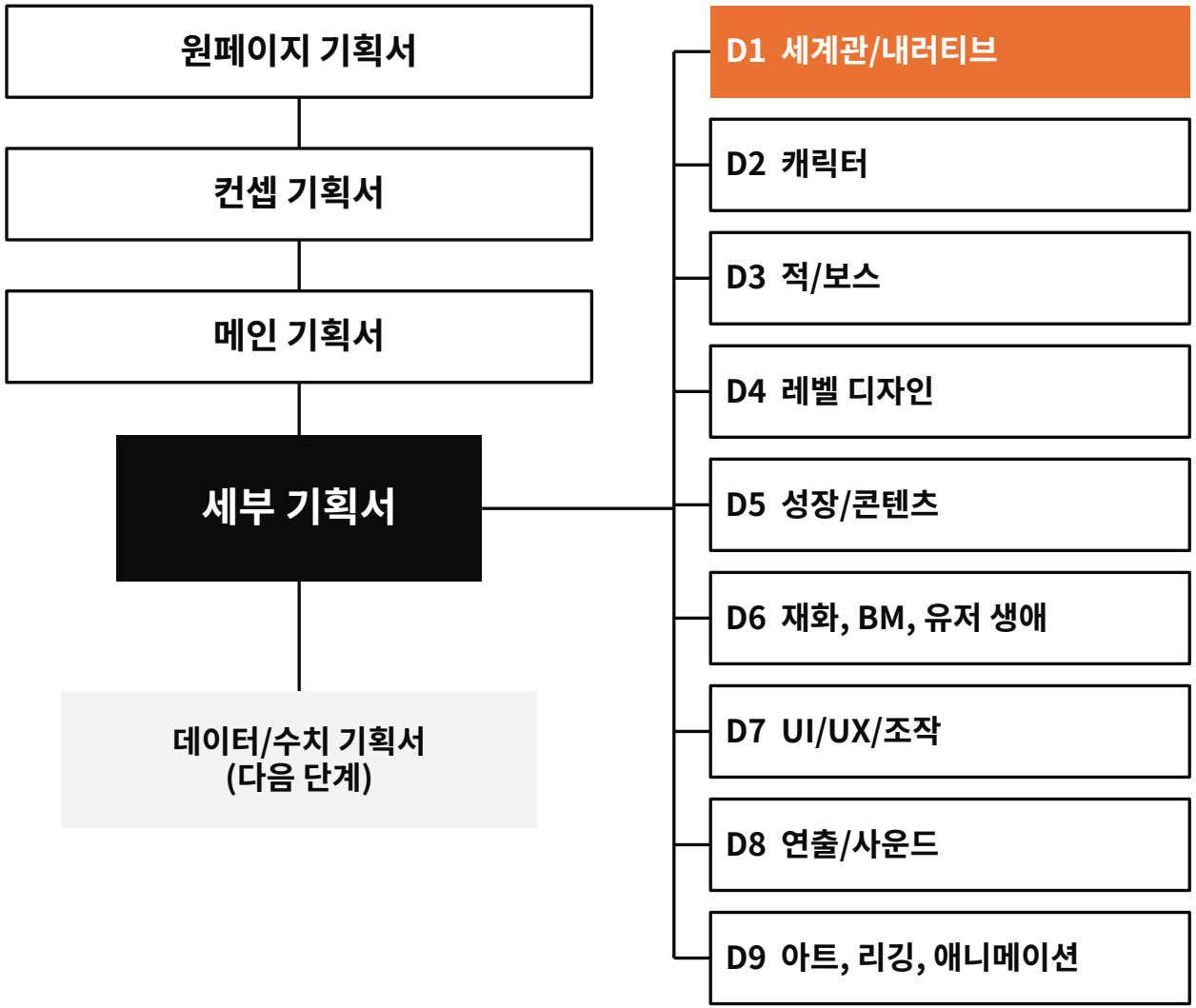
제작 - 16P

1. 분량 / 리소스
2. 검수 체크

개요 - 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-20	박도원	문서 최초 작성	칼레노어 인연 스토리 원안을 4화 구조/수소문 작전/스토리보드로 가공 (대사록 xlsx 별도)
2	2026-11-20	박도원	NPC 이름 변경 / 해석 확정	깡통→렌 / 솔이→피아 / 순례→마리안 / 마리안 = 칼레노어 본인이 구한 사람
3	2026-11-20	박도원	대사/지문 문체 수정	번역체/피동 표현 제거, 10~20대 타깃 구어체로 전면 수정
4				
5				

개요 – 문서 계층



이 문서의 역할

캐릭터 1인의 인연 스토리(개인 사이드 스토리) 4화를 자체 완결형으로 게임에 넣는 방법과 스토리보드

상위 목표

D1 : 서사 원칙 / 개인 사이드 4화 구조 / 톤 규칙
D5 : 서사 진척 Lv 해금

하위 산출물

D1-1 대사록(xlsx) / CG/배경 발주서 / 보이스 대본

반영 방안 – 원안 → 게임 반영

원안	게임 안에서는	근거
캐릭터별 사이드 스토리 / 자체 완결	**인연 스토리 4화 — 메인/타 캐릭터 스토리 선행 조건 없음, 서사 진척 Lv로만 해금**	D1 / D5
친한 에이전트에게 소문을 듣는다	카티야의 해적 방송에 들어온 청취자 제보 (1화)	D1 서사 원칙
지역마다 전선을 깔며 수소문	**화마다 '수소문 작전' 1회 — 점등해야 마을 무전망이 열려 물어볼 수 있음**	메인 M1 / M4
2~3번에 걸쳐 과거사 공개	1~3화에 회상 1조각씩 : 거둬진 날 → 가르침/낙오 → 희생	D1 사이드 구조
무법자 / 배신 생각 / 총격	3화에만 배치 — 실루엣/스카프로 표현, 피격 묘사 없음	컨셉 감정 톤
4번째 지역 실패 / 회의	4화 도입의 짧은 저점 → 피아 등장으로 바로 반등	D1 '4화 = 귀환'
이름을 쓰는 낯선 사람	마리안 = 작년에 칼레노어가 장화를 벗어 주고 구한 사람 (1화 복선 → 4화 회수)	원안 확정
허풍 + 뒤에서의 노력	화마다 허세 개그 1개 + 이브만 아는 비밀(사탕값 외상)	D2 관계도

인물 – 칼레노어 프로필



칼레노어

CALENOR / 26세

영애 호소인

허당 / 반 개그캐

사람 찾기 / 이어받기

본명 없음 — 빈민가에서 불리던 이름 '렌'

무기/공격 : 미정 (D2 추가 시 확정)

보여 주는 얼굴 / 숨기는 얼굴

겉 (허세)	속 (사실)
아가씨 말투 / "오호호"	빈민가 출신 고아 / 도둑질하다 거둬짐
"오호호, 이 정도야 뭐"	지갑은 늘 비어 있음 / 마지막 찻잎으로 대접
사탕 두 상자를 '가문 비상금'이라며	밤새 발전기 수리로 외상을 갚음
"숙녀는 햇살만으로 배부르답니다"	로제가 쓰던 거짓말을 그대로 물려받음

연표 (전후 기년)

- **전전 3** — 9세 / 로제에게 거둬짐
- **0년** — 12세 / 대교환, 낙오
- **2년** — 14세 / 로제의 희생
- **13년** — 25세 / '칼레노어'로 등록
- **13년 봄** — 마리안을 구함
- **14년** — 26세 / 인연 스토리

인물 – 등장인물 / 관계

에이전트 (관계 Lv 조건 없음 / 미보유여도 등장)

이브
에이전트 / 조연 / 1~4화

진짜 아가씨 ↔ 가짜 아가씨 / 3화 모닥불에서 곁을 지킴 / 사탕값 비밀을 지켜 줌

카티야
에이전트 / 조연 / 1 / 4화

해적 방송 청취자 제보로 이야기를 시작 / 4화 방송으로 이름을 멀리 보냄

칼레노어

NPC (이 인연 스토리 전용)

로제 칼레노어
NPC / 회상 / 1~3화

이름의 원래 주인 / 7살 위 아가씨 / 전후 2년 무법자에게서 칼레노어를 살림

렌
회상 속 자신 / 1~3화

빈민가 고아 시절의 칼레노어 (9, 12, 14세) / 거친 반말

마리안
NPC / 현재 / 4화

작년에 칼레노어가 구한 사람 / 그 이름으로 선행을 이어 감

피아
NPC / 현재 / 4화

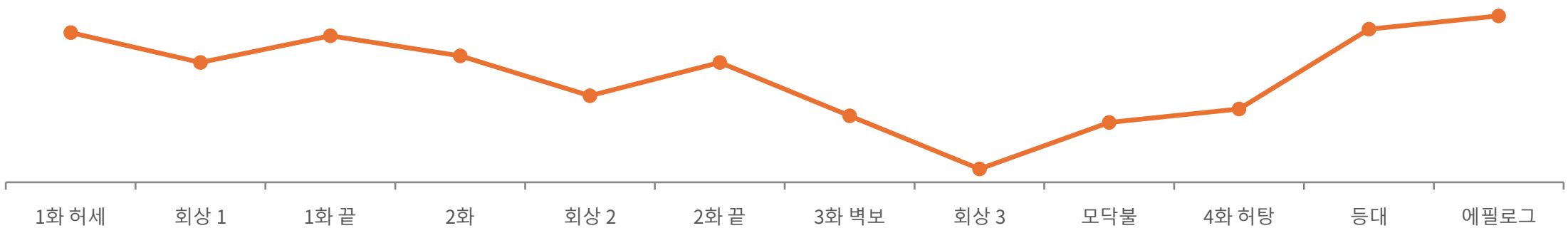
흰둑의 8살 아이 / '나도 커서 칼레노어 할래요'

플레이어는 등장하지 않음 — 모든 대화의 청자는 에이전트/NPC (D1 서사 원칙)

구조 – 4화 구조 / 톤 곡선

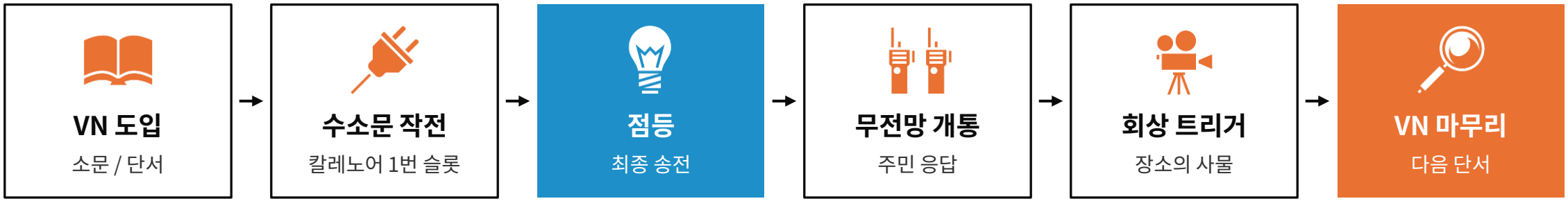
1화 되는 일 없는 날	2화 내 몫을 먼저	3화 갈림길	4화 이름이 가는 길
해금 서사 진척 Lv3 버들목 (강변 정착지) 회상 1 — 거둬진 날 (전전 3년) **대사 49 / 지문 18 / 약 9.4분**	**해금 서사 진척 Lv6** 종소리 학교 (폐교 피난소) 회상 2 — 가르침과 낙오 (전후 0년) **대사 36 / 지문 13 / 약 8.2분**	**해금 서사 진척 Lv8** 다리밑 (고가도로 아래 옛 시장) 회상 3 — 로제의 희생 (전후 2년) / 이름을 잇다 (전후 13년) **대사 36 / 지문 19 / 약 8.5분**	**해금 서사 진척 Lv10** 흰둑 (염전 마을) → 작은불 (등대 마을) 회상 없음 — 지금의 답 **대사 43 / 지문 14 / 약 8.8분**

감정 곡선 (밝음 ↑)



바닥(회상 3)은 3화 안에서만 — 1화/4화는 허세 개그로 열고 닫음 / 4화 허탕은 2컷 안에 반등

구조 – 수소문 작전 — 깔아야 물을 수 있다



	1화 버들목	2화 종소리 학교	3화 다리밑	4화 흰둑 → 작은불
거리 / 구간	200m / 2구간	200m / 2구간	200m / 2구간	260m / 3구간
지형	매설	매설 / 가공	가공 (폐허)	벽면 (해안 절벽)
특수 요소	—	—	**엘리트 '사냥꾼'**	**최종 송전 = 등대 점등**
회상 트리거	빵 훔치는 꼬마	밤하늘 섬광	12년 전 벽보	없음 (현재의 답)

공통 : 칼레노어 1번 슬롯 고정(= 시점 주인공) / 파트너 자유(추천 이브, 미보유 시 체험 대여) / 지시서 0 / 실패해도 재도전 무제한

스토리보드 – 1화 「되는 일 없는 날」

해금 Lv3 | 일상 / 밝은 현재 | 버들목 (강변 정착지) | 대사 49 / 지문 18 / 약 9.4분

S1-1 VN

라인웍스 사무소 / 탕비실 (아침)

허세 개그 — 마지막 찻잎으로 이브 대접

▶ 밑창 '퍽' / 빈 차통 인서트

대사 9 / 지문 4

→

S1-2 VN

라인웍스 사무소 / 탕비실

카티야의 방송 제보 — '칼레노어를 봤대!'

▶ 쏟아지는 홍차 / 1초 무음

대사 13 / 지문 3

→

S1-3 작전

수소문 작전 1 — 버들목 연결

불을 켜야 마을과 무전이 닿는다

▶ 점등 → 주민 첫 응답

대사 4 / 지문 0

S1-4 VN

버들목 / 강변 배식소 (낮)

수소문 → 빵 훔치는 꼬마 → 회상

▶ 세피아 전환 / 종소리

대사 4 / 지문 3

→

S1-5 회상

회상 — 빈민가 / 칼레노어 저택 (전전 3년)

도둑질하다 걸린 렌을 로제가 거둔다

▶ CG 1 은수저

대사 8 / 지문 5

→

S1-6 VN

버들목 / 강변 둑

같은 질문으로 꼬마를 용서 — 다음 단서

▶ 꼬르륵 개그

대사 11 / 지문 3

VN 회상 작전

대사 원문 = D1-1 대사록.xlsx 「1화」 시트 (No K1-001~)

스토리보드 – 2화 「내 몫을 먼저」

해금 Lv6 | 균열 / 과거의 흔적 | 종소리 학교 (폐교 피난소) | 대사 36 / 지문 13 / 약 8.2분

S2-1 — VN

작업 트럭 짐칸 (해 질 녘)

이브의 질문 — '선생님' 얘기를 얼버무린다

▶ 케이블 드럼 사이 투숏

대사 6 / 지문 1

→

S2-2 — 작전

수소문 작전 2 — 종소리 학교 연결

교실에 불이 들어온다

▶ 점등 → 선생님 응답

대사 3 / 지문 0

→

S2-3 — VN

종소리 학교 / 교실 (낮)

사탕 두 상자 허세 / '칼레노어' 이름으로 온 담요

▶ 칠판 '전기 들어온 날!'

대사 8 / 지문 1

S2-4 — VN

종소리 학교 / 뒤뜰 (밤)

이브가 비밀을 본다 — 사탕값 대신 발전기 수리

▶ 이브 시점 / 기름 범벅인 손

대사 2 / 지문 4

→

S2-5 — 회상

회상 — 저택 응접실 → 피난 행렬 → 육교 아래 (전후 0년)

로제의 가르침 / 대교환 / 낙오 / 빵 반쪽

▶ 화이트아웃 3초 / CG 2 빵

대사 11 / 지문 7

→

S2-6 — VN

종소리 학교 / 정문 (아침)

'가문에서 로제를 찾는다'는 벽보 소식 / 이브 동행

▶ 비상금 개그로 마무리

대사 6 / 지문 0

VN 회상 작전

대사 원문 = D1-1 대사록.xlsx 「2화」 시트 (No K2-001~)

스토리보드 – 3화 「갈림길」

해금 Lv8 | 과거 / 트라우마 직면 (어두운 톤 허용) | 다리밑 (고가도로 아래 옛 시장) | 대사 36 / 지문 19 / 약 8.5분

S3-1 — VN

다리밑 / 폐허 시장 (오후)

무법자가 휩쓸고 간 자리

▶ 총알 자국 / 날리는 종잇조각

대사 2 / 지문 1

→

S3-2 — 작전

수소문 작전 3 — 다리밑 연결

총소리 속 작업 — 엘리트 '사냥꾼'

▶ 칼레노어 무전이 흔들린다

대사 3 / 지문 0

→

S3-3 — VN

다리밑 / 시장 기둥

12년 전 벽보 — 같은 자리

▶ 벽보 인서트 / 색이 빠진다

대사 2 / 지문 3

→

S3-4 — 회상

회상 — 다리밑 시장 → 끊어진 철교 (전후 2년, 밤)

희망 → 추격 → 나쁜 생각 → 로제가 먼저 뛰어나간다

▶ 심장 소리 / CG 3 실루엣

대사 12 / 지문 9

→

S3-5 — VN

다리밑 / 모닥불 (밤)

고백 — '나, 귀족 아니야' / 곁을 지키는 이브

▶ 아가씨 말투가 벗겨진다 / CG 4

대사 9 / 지문 4

→

S3-6 — 회상

몽타주 — 떠돌던 몇 해 / 등대시 / 라인웍스 창구 (전후 13년)

'칼레노어'라는 이름을 고른다

▶ 스카프를 매만지는 손

대사 3 / 지문 1

→

S3-7 — VN

다리밑 / 새벽

평소 말투로 복귀 / 다음 단서 흰둑

▶ '사탕값 외상' 들킨 개그

대사 5 / 지문 1

VN 회상 작전

대사 원문 = D1-1 대사록.xlsx 「3화」 시트 (No K3-001~)

스토리보드 – 4화 「이름이 가는 길」

해금 Lv10 | 극복 / 현재로 귀환 | 흰둑 (염전 마을) → 작은불 (등대 마을) | 대사 43 / 지문 14 / 약 8.8분

S4-1 — VN

흰둑 / 염전 둑 (흐림)

엿새째 허탕 — '다 의미 없었을까'

▶ 밑창이 통째로 떨어진다 / 짧은 저점

대사 5 / 지문 2

→

S4-2 — VN

흰둑 / 염전 둑

피아의 주먹밥 — '칼레노어 언니가 그랬어요'

▶ BGM 정지 / 숨 인

대사 10 / 지문 3

→

S4-3 — 작전

수소문 작전 4 — 흰둑 → 작은불 (해안 절벽)

절벽 벽면 구간 / 등대 최종 송전

▶ 등대 점등 시그니처

대사 4 / 지문 1

S4-4 — VN

작은불 / 등대 앞 (해 질 녘)

모르는 사람 — 그런데 그 사람은 칼레노어를 안다

▶ 등대 문 앞의 낡은 장화

대사 14 / 지문 3

→

S4-5 — VN

작은불 / 등대 앞

다음 칼레노어 — 다시 걷기로 한다

▶ 부채로 가린 눈물 / CG 6

대사 4 / 지문 3

→

S4-6 — VN

라인웍스 사무소 (며칠 뒤)

카티야 방송으로 이름을 멀리 / 밝게 마무리

▶ 빈 차통 개그 반복

대사 6 / 지문 2

VN　회상　작전

대사 원문 = D1-1 대사록.xlsx 「4화」 시트 (No K4-001~)

스토리보드 – 3화 갈림길 콘티

바스트 투숏

끊긴 철교 앞, 숨을 몰아쉬는 두 사람

C1 “셋 세면…”

♪ 엔진 접근 / 휘파람 | ☒ 3초

로제 클로즈업

앞만 보는 로제 — 렌에게 시선 주지 않음

C2 “하나.”

♪ 심장 소리 시작 | ☒ 2초

비네팅 / 어두움

화면 가장자리가 검게 조여 듦, 속마음 자막

C3 속마음 2줄

♪ 심장 소리 ↑ | ☒ 5초

인서트

로제 등 뒤로 반쯤 올라간 렌의 손

C4 떨리는 손

♪ 심장 소리 정점 → 정지 | ☒ 2초

역광 롱숏 / CG 3

붉은 스카프를 흔들며 달려 나가는 실루엣

C5 “렌, 뛰어!!”

♪ 외침 → 원거리 총성 3발 | ☒ 4초

하이앵글

수로 위로 떨어지는 스카프, 움켜쥐는 손 → 암전

C6 스카프

♪ 물소리 → 무음 3초 | ☒ 4초

피격/출혈은 그리지 않음 — 총성은 원거리, 화면은 실루엣과 스카프로만 (컨셉 감정 톤 / D9 ‘진지’ 표정은 인연 스토리 전용)

스토리보드 – 4화 등대 콘티

로우앵글 / CG 5

꺼져 있던 등대에 불, 빛줄기가 바다를 가름

C1 최종 송전

♪ 송전 완료음 → 테마 인트로 | ☒ 4초

미디엄

등대에서 나오는 수수한 중년 여성, 칼레노어의 실망

C2 "……아니구나."

♪ 파도 | ☒ 3초

오버숄더

마리안이 칼레노어를 알아보는 순간

C3 "그 말투…"

♪ BGM 정지 | ☒ 3초

인서트

문 앞에 걸린 낡은 장화 ↔ 케이블 타이로 묶은 장화

C4 두 장화

♪ 바람에 흔들리는 장화 | ☒ 3초

투숏 + 프레임 인

둘 사이로 뛰어드는 피아

C5 "나도 칼레노어 할래!"

♪ 테마 빌드업 | ☒ 4초

와이드 / CG 6

부채로 얼굴 가린 칼레노어, 등대 빛이 회전

C6 부채 뒤의 눈물

♪ 테마 풀 편성 | ☒ 5초

C4 장화는 1화 S1-2 대사("좋은 장화는 작년에 더 필요한 분한테 드렸어요")의 회수 — 1화 사무소 컷에서 같은 수선 자국을 미리 보여 줄 것

제작 – 분량 / 리소스

164
음성 대사 (줄)

64
지문 (줄)

6
CG

약 35분
4화 플레이 (작전 포함)

분류	수량	내역
CG	6	은수저 / 빵 반쪽 / 갈림길 실루엣 / 모닥불 / 등대 점등 / 등대 문 앞
배경	현재 7 / 회상 5	트럭 짐칸 / 배식소 / 학교 / 다리밑(낮/밤) / 염전 / 등대 / 빈민가 / 저택 / 피난 행렬 / 육교 / 철교
스탠딩 / 표정	NPC 5 / 표정 9	로제(2벌) / 렌(3연령) / 마리안 / 피아 / 주민 공용 / 칼레노어 신규 표정 9 (진지 = 인연 전용)
사운드	BGM 2 / SFX 8	칼레노어 테마 경쾌 / 피아노 / 밑창 / 꼬르륵 / 은수저 / 무음 화이트아웃 / 공습 / 총성 / 장작 / 라디오
작전	4	기존 지형/적 데이터 재사용 / 신규 = 엘리트 '사냥꾼' 1 / 등대 점등 연출 1

시간 가정 : 대사 4.5초 / 지문 2.5초 / 작전 5분 / 수치는 대사록.xlsx 「개요」 시트 수식과 같은 값

제작 – 검수 체크

기준 (문서)	이 인연 스토리에서	판정
자체 완결 (원안)	메인/타 캐릭터 스토리 몰라도 이해 가능 / 선행 조건은 칼레노어 서사 진척뿐	통과
어두운 톤은 3화만 (컨셉)	배신 생각 / 총격 / 고백은 3화 / 1, 2, 4화는 허세 개그로 열고 닫음	통과
곁에 있는 사람 = 에이전트 (D1)	3화 모닥불에서 이브가 곁을 지킴	통과
플레이어 2인칭 금지 (D2)	모든 대사의 청자가 에이전트/NPC	통과
연표 정합 (D1)	전전 3 / 전후 0 / 2 / 13 / 14년 — 라인웍스 설립(13년)과 맞춤	통과
캐릭터 겹침 (D2)	이브와 '아가씨/허당' 속성 겹침 — 이브는 추후 개편 예정, 현재 상태 유지	보류
원안 해석	마리안 = 칼레노어 본인에게 도움받은 사람 (2026-11-20 확정)	통과