**표지**

**들어갈 곳**

목차

[1 스토리 4](#_Toc75611884)

[1.1 세계관 4](#_Toc75611885)

[1.2 프롤로그 4](#_Toc75611886)

[1.3 메인 스토리 4](#_Toc75611887)

[1.4 서브 스토리 4](#_Toc75611888)

[1.5 구역별 스토리 4](#_Toc75611889)

[1.5.1 구역A 4](#_Toc75611890)

[1.5.2 구역B 4](#_Toc75611891)

[1.5.3 구역C 4](#_Toc75611892)

[1.6 엔딩 4](#_Toc75611893)

[2 진영 컨셉 5](#_Toc75611894)

[2.1 벙커 5](#_Toc75611895)

[2.2 제국 5](#_Toc75611896)

[2.2.1 제국의 신분제 5](#_Toc75611897)

[2.2.1 인물별 그래픽 컨셉 5](#_Toc75611898)

[2.2.1 환경 그래픽 컨셉 6](#_Toc75611899)

[2.3 마법국 7](#_Toc75611900)

[2.3.1 마나 7](#_Toc75611901)

[2.3.2 인물별 그래픽 컨셉 7](#_Toc75611902)

[2.3.1 환경 그래픽 컨셉 8](#_Toc75611903)

[2.4 머시너즈 8](#_Toc75611904)

[2.5 그린매스 8](#_Toc75611905)

[2.6 ROAK 8](#_Toc75611906)

[2.7 W맨 8](#_Toc75611907)

[2.8 돌연변이 8](#_Toc75611908)

[2.9 흑막 8](#_Toc75611909)

[3 인터페이스 9](#_Toc75611910)

[3.1 메인 메뉴 9](#_Toc75611911)

[3.2 캐릭터 생성 9](#_Toc75611912)

[3.3 정비 9](#_Toc75611913)

[3.4 구역 9](#_Toc75611914)

[3.5 인 게임 9](#_Toc75611915)

[3.6 전투 9](#_Toc75611916)

[3.7 엔딩 9](#_Toc75611917)

# 스토리

## 세계관

* 세계관 기술

## 프롤로그

* 20XX 년 지구는 거대 세력의 전쟁으로 문명이 초토화 된다. 그로부터 300년 후 세상은 방사능으로 인해 생겨난 돌연변이와 퇴화된 문명이 자리하고 있다. 그리고 벙커의 문이 열린다. 벙커는 전쟁 전 피난처였다. 이 벙커는 바깥 세상의 방사능 수치가 내려가면 자동으로 문이 열리게 설정되어 있었던 것이다. 벙커 속 사람들은 이제 외부 세계로 나가기 위해 밖으로 탐험가를 파견한다. 당신은 이 탐험가로 세상을 탐험한다.

## 메인 스토리

* 캐릭터가 경험하게 될 서사를 기술(앞으로 내용이 더 추가될 것이지만 현재 개발할 단계에서 가장 크게 다룰 서사를 기술)

## 서브 스토리

* 메인 스토리 외 작은 서사들을 기술

## 구역별 스토리

* 서브 스토리와 메인 스토리가 어느 구역에서 어떻게 연출될 지를 기술 (스토리 택스트 DB와는 다름 – 해당 내용은 다른 기획서에 기술, 현 기획서에서는 어느 구역에서 어떤식으로 연출될거고 어떤 스토리가 나올건지만 간단하게 기술)

### 구역A

### 구역B

### 구역C

## 엔딩

* 앞서 나온 서사들의 엔딩이 어떤 분기에 의해 어떤 식으로 나눠지고 엔딩에서 어떻게 연출되는지를 기술

# 진영 컨셉

## 벙커

* 벙커의 사람들은 300년 전 전쟁이 벌어지기 직전에 벙커로 숨어든 사람들의 후손이다. 벙커는 지상 세계의 방사능이 없어지면 문이 열리도록 설정이 되어있었는데, 벙커는 방사능이 없어질 시간을 300년으로 계산하였고 현재 문이 열린 상황이다.

## 제국

* 제국은 전제 군주정으로 황제가 있으며, 강력한 신분제로 구성된다.
* 제국은 마법국과 국경이 충돌하고 있다.

### 제국의 신분제

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 순위 | 신분명 | 대표인물 |
| 0 | 황제 |  |
| 1 | 제후 |  |
| 2 | 가신 |  |
| 3 | 기사 |  |
| 4 | 군인 |  |
| 5 | 농민 |  |
| 6 | 외지인 |  |

### 인물별 그래픽 컨셉

* 옷차림은 전체적으로 거적대기를 이어 붙인 중세 사람들 같은 옷차림이다.
* 군인은 잡동사니 철판 등을 이어붙여 중세 기사 처럼 꾸미고 다닌다. 같은 병종이라도 옷차림에 통일성은 있지만, 불규칙하다.

|  |
| --- |
| 기사 |
|  |

### 환경 그래픽 컨셉

* 환경은 일반 중세와 비슷한 환경이지만 현대 적인 요소 (예를들어, 철제 구조물, 철판 등) 가 섞여있는 방식으로 건물이 건축된다.
* 환경은 모든 환경

## 마법국

* 마법국은 과두제와 신정이 섞인 형태로 국가가 운영된다. 마법국은 6명의 의원이 국가를 통치한다. 그리고 이 6명은 국가를 대표할 대마법사를 선발하는데, 이 대마법사는 마나신과의 소통을 담당하고, 신탁을 통하여 국가를 통치 하는데, 이 신탁을 통한 발언은 의원들의 결정보다 우선된다.

### 마나

* 마법국은 마법 기술이 크게 발달한 나라이다. 이 마법을 이용하기 위해서는 마나라는 에너지가 필요한데, 마나는 발전기를 통해 생성이 가능하다. 마나를 생성하기 위한 발전기는 사람의 힘으로 가동하며 이를 위해서 마법국은 외부에서 노예를 납치하기도 한다.
* 마나를 발전하기 위한 발전기는 자전거 형태로 노예들은 자전거를 굴리며 마나를 생성한다.

### 인물별 그래픽 컨셉

* 마법국은 기본적으로 가벼운 천을 이용한 복장을 선호한다.
* 마법을 위한 각종 아티펙트를 몸에 장착하는데, 기본적으로 지팡이부터 팔찌와 장신구들까지 다양한 아티펙트가 마법 용품으로 이용된다.
* 마법국은 제국과 국경이 충돌하고 있다.

|  |
| --- |
| 마법사 |
|  |

### 환경 그래픽 컨셉

* 중세와 비슷한 환경을 가지고 있지만, 전선 등 과학적인 요소가 섞여있으며, 시멘트를 많이 이용하여 건축을 하여, 삭막한 분위기를 자아낸다.
* 환경은 모든 환경

## 머시너즈

* 머시너즈는 황량한 사바나, 사막, 초원 지역에 거주하며, 기계를 이용하여 살아가는 부족형 공동체 이다. 그들은 기계를 다루는데 능숙하고, 일부는 몸에 기계를 부착하여 살기도 한다.
* 그들은 각 그룹별로 장로가 있고, 이 장로들이 모인 장로원에서 공동체의 중대 사항을 결정하고, 머시너즈 세력을 운영한다.
* 머시너즈는 식량문제로 그린매스의 영역을 종종 침범하며, 그린매스와 충돌하고 있다.
* 이들은 외부인과의 거래를 중시하며 많은 이들이 상업에 종사하고 있다. 때문에 이들은 외지인에게 호의적인 편이다.

### 인물별 그래픽 컨셉

* 두건을 걸치고 있으며, 방독면, 마스크를 장착한 사람들이 많다. 주로 천을 몸에 둘러 직사광선을 막고, 몸에 각종 공구를 들고 다닌다.

|  |
| --- |
| 머시너즈 |
|  |

### 환경 그래픽 컨셉

* 집은 사막처럼 모레벽돌 집에서 거주하지만 큰 톱니바퀴, 기계요소등이 결합된 형태의 집에서 거주한다.
* 환경은 사막, 황무지, 초원

## 그린매스

* 그린매스는 전쟁 전 전쟁의 여파를 피해 숲속으로 숨어든 사람들의 후손이다. 상대적으로 피폭의 정도가 심해 몸이 구부정하거나 피부가 더러운 사람들이 많다.
* 그린매스는 한명의 의장이 모든 공동체의 중대사항을 결정한다. 의장은 투표를 통해 결정되며, 의장은 각종 행사와 제사등의 진행도 맡는다.
* 그린매스는 자연을 섬기며 신성시한다. 또한 자연을 수호하는 수호자의 역할을 하고 있다. 이들은 본인 영토에 침범한 외부인에 대해서는 굉장히 호전적이며, 적대적인 성향을 보인다.

### 인물별 그래픽 컨셉

* 그들은 허름한 옷차림에 자연적인 소재로 옷을 만들어 입는다. 기본적인 무기로는 단검과 활을 사용하고 게릴라 방식의 전투와 암습 등에 능하다.

|  |
| --- |
| 그린매스 |
|  |

|  |
| --- |
| 그린매스 전사 |
|  |

### 환경 그래픽 컨셉

* 주로 나무집을 짓고, 자연물을 이용한 장식물들을 많이 이용한다.
* 환경은 숲속, 정글

## ROAK

* 록은 전쟁 이후 유지된 군 피난소를 기반으로 형성된 공동체이다. 때문에 아직 몇 없는 현대 장비를 운용하는 세력이다.
* 소수의 인원으로 구성되어 있는 공동체지만 어느 세력도 함부로 건들이지 못하는 강력한 세력이고, 타 세력과의 충돌도 좋아하지 않는다.
* 무사고에 집착하는 경향이 있다.

### 인물별 그래픽 컨셉

* 상주 중인 부대는 평범한 육군으로 구성된다.

|  |
| --- |
| 록 상주부대 |
|  |

* 특임대는 외부에서 활동을 하는 부대로, 굉장히 강력한 위계질서를 강조한다. 또한 어두운 복장을 입고 다닌다.

|  |
| --- |
| 록 특임대 |
|  |

### 환경 그래픽 컨셉

* 큰 벽돌 건물들을 중심으로 막사 등을 통해 마을을 형성하여 살아가고 있다.

## W맨

### 인물별 그래픽 컨셉

|  |
| --- |
| w맨 |
|  |

### 환경 그래픽 컨셉

## 돌연변이

### 인물별 그래픽 컨셉

|  |
| --- |
| 돌연변이 |
|  |

### 환경 그래픽 컨셉

## 흑막

### 인물별 그래픽 컨셉

|  |
| --- |
| 록 |
|  |

### 환경 그래픽 컨셉

# 인터페이스

* 인터페이스 작동 방식을 화면 예시(러프 스케치)와 함께 기술

## 메인 메뉴

## 캐릭터 생성

## 정비

## 구역

## 인 게임

## 전투

## 엔딩