

"아스타리온: 이면세계의 왕이 되는 자" 라는 제목의 게임을 개발하려고 해. 세계관은 다음과 같아. 주인공은 평범한 30대 중년의 남성이야. 부인과 결혼한지 5년차가 되었고, 2살의 딸아이가 한명 있어. 그런데 부인이 보험금에 눈이 멀어, 뒷세계의 조직원과 계약하고 남편을 살해하고 또한 딸아이를 죽여버려. 말도 안되는 억울한 죽음을 뒤로하고 주인공은 전생의 기억을 가지고 다른 세계(이면 세계)에 새로 태어나게 돼. 그런데 그 세상은 이전과 다른, 기만과 배신, 그리고 거짓으로 점철된 현실과 괴리감이 느껴지는 세상이야. 이 세상에서는 남을 얼마나 잘 등쳐먹고, 거짓으로 자신을 잘 포장하는가가 곧 권력이자 명예가 돼. 이런 세상에 환멸을 느낀 주인공은 이 세상을 쳐부수려고 다짐하게 돼. 그러는 와중에 그는 이 세상이 본래 본인의 세상이며, 이전 세상이 기억을 잃고 환생한 것임을 알게 돼. 그리고, 그는 이 세상에서 원래 왕의 최측근이었고 어떤 중대한 실수를 저질러서 이전 세상에서 유배를 보내진 것이었어. 유배 기간이 지나고, 왕은 그 세계의 뒷조직을 이용하여 아내에게 접근해서 남편을 죽이게 한 것이었어. 정말 우연히도 다시 이면세계에 전생의 기억을 가지고 태어나게 된 주인공은 이 세계에 복수를 하기 위해 더욱 이를 갈게 돼. 해당 게임은 주인공이 속임수와 기만, 거짓말, 위선, 배신, 협잡, 협박과 같은 비열한 스킬들(해당 세계의 힘)을 이용하여 주위의 여러 인물들을 이용해서 지위를 높이게 돼. 주인공은 능력의 상한을 규정하는 기본이되는 지능이라는 능력치를 가지며, 모든 스킬들의 능력치를 일정하게 상승시키는 비열함, 그리고 양심의 가책을 느끼게 되는 한도를 나타내는 양심이라는 억제 장치를 가지고 있어. 우선 이러한 내용을 바탕으로 하는 게임의 데이터테이블을 리스트를 작성해줘.....

"아스타리온: 이면세계의 왕이 되는 자" 라는 제목의 게임을 개발하려고 해. 세계관은 다음과 같아. 주인공은 평범한 30대 중년의 남성이야. 부인과 결혼한지 5년차가 되었고, 2살의 딸아이가 한명 있어. 그런데 부인이 보험금에 눈이 멀어, 뒷세계의 조직원과 계약하고 남편을 살해하고 또한 딸아이를 죽여버려. 말도 안되는 억울한 죽음을 뒤로하고 주인공은 전생의 기억을 가지고 다른 세계(이면 세계)에 새로 태어나게 돼. 그런데 그 세상은 이전과 다른, 기만과 배신, 그리고 거짓으로 점철된 현실과 괴리감이 느껴지는 세상이야. 이 세상에서는 남을 얼마나 잘 등쳐먹고, 거짓으로 자신을 잘 포장하는가가 곧 권력이자 명예가 돼. 이런 세상에 환멸을 느낀 주인공은 이 세상을 쳐부수려고 다짐하게 돼. 그러는 와중에 그는 이 세상이 본래 본인의 세상이며, 이전 세상이 기억을 잃고 환생한 것임을 알게 돼. 그리고, 그는 이 세상에서 원래 왕의 최측근이었고 어떤 중대한 실수를 저질러서 이전 세상에서 유배를 보내진 것이었어. 유배 기간이 지나고, 왕은 그 세계의 뒷조직을 이용하여 아내에게 접근해서 남편을 죽이게 한 것이었어. 정말 우연히도 다시 이면세계에 전생의 기억을 가지고 태어나게 된 주인공은 이 세계에 복수를 하기 위해 더 더욱 이를 갈게 돼. 해당 게임은 'RPG'를 기반으로한 성장형 어드벤처물이야. 기본적으로 본인의 HP,공격력,방어력과 같은 능력치를 높여가며 더 강한 적들을 무찌르는 것으로하여 성장하며 더 많은 스킬들을 배우고 결국 해당 왕국을 멸망시키는 것이 최종목표야. 해당 게임은 낮과 밤이라는 시스템을 채용하여 낮에는 주로 몬스터를 잡아 성장하며 밤에는 왕국의 주요 인물들을 암살하며 지능,비열함과 같은 능력치를 성장시키는 구조야. 낮의 성장은 주로 왕국 근처의 몬스터, 던전, 특별 이벤트들을 통하여 진행하며 동시에 밤에는 왕국의 주요 인물들을 하나씩 전용 스킬들인 속임수와 기만, 거짓말, 위선, 배신, 협잡, 협박과 같은 비열한 스킬들(해당 세계의 힘)을 이용하여 암살해가며 본인의 권력을 높이게 돼. 주인공은 능력의 상한을 규정하는 기본이되는 지능이라는 능력치를 가지며, 모든 밤의 스킬들의 능력치를 일정하게 상승시키는 비열함, 그리고 이러한 속임수를 비롯한 악행을 할 수록양심의 가책을 느끼게 되는 한도를 나타내는 양심이라는 억제 장치를 가지고 있어. 이 억제장치가 상한에 도달하면 더 이상 밤일을 할 수 없게되니 이를 잘 고려하는 것이 유저입장에서는 중요해. 엔딩은 해당 왕국에 주기적으로 닥치는 몬스터들의 습격을 주인공이 막지 못하여 왕국이 멸망하는 수동적인 엔딩(배드엔딩)과, 주인공이 밤일(왕의 측근과 세력들을 암살하고 교란)을 열심히하여 밤의 능력치를 향상시켜가며 결국 왕을 암살하는 엔딩(해피엔딩) 두 가지로 분류하여 만들려고 해. 해당 게임의 데이터스키마를 우선 작성해 봐