

ZIA : Zonae In Alius mundus

캐릭터 수집형 **RPG**

PROJECT_ZIA Story

ZIA팀

프로젝트

목차

1.	개요
2.	메인 스토리 <ul style="list-style-type: none">1. 튜토리얼2. Chapter 13. Chapter 24. Chapter 35. Chapter 46. Chapter 57. Chapter 6
3.	컨텐츠 스토리 <ul style="list-style-type: none">1. 엔드 컨텐츠2. 어비스 시뮬레이터
4.	시나리오

개요

- a. ZIA의 배경이 되는 메인 스토리 라인을 기술.
- b. 인 게임을 기준으로 과거의 주인공에 대한 스토리를 풀어낸다.
- c. 주인공이 차원 관리국에 소속되는 과정을 설명.

P-1130 프로비던스(차원 관리국의 국장) = 주인공. 반복되는 시간의 흐름인 ‘외비우스’에 갇혀버린 존재.

사랑하는 연인이었던 베아트리체가 평행 세계를 헤매는 존재가 되는 사건은 ‘엡솔루트’로 다른 평행 세계가 없는, 반드시 일어나는 일이었다.

이를 알게된 주인공은 차원 관리국의 국장이자 가면을 쓴 프로비던스와 거래를 하였다.

차원 관리국의 소속의 패러럴 제너레이터가 되어 최근 평행 세계에서 발생하는 문제들을 해결해 주는 대신 베아트리체를 찾을 기회를 받는 것.

주인공은 결국 패러럴 제너레이터가 되어 평행 세계를 돌아다니며 크고 작은 사건을 해결해 나갔다.

그리고 틈틈히 베아트리체의 흔적을 찾아 나섰다.

수많은 평행우주를 다닌 부작용에 주인공의 몸은 망가져 가고, 수많은 동료들을 잃었음에도 평행 세계 속에 고통받을 베아트리체를 위해 끝까지 포기하지 않았다.

오랜 시간 차원 관리국에 있었던 주인공은 어느샌가 가장 뛰어난 패러럴 제너레이터가 되어있었고, 수많은 사건을 해결한 주인공은 영웅의 칭호를 받으며 결국 국장의 자리에 오르게 된다.

국장의 자리에 오른 주인공은 비밀리에 한 조직, ‘어비스 스키아’를 만들어낸다.

주인공의 명령만을 듣는 조직은 함부로 넘어서는 안되는 평행세계를 넘어다니며 베아트리체를 찾아나섰다. 덕분에 평행 세계 사이에서 수많은 문제들이 발생하기 시작했다.

허나 그럼에도 불구하고 베아트리체를 찾을 수는 없었다.

그러던 어느 날 조직에서 평행 세계를 넘나드는 힘에 도취한 배신자들이 나타났다.

그들은 주인공의 명령을 어기기 시작했고, 결국 자신들만의 조직을 만들어 평행 세계를 넘나들며 사건을 일으켰다.

더 이상은 자신에게 힘이 없다는 것을 알게 된 주인공은 결국 가면을 쓰고, 미그라티오를 실행한 그날의 자신을 불러온다.

자신을 대신해 어디선가 고통받을 베아트리체를 찾길 바라며.

- 주인공은 끊임없이 반복되는 과정을 거치던 인물이며 플레이어는 수많은 루프 중에 한명이 된다.
- 메인 스토리는 패러럴 제너레이터가 된 주인공의 서사를 그리며, ‘베아트리체’를 찾으려고 함과 동시에 자신이 외비우스에 갇혀 있다는 것을 인지하게 된다.
- 스토리 진행을 통해 플레이어는 결과적으로 외비우스에서 벗어나게 되며 ‘베아트리체’를 찾아내는데 성공한다.

0. 튜토리얼

- a. ZIA의 코어 플레이 튜토리얼을 진행하는 과정.
- b. 현재 플레이어의 캐릭터가 처한 배경을 서술.
- c. 뽑기 컨텐츠 - 캐릭터 팀 편성 - 장비의 관리(장착, 강화 등) - 게임 내 전투 순으로 가이드한다.
- d. 전투 중 3명의 캐릭터를 번갈아가며 플레이하는 '스위칭'에 대한 내용을 설명한다.

주인공이 현장 투입에 관한 훈련을 마치고 로비로 나온다.

임무에 투입되기 전에 앞서, 알파는 그간 주인공이 훈련소에서 습득한 지식을 최종적으로 확인하는 시간을 가진다.

먼저, 발키리 시스템을 가동하여 동료를 모집할 것을 지시한다.

주인공은 자신의 솔리드를 발키리 시스템에 주입하여 게이트를 가동시켜 3명의 스텔리아를 소환한다.

동료들을 모집한 주인공은 알파의 지시에 따라 자리를 이동한다.

멀지 않은 곳에 마련된 STTS 시스템 콘솔에 도착한 알파와 주인공.

곧이어 출력된 주인공 휘하에 소속된 스텔리아 목록을 통해 자신과 함께 현장에 투입될 스텔리아를 시스템에 편성한다.

알파의 지시에 따라 실전에 투입할 준비를 마친 주인공은 3명의 스텔리아와 함께 작전실로 향한다.

임무를 확인한 주인공 팀은 차원 관리국의 포탈을 통해 세계선에 진입한다.

세계선에 투입되었음을 인지함과 동시에 패러렐 리미트를 발동하는 주인공.

5분이라는 제한 시간 안에 어비스 포르마들을 처치하며 임무를 수행하는 주인공 팀.

어비스에서 건너온 다크 매터들을 모두 처치한 주인공 팀은 서둘러 차원 관리국으로 복귀한다.

성공적인 첫 임무를 통해 알파에게 자신의 능력을 증명한 주인공.

알파는 썩 마음에 들지 않는 눈치였지만 마지못해 그를 인정하게 된다.

무사히 전투를 마친 주인공 팀은 정식으로 임무를 수행할 수 있는 권한을 부여 받았고, 곧 있을 임무를 수행하기 위한 준비를 가졌다.

Chapter 1 스토리 초안

- a. 마법이 금지되어 과학 기술이 발달한 세계를 배경으로 한다(SF).
 - b. 불 속성의 어비스 포르마가 등장
 - c. 어비스 포르마, 어비스 스키마와의 전투를 통해 해당 팩션의 컨셉과 특성을 설명.
 - i. 이에 더해 속성 간의 상성을 기초적인 가이드를 제시.
 - d. 마지막 스테이지에 보스 몬스터를 배치하여 관련 전투에 대해 경험
-

Stage 1~3

- 차원 관리국으로부터 주요 임무를 부여 받은 주인공 팀.
- 한 세계선에서 벌어진 큰 규모의 차원 이동으로 인해 큰 문제가 일어났고, 어비스 포르마의 본격적인 침공이 시작되고 있다는 것.
- 이를 해결하기 위해 문제의 세계선 크루디오로 향한다.
- 염세계의 주요 기술인 플라즈마에 대항하기 위해 마레 속성을 기반으로 진화하는 어비스 포르마.
- 염세계의 도시를 오가며 어비스 포르마를 청소해나가는 주인공 팀.

Stage 4~5

- 앞선 어비스 포르마 간의 전투에서 얻은 전투를 토대로 차원 관리국에서 데이터를 토대로 분석, 최근 어비스 포르마들의 습성에 큰 차이가 존재한다는 결과가 도출되었다.
- 그와 동시에 염세계의 도시 중심지에서 거대한 포르마 솔리드를 방출하는 틸새가 감지 되었다는 경보가 울린다.

Stage 6

- 만반의 준비를 마치고 도시 중심지로 이동한 주인공 일행.
- 중심지로 흘러들어온 어비스 포르마는 하위 개체들의 크기와 그다지 다르지 않았다.
- 그러나 이전의 도심과는 다르게 확연히 많은 수의 어비스 포르마들이 쏟아져 나오기 시작한다.
- 형태 또한 해상 생물과 같은 모습을 띤 어비스 포르마들은 더욱 강력한 플라마 속성의 기술을 앞세워 주인공 팀을 압박해온다.

Stage 7

- 어비스 포르마들과의 격렬한 전투 중, 대기 중의 공간이 크게 일그러지면서 강력한 솔리드가 발산되기 시작한다.

- 일그러진 공간이 급속히 찢어지기 시작하며 상위 개체, 인페르노 워든이 어비스의 너머로부터 모습을 드러낸다.
- 그 모습은 지금까지 상대 해왔던 어비스 포르마들과는 격이 다르며 압도적인 분위기를 보였다.
- 인페르노 워든이 둔기를 휘두르며 주인공 팀을 덮쳐온다.
- 지금까지 경험할 수 없었던 격렬한 전투를 벌이는 주인공 팀.
- 변칙적인 공격을 퍼부으며 압박하는 인페르노 워든을 상대로 결국 주인공 팀은 승리를 거둔다.
- 쓰러진 인페르노 워든 뒤로 검은 로브를 두른 한 남자가 포착된다.
- 페러럴 리미트 내에서도 움직이는 의문의 남자는 곧 모습을 감췄다
- 차원 관리국으로 복귀한 주인공은 인페르노 워든과의 전투를 경험한 후 어비스라는 공간에 대해 고찰한다.

Chapter 2 스토리 초안

- a. 주인공이 본격적으로 어비스에 대한 조사를 나서는 내용을 기술.
 - b. 폴 속성이 주인 정통 판타지 세계를 배경으로 한다.
 - i. 자연 친화적인 문화가 세계 전반에 퍼져있으며, 이 세계에 적응한 어비스 포르마는 비타 속성을 띈다.
 - ii. 챕터 최후반부에 어비스에 대한 설정을 풀어냄.
 - c. 주인공이 뫼비우스를 깨기 위한 첫번째 터닝 포인트의 기점을 거침.
-

Stage 0

- 주인공은 어비스 스키아에 대해 물어보지만, 차원 관리국에서도 갑작스럽게 나타난 조직인 것만 알고 있다. 그렇기 때문에 자세한 정보는 없었고 그들이 세계선의 질서를 어지럽히고 있다는 것만 확인되었다.
- 하나 확실한 것은 어비스 스키아들이 등장한 이래로 일전의 하이드로 타이탄이 갑작스럽게 등장한 것처럼 상위 개체의 어비스 포르마들이 등장하는 빈도가 높아졌다는 것이었다.
- 그리고 차원 관리국은 주인공에게 이에 대한 조사 임무를 부여했다.

Stage 1~3

- 주인공 팀이 파견된 세계는 마법, 그 중에 비타 원소의 마법이 고도로 발달한 근세계(가칭)이었다.
- 발 빠르게 차원의 틈을 찢고 근세계를 침범해오는 어비스 포르마.
- 포르마들은 세계선에 맞추어 비타 원소를 효율적으로 다룰 수 있는 형태로 변화했다.
- 패러렐 리미트를 전개하여 물 밀듯 쏟아져 나오는 포르마를 처치해나가는 주인공 팀.
- 그러던 와중, 주인공은 어비스로부터 이어진 한 틈새가 아직 닫히지 않은채 활성화 되어 있는 것을 목격한다.
- 평소 차원의 틈새는 포르마가 세계선에 도착하면 금새 닫혔지만, 그 틈새는 다른 것과 다른 양상을 보였다. 허나 이 유형의 틈새는 곧 사그라지며 닫혔기에 주인공은 전투에 집중하기로 한다.

Stage 4~5

- Stage 3의 전투가 종료된 후 주인공은 포르마 시뮬레이션 연구원에게 놀라운 소식을 듣게 된다.
- 전투 중 잠시동안 열려 있던 차원의 틈새로부터 이형적인 공간 좌표를 감지하였고, 그에 대한 연구가 진행된다면 어비스 너머로 이동할 수 있을지도 모른다는 것이었다.
- 이에 대한 연구를 진행하기 위해 새로운 조사 임무를 전달 받은 주인공 팀은 근세계에 발생하는 차원의 틈새를 찾아 나선다.

Stage 6

- 머지않아 발견된 이형의 틈새. 주인공 팀은 이형의 틈새가 발생한 구역으로 파견된다.
- 검은 로브를 뒤집어 쓴채 이형의 틈새 주변을 서성이는 이들이 있었으니, 일전에도 마주한 적이 있던 어비스 스키아의 조직원이었다.
- 그들도 이 이형의 틈새를 노리고 있다는 것을 단번에 느낀 주인공 일행은 어비스 스키아를 무력화 한다.
- 예상대로 그들은 이형의 틈새가 목적이었고, 주인공 팀은 곧 충격적인 장면을 마주할 수 있었다.
- 이형의 틈새의 너머로부터 어비스 스키아의 고위 간부로 보이는 자가 넘어온 것이었다.
- 그러나 패러렐 리미트의 끝이 다가오고 있었고, 주인공 팀은 어쩔 수 없이 철수를 결정한다.

Chapter 3 스토리 초안

- a. 물 속성이 주로 발달해 있는 근미래 배경의 세계선
 - i. 세계는 해명되지 못한 재해를 맞이하여 육지의 **60%** 이상이 물에 잠긴 상태.
 - ii. 대부분의 국가는 바다 아래 가라 앉았고 소수의 국가만이 인프라를 건조한 함선을 운용하여 최소한의 운영이 가능한 정도이다.
 - b. 모든 스테이지는 바다를 떠다니는 함선 위의 도시를 배경으로 한다.
 - i. '바다를 떠다니는 도시'를 테마로, 건축물 사이사이로 보이는 드넓은 바다가 특징인 선상 스테이지가 주를 이룬다.
 - ii. 선상 스테이지 이외에, 함선의 선미에서 벌어지는 방어형 방식의 스테이지가 또한 존재한다.
 - iii. 끝임 없이 항해하는 함선의 컨셉을 살려, 바람이 부는 날씨가 자주 등장한다.
 - c. 챕터의 후반 부에 주인공은 어비스로 향할 수 있게 되고, **추가** 콘텐츠가 해금된다.
-

Stage 0

- 어비스 스키아와의 전투를 통해 그들이 어비스에 출입하고 있다는 사실을 알게된 차원 관리국.
- 그 원리를 분석하기 위해 차원 관리국은 어비스 스키아의 흔적을 추적하기로 한다.
- 주인공은 여러 평행 세계를 오가는 어비스에 가는 방법을 알게 된다면, 평행 세계를 떠도는 베아트리카의 행방에 대한 단서를 찾을 수 있을 것이라는 생각이 들었다.
- 주인공이 그런 고민을 하는 사이, 차원 관리국은 한 세계선에서 어비스 스키아의 흔적을 탐지해냈다.
- 반드시 베아트리카를 찾아내겠다 다짐하며 주인공을 차원 이동기로 뛰어들었다.

Stage 1

- 바다 한가운데를 떠다니는 함선에 소환된 주인공.
- 그러나 그들은 반기는 것은 어비스 스키아가 아닌 마레 속성의 힘을 온 몸에 두른 어비스 포르마였다.
- 지금 이 상황을 파악하기도 전에 몰려오는 어비스 포르마를 처치 해나가는 주인공 팀.
- 수 없이 몰려오는 어비스 포르마를 모두 쓰러뜨린 주인공 팀은 결국 이번 임무에서 별다른 단서를 얻지 못한 채 차원 관리국으로 복귀한다.
- 패러렐 리미트를 해제하며 복귀하는 주인공을 멀리서 조용히 바라보던 어비스 스키아 대원은 차원을 찢어 어비스 속으로 사라져 갔다.

Stage 2~3

- 분명 차원 관리국이 감지한 솔리드는 기존에 접촉하였던 어비스 스키아의 것과 흡사한 형태였다.

- 차원 관리국 내 의문은 가중되어만 갔다. 하지만 이 세계선에 어비스 스키아가 활동 중인 이상 반드시 어비스를 오가는 기술에 대해 알아내야만 했다.
- 그러던 와중 또다시 발견된 어비스 스키아의 솔리드 반응.
- 그것이 어비스 스키아가 맞는지 확신할 수는 없었으나 베아트리체의 단서를 놓칠 수 없었던 주인공은 해당 세계선에서의 작전을 강행해야 한다고 주장한다.
- 다시 한번 수세계로 뛰어든 주인공 팀.
- 그곳엔 주인공이 소환될 것을 기다리던 어비스 스키아가 대기하고 있었다.
- 주인공 팀은 일제히 습격하는 어비스 스키아를 처치했다.
- 그러나 아직 무력화 되지 않은 한 명의 어비스 스키아가 최후의 발악으로 소환 마법을 시전한다.
- 그러자 어비스 포르마가 사방에서 차원을 찢으며 쏟아져 나왔다.

Stage 4

- 갑작스러운 어비스 포르마의 등장.
- 후의 상황은 차원 관리국 쪽에서 파악할테니, 일단 전투에 집중하라며 통신을 보내는 알파.
- 주인공은 이에 긍정하며 습격해오는 어비스 포르마들을 처치해나갔다.
- 마레 속성을 두른 어비스 포르마들을 모두 처치해낸 주인공은 차원 관리국으로 복귀한다.
- 지금까지 수세계에서 일어난 상황을 정리한 차원 관리국은 다음과 같은 결론을 내린다.
- 스키아는 어비스를 오갈 수 있는 것 뿐만 아니라 그곳의 포르마를 불러오는 것 또한 가능하다는 것이었다.
- 충격적인 결론에 작전실은 침묵만이 흘렀다.
- 그러나 연구원의 의견은 이것이 끝이 아니었다.
- 어비스 스키아가 패러렐 리미트를 오가는 현상에 대해 추가적인 연구가 진행된다면 어비스로 이동하는 기술의 구현이 불가능하지 않을 것이라는 견해였다.
- 연구원의 견해를 확인한 주인공은 어비스 스키아의 다음 활동이 확인될 때까지 팀을 정비하며 다시금 결의를 되새겼다.

Stage 5

- 마지막 작전이 종료된지 얼마 지나지 않아 수세계에서 어비스 스키아의 활동이 다시 감지 되었다.
- 주인공은 팀을 이끌고 신속히 수세계로 향했다.
- 이전의 전투와 마찬가지로, 세계선에 도착한 주인공을 기습해오는 어비스 스키아.
- 하지만 이번엔 처음부터 어비스 포르마를 소환하여 주인공 팀을 압박해온다.
- 그러나 주인공은 베아트리체를 구하겠다는 강한 집념으로 스텔리아들을 지휘하며 눈 앞의 적들을 처치해나간다.
- 신참으로 보이는 마지막 어비스 스키아 단원을 생포하는데에 성공한 주인공 팀.
- 생포한 신참을 구속하여 차원 관리국으로 연행하는 것을 성공한다.

- 상상 이상의 성과를 거둔 차원 관리국은 구속된 어비스 스키아 단원을 심문하는 것으로 많은 정보를 얻을 수 있었다.
- 해당 단원은 얼마 전까지 차원 관리국에 소속되어 있던 패러렐 제너레이터 중 한명으로, 어비스 스키아에 합류한지 얼마 되지 않은 신입 단원이었다.
- 최근 차원 관리국 내에는 수상한 소문이 퍼지고 있었고, 차원 관리국의 상위 계층자들이 부패하고 있다는 사실이었다.
- 그리고 이 소문과 함께 떠오른 신흥 종교, ‘디스크리멘’에 대한 설명을 이어갔다.
- 디스크리멘은 상위 계층자들을 타도하여 더 나은 차원 관리국을 만든다는 명목 하에 신자들을 모집하고 있었고, 그 흑막이 다름 아닌 어비스 스키아라는 것.
- 어비스 스키아는 차원 관리국의 디스크리멘 신자들을 내부 스파이로 활용했고, 비범한 능력을 지닌 주인공으로부터 위기감을 느껴 이번 세계선으로 유인한 후, 습격하는 것이 목적이었다는 사실도 털어놓았다.

Stage 6

- 어비스 스키아 신참의 자백이 이어질 수록 사태는 심각해져갔다.
- 주인공이 주눅든 채 생포된 신참에게 어비스를 오갈 수 있는 기술에 대해 물으려는 순간, 긴급 경보가 작전실에 울려 퍼졌다.
- 강력한 어비스 포르마의 솔리드가 감지되었다며 즉시 주인공의 파견을 요청하는 알파의 외침.
- 주인공은 어쩔 수 없이 신참 단원의 대답을 미룬 채 다시 수세계로 향하는 차원 이동기에 발을 뻗었다.
- 수세계에서 이성을 잃은 채 날뛰는 보스급 어비스 포르마.
- 어비스의 주인공은 보스를 빠르게 처치하고 차원 관리국으로 복귀한다.
- 그러나 생포해온 신참의 모습은 온데간데 없었고 현장에는 어비스를 왕복할 수 있는 기술에 대한 열띤 토론만이 오가고 있었다.
- 알파가 이르길, 해당 인원은 주인공이 임무를 수행하던 도중 프로비던스가 직접 데려갔다는 것이었다.
- 이를 의아하게 여기는 주인공이었으나 자신의 최우선 목표는 베아트리카의 구출이었고, 차원 관리국의 사정은 그다지 중요하게 여기지 않았기에 이를 시덥지 않게 넘겼다.
- 해당 사건이 종결된 후 며칠 뒤 차원 관리국에 혼란을 야기한 디스크리멘이란 신흥 종교의 인원 색출이 완료되었으며, 해당 인원들은 즉결처분 되었다는 내용의 공문이 프로비던스의 이름으로 시설 내에 배포되었다.
- 추가로 어비스를 왕복할 수 있는 기술이 완성되었고, 이에 대한 실험을 요청하는 알파의 통신문을 수신한 주인공은 첨부된 위치 ‘요일던전(가칭)’ 시설로 향했다. (어비스 왕복에 대한 내용은 요일던전에 추가)

Chapter 4 스토리 초안

- a. 명 속성이 주로 발달해 있는 중세 판타지 배경의 세계관
 - i. 기사도 정신의 명예를 중시하는 것이 큰 특징으로, 잊혀진 신인 ‘섭리’를 온전히 모시는 희귀한 세계이다.
 - ii. 세계선 내에 미약한 솔리드가 흐르지만 세계선 내 소수 인물만이 이를 인지하고 있다.
- b. 전통적인 중세의 양식에 마법이 어우러지는 왕국의 건축물이 돋보이며, 언제나 밝은 날씨로 고정되어 있다.
 - i. 또한 ‘섭리’라는 신을 믿는 설정에 맞게 곳곳에 석상이 배치되어 있으며 희미하게 광채를 발산하는 파티클이 흩날린다.
- c. 해당 세계에 적응한 명 속성의 어비스 포르마가 등장하며, 소수의 어비스 스키아 또한 등장하게 된다.
- d. 챕터 4를 진행하면서 주인공은 2번째 터닝 포인트인 ‘패러렐 팬텀의 정체’를 전해 듣게 된다.
 - i. 이와 더불어 챕터 4를 클리어 하는 시점에 주인공은 어비스 스키아의 정체와 본격적인 목표, 그리고 본거지의 상세한 위치를 알게 된다.

Stage 1~2

- 어비스를 오갈 수 있는 기술의 구현까지 시간이 걸리는 상황.
- 주인공은 프로비던스의 집무실로 찾아가 그에게 패러렐 팬텀에 관련된 정보를 요구한다.
- 베아트리카의 수색에 더욱 전념하고 싶었던 그는 독자적인 조사를 진행하고자 하였고, 프로비던스는 잠시 가면을 쓰고 고민한 후, 이를 허가하였다.
- 그러나 당장 완성된 자료가 존재하지 않았기 때문에, 당장은 어비스 포탈에 대한 연구의 보조를 요청한다.
- 프로비던스의 집무실을 나선 주인공은 곧바로 작전실로 향하였다.
- 알파에게 현재 감지되는 어비스 포르마의 신호 여부를 묻는다.
- 현재 R-134 세계선에 다수의 신호가 감지되었음을 알파에게 전해들은 주인공은 팀을 이끌고 R-134로 향했다.
- 차원 이동이 정상적으로 완료된 주인공은 패러렐 리미트를 펼쳐 어비스 포르마들을 처치해나갔다.
- 차원 관리국으로 무사히 복귀한 주인공에게 시뮬레이션 연구실로부터 연락이 도착한다.
- 어비스를 오갈 수 있는 포탈에 대한 연구가 완성되어 가고, 이를 위한 실험이 필요하다는 내용이었다.
-

Chapter 5 스토리 초안

- a. 로쿠스 엑실리. 5가지 원소 중 암 속성만이 남은 SF 판타지 배경의 세계관. 차원 관리국과 비슷한 건축 양식을 보이는 것이 큰 특징이다.
 - i. 이 공간은 머나먼 과거 차원 관리국의 배신자를 축출하기 위해 공간 째 차원에 너머로 추방된 감옥이다. 이와 더불어 어비스에 가까이 맞닿은 공간으로 어비스 포르마를 조종하기 위해 활발한 연구가 진행되었다.
 - ii. 어비스 스키아의 본거지인 만큼, 어비스 스키아 몬스터들이 주를 이루며 종종 포획된 어비스 포르마 또한 배치된다.
- b. 태양 빛이 닿지 않는 탁하고 어두운 공간의 공허한 분위기이며, 한 때 주요 시설로 기능했을 시설들이 반파된 채 떠다니는 형상을 하고 있다.
- c. 현 프로비던스를 쓰러뜨리고 차원 관리국의 권한을 얻고자 하는 것이 어비스 스키아의 진정한 목적이었으며, 이를 위해 우주의 시간을 떠도는 스텔리아를 구속한 어비스 포르마에게 주입하여 통제불능의 강력한 개체를 만들어낸다.
 - i. 챕터 5의 후반부, 어비스 스키아는 불리한 전황 속에서 최후의 몸부림으로 차원 관리국 본진에 그동안 만들어낸 어비스 포르마들을 전송시킨다.
- d. 챕터 5의 진행을 완료할 시, 솔로 레이드 콘텐츠에 도전할 수 있게 된다.

Chapter 6 스토리 초안

- a. 차원 관리국. 프로비던스의 비호 아래 플레이어가 주로 활동하는 본거지이다. 어비스 스키아의 강력한 키메라의 힘으로 인해 여기저기 파괴되어, 아수라장이 된 모습을 표현한다.
 - i. 어비스 스키아의 키메라는 여러 스텔리아가 혼합되어 탄생하여 다수의 속성을 바탕으로 공격해오는 것이 특징이다.
 - b. 차원 관리국 내의 키메라들을 정리하는 것이 챕터 초반부의 목표이며 로비에서부터 시작하여 작전실, 훈련장 등의 시설을 거쳐 최종적으로 프로비던스의 집무실까지 도달하게 된다.
 - c. 주인공 프로비던스가 루프한 주인공 자신이라는 사실을 알게 된다.
-

어비스 카타디시스(레이드 콘텐츠) 스토리 초안

- a. 어비스 카타디시스 개방되는 이유를 개연성 있게 서술.
 - b. 해당 콘텐츠가 가지는 특수한 플레이를 가이드한다.
-

- 어비스 포르마의 상위 개체와의 전투를 통해 어비스라는 공간에 대한 데이터를 입수한 차원 관리국.
- 차원 관리국은 역으로 어비스에 입장할 수 있는 단서를 입수할 수 있었다.

어비스 시뮬레이션(탐 콘텐츠) 스토리 초안

- a. 어비스 시뮬레이션이 개방되는 스토리에 대해 서술.
 - b. 어비스 시뮬레이션의 플레이 방법에 대해 가이드한다.
 - c. 레이드 보스 방과 흡사한 구조를 지녔으며 중앙의 평평한 원형 지형이 존재하고, 플레이어가 해당 지형에 입장할 시 몬스터가 스폰되고 전투를 진행한다.
 - i. 모든 스테이지가 같은 레벨을 공유하며, 지형의 외부는 차원 관리국의 건축 양식을 가진 넓은 원형의 방을 배경으로 한다.
-

- 스테이지 클리어 후 알파로부터 전언이 온다.
- 내용인 즉슨 차원 관리국의 전투 능력을 향상 시키는 시설의 보수가 완료되었다는 것.
- 그곳은 어비스 시뮬레이션이라 불리우는 기술을 적용한 연구실이었다.
- 지금까지 패러렐 제너레이터들이 모아온 어비스 포르마들의 데이터를 역설계하여 현실에 재구현 해내는 기술이 적용된 곳.
- 차원 관리국은 같은 우주의 공간 속에 존재하나, 우주 어딘가 자신들이 추적할 수 없는 곳에 숨은 어비스 포르마를 뿌리 째 뽑을 수단을 염두에 두고 있었다.
- 어비스 포르마들이 세계선을 침범하는 수단과 시기는 언제나 동일했지만 그 수만큼은 무한하다 여겨질 정도로 줄어들 기미가 보이지 않았다.
- 언제까지 끌려만 다닐 수는 없었던 차원 관리국은 어비스 포르마들의 기원인 어비스에 대해 연구하기 시작했다.
- 그리고 그것의 첫 걸음으로 시작된 곳이 바로 이 시뮬레이션 이었다.

- 주인공은 어비스에 관련된 데이터를 더욱 상세히 얻기 위해 이곳에서 전투를 벌인다는 것이었다.
- 또한 필요시 임의의 데이터로 구성된 새로운 포르마를 상대할 수도 있다는 사실을 덧붙이는 알파.
- 그녀를 뒤로 하며 주인공은 시뮬레이션 시설로 발을 들였다.
- 원판의 라운지 가운데 선 주인공. 그는 자신의 주변을 둘러싸며 생성되는 포르마들을 베어 나갔다.
- 다수의 포르마를 처치해낸 주인공 팀의 시뮬레이션이 종료되었고, 양질의 데이터를 얻을 수 있었던 차원 관리국은 주인공에게 희귀한 자원을 보상함.
- 습득한 데이터에 대해 만족하며 시간이 날 때마다 둘러달라는 담당 연구원들 뒤로 하고 주인공은 시뮬레이션 구역을 나섰다.

시나리오

튜토리얼 1

Scene 1# 차원 관리국, 훈련소 앞

(Fade in, 분주히 이동하는 군중의 발소리가 관리국 내에 울려 퍼진다.)

드디어 지나간 훈련 기간이 끝나고, 첫 실전 투입이 결정되었다.

정말 지옥과 같은 나날들이었다. 특히 솔리드 수치를 감정하겠다며 실험하는 순간에는 온몸의 장기가 휘저어지는 감각을 동반한 고문 그 자체였다.

하지만, 베아트리체를 다시 만날 수만 있다면 이 정도 고통 따위 얼마든지 견뎌낼 수 있었다.

그 끔찍한 과거를 되짚고 있을 즈음, 누군가 비꼬는 듯이 말을 걸며 내 앞에 다가왔다.

알파 : (한숨을 크게 내쉬며) 고작 이정도 훈련으로 지쳐있는건가?

첫 만남부터 나를 포박하며 사살을 주장하던 ‘알파’.

그녀도 나와 같은 패러렐 제너레이터 중 한 명으로서, 현재 나의 선임 역할을 도맡고 있다.

알파 : 실전에 투입하기 전 네가 배운 것들을 마지막으로 되짚어볼거야. 시간 없으니까 빠릿빠릿하게 움직이라고!

그녀의 말이 틀린 것은 아니었지만, 그닥 마음에 드는 가르침은 아니다. 나는 훈련소 복도에 카랑카랑하게 울려 퍼지는 핀잔을 뒤로한채 빠른 걸음으로 자리를 옮기는 알파의 뒤를 따랐다.

(Fade out)

Scene 2# 차원 관리국, 발키리 시스템 콘솔

(Fade in, 넓은 방 안 끝자락에 설치된 게이트가 한 눈에 들어온다.)

얼마 걸리지 않는 가까운 방 안에 멈춘 알파. 걷는 동안 아무 말도 없었던 그녀는 투명스럽게 말을 건네며 거대한 금속 기기를 손가락으로 가리켰다.

알파 : 자! 실물로 본 적은 없겠지만 이게 발키리 시스템의 게이트야. 차원 관리국 훈련소의 우등생이라면 이런 것쯤은 당연히 알고 있겠지?

그녀는 가벼운 발걸음으로 근처의 콘솔을 향해 발걸음을 떼었다. 그녀를 따라 콘솔 화면을 보니 익숙한 화면이 펼쳐졌다. 전 우주를 떠돌며 세계선에 안착하는 순간을 하염없이 기다리는 이름 없는 메테오를 표기하는 UI가 어지럽게 널려있었다.

알파 : 발키리 시스템이 이 중에 어떤걸 골라올진 모르겠지만, 너의 능력을 높이 사 프로비던스님께서 3명의 스텔리아를 선별하는걸 허락하셨어. 너만 특.별.히. 말이야. 감사한 마음으로 가동해!

허가를 내린건 프로비던스일텐데 왜 그녀가 우쭐하는 것일까. 한 달간 알파의 아래 훈련을 이수하였지만, 아직도 그 심리를 종잡을 수 없다.

Scene 2-2# 차원 관리국, 발키리 시스템 가동

내 안에 흐르는 솔리드를 콘솔의 도출부에 각인시킨 후 발키리 시스템 가동 버튼을 터치하니, 시스템의 게이트가 요란한 굉음과 함께 눈부신 에너지를 발산하였다.

게이트 앞에 성공적으로 소환된 3명의 스텔리아를 볼 수 있었던 건 방 안을 가득 채운 광채가 잠잠해질 즈음이었다.

알파 : 흠... 뭐 그럭저럭 나쁘지 않네. 그렇다고 최상급도 아니고. 뭐든 애매한 너와 같은걸? 킁킁!

알파는 마음 속 깊이 새어나오는 나에 대한 조롱을 숨기지 못한채 웃어 제꼴다.

알파 : 일단 저들은 임무에 투입되기 위해 가벼운 교육을 받으려 갈거야. 너는 나를 따라 오도록 해.

발키리 시스템의 게이트 앞에서 손을 흔들며 가볍게 인사하는 3인의 스텔리아.

나는 그들의 손인사에 꾸벅 인사한 뒤 저 멀리 떠나버린 알파의 뒤를 따랐다.

Scene 3# 차원 관리국, STTS 기반시설

알파의 뒤를 따라 도착한 곳은 STTS를 제어하는 기반시설이었다.

수많은 홀로그램 스크린이 사방에 정신없이 배치되어 발광하고 있었다.

알파 : 뭐해? 한 눈 팔지 말고 주목해!

그녀는 넓은 방 한 구석에 설치된 구형 스크린을 툭툭 치면서 나를 닥달했다.

알파 : 여기에서 네가 소환한 스텔리아를 직접 편성하게 될거야. 한번 살펴봐.

방금 발키리 시스템으로부터 소환된 3명의 스텔리아에 대한 정보가 화면에 송출되고 있었다.

알파 : 얼마 전에 직접 해봤으니까 잘 알고 있겠지? 너가 직접 해봐!

그녀는 이 상황이 따분하다는 듯이 대놓고 탄성을 피우며 툭 내뱉었다.

나는 스크린 패널을 조작하여 3명의 스텔리아를 현장 대원으로 설정하였다.

이를 확인한 알파는 귀찮다는 말을 남기면서 내 손에 3개의 돌을 쥐어주었다.

알파 : 이게 바로 ‘메모리아’야. PTM의 소켓에 박음으로서 메모리아에 새겨진 힘을 스텔리아가 다룰 수 있어. 너 설마 이거 처음 보는건 아니지? 그래~ 훈련실 우등생이 이런 것도 모를리 없지, 그렇지?

처음 본다. 훈련 기간 동안 메모리아에 관한 자료는 거의 받지 못했다.

그도 그럴 것이 메모리아는 차원 관리국 내에서도 상당히 귀한 물질이다. 생성 되는 양 자체도 많지 않은데에 비해 수요는 늘어나고 있는 상황으로 교육 받았다.

그녀도 그것을 알고 나를 비꼬는거겠지.

알파 : 하! 그럼 그렇지. 이리 내봐! 프로비던스 님은 이런 녀석의 뭐가 좋다고 이렇게 예뻐하시는지... 쫘.

알파는 내 손에서 스텔리아1의 PTM과 홍색으로 빛나는 메모리아를 하나 씩 채간 뒤 직접 사용법을 보여주었다.

알파 : 이렇게! 여기에! 알아서! 잘! 딱 쫘으란 말이야!

홍색의 메모리아를 PTM의 소켓 중 하나에 꽂아 넣자 희미한 광채를 발산하며 PTM에 각인되었다.

알파 : 대충 알아 들었을테니 어서 작전실로 가자. 어차피 다 아는 내용일텐데 왜 이런걸 시키는건지 이해가 안 된다니까! 으휴.

성급히 STTS 기반시설을 나선 알파를 뒤따라 작전실을 향해 나아갔다.

(Fade out)

Scene 4# 차원 관리국, 작전실

(Fade in, 패러렐 제너레이터들이 자신의 스텔리아와 함께 일사분란하게 움직이는 소리)

작전실에 들어서자 자신을 기다리는 스텔리아 3명이 눈에 들어온다.

임무에 대한 가벼운 브리핑

차원 이동기에 오름

Scene 5# 플람마(SF), 외곽 지역

배경? 고민

패러렐 리미트 발동

차원을 찢고 등장하는 어비스 포르마

몹들을 처치하고 스테이지 클리어

차원 관리국으로 복귀

정식 활동 자격 획득
