

ZIA : Zonae In Alius mundus

캐릭터 수집형 **RPG**

PROJECT_ZIA 세계관 문서

ZIA팀

프로젝트

목차

1.	개요
2.	세계관 설정
3.	세계관 주요 개념
4.	인게임 콘텐츠

개요

1. 개요.

제목 'Zonae In Alius mundus'는 라틴어로 '다른 차원의 공간'을 의미한다.

ZIA : Zonae In Alius mundus(이하 'ZIA')는 수집형 RPG로서 다양하고 개성있는 동료들을 모집하여 전투를 하게된다.

그렇기에 '다양하고 개성있는' 캐릭터를 수집하기 위한 개연성을 확보하기 위한 발판으로 '평행 세계'라는 키워드를 활용하고자 하였다.

평행 세계 개념을 활용하여 다양한 사건으로 여러가지 분기로 나뉜 가상의 세계관에서 활약한 인물들을캐릭터로 활용할 예정이다.

즉, ZIA는 평행세계의 틈새에서 각 평행 세계를 관장하는 차원관리국 소속이 되어 평행 세계에 발생하는 문제들을 해결해 나가는 스토리가 중점이 된다.

2. 주요 키워드.

- 평행 세계

세계관의 가장 큰 범주의 '우주' 개념의 가장 기본적인 성질.

우주는 모든 평행 세계를 담아내고 있으며, 각각의 분기로 갈라진 평행 세계를 모두 내포하고 있다.

우주는 한가지 원인에서 여러가지 결과를 내는 평행 세계를 만들어내려 하는 성질을 가진다.

- 애플루트

한가지 원인에 여러가지 결과를 만들어내는 우주의 성질에 반하는 현상.

애플루트가 발생한 시점은 한가지 원인에 한가지 결과만 존재한다.

이 경우 다른 결과가 나온 평행 세계가 존재하지 않으며, 반드시 일어난 원인과 결과로만 이루어진다.

- **외비우스**

시간의 흐름은 원인과 결과, 시작과 끝을 가져야한다.

하지만 외비우스의 경우는 원인이자 결과가 원의 형태로 무한히 반복하는 것을 의미한다.

시작과 끝이 같은 지점에 있어 특정 사건이 반복되는 현상이 지속된다.

세계관 설정

세계관

우주의 시간은 무한한 나무와 같다.
나무의 가지가 갈라지는 규칙을 인간이 이해할 수 없듯,
우주의 시간은 인간이 이해할 수 없는 규칙으로 갈라진다.
우리는 이를 불규칙적이라 말한다.
허나 우주라는 나무는 무지한 인간을 모욕하듯
조화로운 모습으로 피어난다.
무수히 많은 나뭇잎은 우리를 나타낸다.
우리는 무수히 갈라진 나뭇가지 위에
같으면서도 다른 모습으로 피어나 있다.
나는 이것을 가히 평행세계라 부르기로 하였다.

- 금서, '미그라티오' 1장 -

마나 혹은 마력이라 불리는 물질 혹은 힘.

세계가 만들어 졌을 때, 우리의 곁에 함께 있었던 자연스러운 이 힘은 우리의 세계를 운택하게 만들었다.

우리의 생활부터 전쟁까지 수많은 곳에서 마력을 이용한 '마법'이 사용되었고,
더 운택한 삶을 위해서, 더 많은 이들을 죽이기 위해서 마법은 계속해서 발달해왔다.

이 무한한 가능성에 사람들은 점차 마법에 도취되어갔고, 문제의 심각성이 커지자 많은 이들은 절제의 필요성을 찾기 시작했다.

‘선을 넘지 않을 것’

절제의 기준은 간단했다. 세상을 어지럽힐만한 마법의 사용은 금지하기로 약속을 했고, 그로인해 수많은 살상마법과 저주, 흑마법은 금지되었다.

평행세계를 이동하는 마법인 ‘미그라티오’도 그중 하나였다.

우리가 일으킨 무수한 실수를 되돌리기 위해 수많은 마법사들이 미그라티오에 발을 들였다.

하지만 미그라티오의 성공은 커녕, 부작용만을 일으켰고 마법사들은 공간이 일그러지는 현상에 휩쓸려 몸이 찢어지는 죽음을 맞이했다.

수많은 인재를 잃는 현상이 반복되자, 결국 미그라티오는 금지 마법에 포함된다.

그렇게 인간의 실수를 되돌릴 유일한 마법은 사람들의 기억 속에 잊혀져 갔다.

설명

- 주인공의 배경은 비교적 마법이 있는 간단한 세계로 묘사한다.
 - 단, 평행 세계 마법이 있다는 묘사를 통해 유저들에게 앞으로 일어날 일의 주요 키워드가 ‘평행 세계’가 있다는 것을 암시할 수 있도록 한다.
-

천재였던 주인공은 오랜 친구이자 연인이었던 ‘베아트리체’와 함께 세상의 모든 마법을 배우며 연구했다.

15살이 되던 해에 자신들이 알 수 있는 마법을 모두 깨달았다는 사실을 안 주인공과 베아트리체는 끊임없이 지식을 탐구하고자 하는 욕망이 있었다.

최연소의 나이로 왕정 마법사가 된 둘은 더 많은 지식에 목말라 있었고, 궁전의 지하에 ‘금지된 마법’이 있다는 소문을 듣게된다.

소문을 쫓던 둘은 궁전의 지하로 향하였지만 수많은 함정 마법들이 기다리고 있었다.

허나 이미 모든 마법을 깨우친 둘에게 함정 마법 따위는 소용 없었고, 결국 봉인된 서고를 발견하게 된다.

그리고 그곳에서 금서, ‘미그라티오’를 마주한다.

지식의 탐구라는 욕망에 사로잡힌 둘은 결국 ‘미그라티오’를 펼쳐냈다.

금서의 모든 지식을 외운 둘은 아무일도 없다는 듯 모든 것을 제자리에 두고 지상으로 돌아왔다.

그리고 매일 밤, 베아트리체의 방에서 두 천재가 머리를 모았다.

금지된 마법은 서서히 모습을 드러냈고, 둘은 마침내 ‘미그라티오’를 구현할 준비를 했다.

허나 스스로를 천재라 믿었던 오만함 때문이었을까, 아니면 금서 자체가 틀렸던 것일까.

마법진을 그리고 마력을 불어넣는 순간, 둘은 알 수 없는 위협을 감지했다.

다급히 미그라티오의 영창을 취소하려 했지만, 때는 이미 늦었다.

허공을 가르는 틸새는 급격히 벌어지며 순식간에 주인공에게서 베아트리체를 앗아갔다.

필사적으로 맞잡으려 한 손끝은 달지 않았고, 알 수 없는 차원의 틸 속으로 주인공마저 휘말리게 되었다.

강한 충격으로 인해 정신을 잃은 주인공.

다시 눈을 뜬 주인공은 셀 수 없는 광활한 별들이 감싸여 있는, 지금껏 듣도보도 못한 궁전과 같은 곳에 도착해 있었다.

그리고 수많은 사람들이 주인공을 경계하듯 바라보고 있었다.

낯선 공간에서 빠져나가기 위해 몸부림 쳤지만 지금껏 본적 없는 마법으로 팔이 봉인되어 있었고, 주문을 외울 수도 없도록 입조차도 막혀져 있었다.

곧 자신을 바라보던 이들 중 한명, ‘알파’가 다가와 주인공을 끌고 가기 시작했다.

그리고 도착한 곳은 마치 왕좌로 보이는 곳.

가면을 쓴 한 남자가 높은 자리에 앉아 주인공을 바라보고 있었다.

남자가 손짓하자 주인공을 끌고온 이가 주인공의 입마개를 제거했고 주인공은 그제서야 입을 열 수 있었다.

주인공은 가면을 쓴 남자에게 곧장 베아트리체의 행방을 물었다.

그러나 가면을 쓴 남자는 대답하지 않았다.

주인공이 끝까지 입을 열지 않자, 알파는 결국 검을 꺼내들었으나 가면을 쓴 남자는 말리는 듯한 손짓을 보냈다.

그리고는 자리에서 일어나더니 주인공을 향해 천천히 걸어내려왔다.

마침내 가면을 쓴 남자는 주인공의 앞까지 왔고, 자신을 ‘프로비던스’라 소개한다.

주인공은 프로비던스에게 베아트리체의 행방에 대해 집요하게 묻고, 프로비던스는 그녀가 주인공 때문에 평행 세계를 헤매는 존재, ‘패러럴 팬텀’이 되었다 설명했다.

프로비던스는 뒤이어 이곳이 평행 세계간의 질서를 관리하는 차원 관리국임을 소개했다.

그리고 평행 세계간의 질서를 어지럽힌 주인공을 이곳으로 데려왔다고 설명을 덧붙인다.

프로비던스의 설명을 들은 주인공은 이곳에서 평행 세계에 대한 조율이 가능하다면 자신을 ‘미그라티오’를 실행하지 않은 평행 세계로 보내주길 간절히 빌었다.

그러나 프로비던스는 이를 거절하며 베아트리체가 ‘페러럴 팬텀’이 되는 것은 절대적인 일, ‘앱솔루트’라 설명한다.

알파는 사건을 일으킨 주인공의 책임이 엄중하며, 주인공을 방치할 시 큰 위협이 될 것이라 판단하여 처분을 주장한다. 그러나 프로비던스의 판단은 달랐다.

프로비던스는 비록 실수였으나 그에게는 지금껏 만나왔던 인물들 중에서 가장 많은 ‘솔리드’를 내포한 자이기 때문에 차원 관리국을 도와 최근에 일어난 평행세계의 사건들을 해결하기에 적합하다 말해준다.

프로비던스와 알파의 의견이 오가는 사이, 주인공은 깊은 생각에 빠졌다.

시간을 되돌릴 수도, 다른 평행 세계로도 갈 수 없는 현 상황에서 할 수 있는 유일한 일은 ‘페러럴 팬텀’이 된 베아트리체를 직접 찾는 것뿐이다.

본인조차 완벽하게 다루지 못한 평행 세계의 이동을 조율할 수 있는 차원 관리국의 도움이라면 보다 수월하게 베아트리체를 찾을 수 있다.

주인공은 프로비던스에게 하나의 제안을 한다.

프로비던스의 말 대로 자신이 최근 일어난 문제들을 해결해주는 대가로, 베아트리체를 찾는 것에 도움을 달라는 제안이었다.

가만히 듣던 알파는 기가 찬 표정이었으나, 프로비던스는 이를 수락한다.

알파는 주인공을 봉인한 마법을 해제해 주고, 풀려난 주인공에게 프로비던스가 악수를 건넸다.

주인공은 갑작스러운 프로비던스의 행동에 놀랐지만, 프로비던스는 ‘잘 부탁한다’는 한마디만을 꺼냈다. 그 한마디에서 알 수 없는 위화감을 느꼈지만, 이에 대해 크게 신경쓰지 않았다.

알파는 주인공을 이끌고 ‘훈련실’로 향했다.

알파는 주인공에게 앞으로는 죽도록 힘들 것이기에 포기할 것이라면 지금 포기하라 경고한다.

허나 베아트리체를 되찾기 위해 무엇이든 할 각오가 되어있는 주인공은 시간이 아깝다며 바로 훈련에 들어갈 것을 요구한다.

주인공은 마음 속 깊이 다짐했다.

나의 실수로 잘못된 모든 것을 되돌리리라.

반드시 ‘베아트리체’를 되찾으리라.

그 어떤 절망에도 절대 포기하지 않으리라.

그렇게 지옥 같았던 한달의 훈련 기간이 지났다.

세계관 주요 개념

차원 관리국

프로비던스의 주도 하에 모든 세계선의 질서를 조율하여 섭리를 지켜내는 범우주적 집단.

수많은 평행 세계선의 틈인 어비스에 존재하며, 평행 세계의 관리를 맡고 있다.

평행 세계간의 이동 및 그에 반하는 행동을 할 시 어비스에 존재하는 또다른 생명체, 어비스 포르마들의 침입을 막는 역할을 수행한다.

차원 관리국 내에는 어비스 포르마와의 직접적인 전투를 담당하는 스텔리아들과 그들을 관리하는 패러럴 제너레이터들이 존재한다.

차원 관리국이 언제부터 존재했는가에 대해선 불명이다.

세계선을 뛰어넘는 위치에 존재하기 때문에 우리가 살아가는 세계선의 과거와 현재, 미래 등과 같은 개념의 영향을 받지 않는다.

단, 그들이 위치한 곳이 우주의 시간이기 때문에 차원 관리국 자체의 평행세계가 존재한다.

- 플레이어의 로비이자 메인으로 사용되는 배경이다.
- 주인공인 플레이어는 차원 관리국의 소속이 되어 다양한 사건들을 접하게 된다.
- 차원 관리국 내의 평행세계가 존재한다는 개념은 유저들간의 관계가 또다른 '평행 세계'라는 개연성을 부과한다.

어비스

우주의 시간내에 존재하는 세계선들 사이에 위치한 공허의 공간.

차원 관리국이 위치하기도 하며, 경계 너머의 존재인 어비스 포르마들이 존재하는 공간이기도 하다.

무한한 우주의 한 모습을 띄고 있으나 암흑물질로 존재해 관측과 분석에 큰 제약이 따른다.

또한 이 미지의 공간은 독립적인 형태로 여러 곳이 존재하며, 물질적인 영향에 구애 받지 않는다.

- 플레이어가 플레이하며 마주하게 되는 몬스터들의 근원지이다.
- 평행 세계의 사이에 위치하며 미지의 공간으로 설정하였다.
- 지구의 자연과 같은 개념으로, 우주의 자연으로 해석할 수 있다.

로쿠스 엑실리

차원 관리국으로부터 떨어져 나와 어비스를 떠도는 수감 시설이다. 이름의 유래는 라틴어로 ‘유배지’라는 뜻이다.

머나먼 과거, 차원 관리국의 섭리에 반하는 이들과 함께 차원의 너머로 추방된 공간.

어비스와 밀접한 곳에 존재하며, 로쿠스 엑실리와 함께 추방된 죄수들은 훗날 세계선에 혼란을 일으키는 조직 ‘어비스 스키아’라 불린다.

차원 관리국과 같은 건축 양식을 가졌지만 현재 낡고 부서진 건물 잔해만이 겨우 형체를 유지하고 있다.

패러럴 제너레이터

차원 관리국의 요원이자 전투를 담당하는 스텔리아들을 직접적으로 감독하는 존재들.

우주의 시간을 컨트롤할 수 있는 힘, ‘솔리드’를 가진 이들이다.

그들은 ‘솔리드’를 통해 다양한 임무를 수행하며, 차원 관리국 내에서도 중요하게 여겨지는 핵심 인물들이다.

- 플레이어가 차원 관리국 소속이 되며 맡게 될 직책이다.
- 주인공을 제외한 다른 패러럴 제너레이터도 존재한다.

솔리드

패러럴 제너레이터가 지니는 특수한 ‘힘’. 마력과 다른 개념의 힘이며 이는 활용 방법에 따라 우주의 시간마저 다룰 수 있다.

- 주인공이 활약할 수 있는 개연성 중 하나이다.
- 마력과 다른 개념으로 통하며, ‘재능’의 영역에 가깝다.
- 솔리드로 실행할 수 있는 다양한 요소들은 이후에 등장할 플레이 요소들의 개연성이 된다.

패러럴 리미트

‘솔리드’를 매개로한 세계선의 시간 정지 능력.

차원 관리국에 존재한 특수한 기계, ‘리미트 제너레이터’로 발동하며 한 세계선의 시간 정지를 실행 할 수 있다.

이는 주로 몬스터, 어비스 포르마들이 세계선을 침공하였을 때 발동한다.

어비스 포르마들이 세계선에 침공하여 세계선의 붕괴를 망가뜨리려 할 때, 패러럴 리미트를 발동하여 세계선을 막은 뒤 스텔리아들을 파견해 어비스 포르마들을 제거한다.

이 과정으로 어비스 포르마들이 세계선에 등장해 세계선을 붕괴시킬 경우를 미리 막아낸다.

- 코어 플레이어인 전투를 실행하게 되는 공간에 대한 설명.
- 세계선의 붕괴 및 혼란을 막기 위한 차원 관리국의 주된 활동 설명.

STTS

SepTenTrioneS 의 약칭, 라틴어로 복두칠성이라는 의미이다.

현장에 파견한 전투원들, 스텔리아들에게 정보를 전달하는 시스템이다.

이는 ‘솔리드’를 통해 활성화할 수 있으며, 솔리드의 근원이 되는 패러럴 제너레이터와 통신이 연결된다. 또한 스텔리아들에게 솔리드를 전달하여, 시간이 멈추는 패러럴 리미트 내에서도 자유롭게 움직일 수 있게 해준다.

이동한 세계선의 섭리가 어긋나있는 경우 해당 세계선의 중심으로 갈 수록 신호가 약해지게 되며, 연결되었던 패러럴 제너레이터와 통신할 수 없게 된다.

통신의 수신과 발신, 솔리드의 전달은 사용자의 신경망에 설치된 **Petromyzon**, 속칭 **PTM**을 통해 두뇌 속에서 진행되어, 송수신의 정보 처리가 매우 신속하게 진행된다.

- 주인공인 플레이어가 플레이어블 캐릭터들을 조종할 수 있는 개연성을 위해 설계된 시스템이다.

PTM

PeTroMyzon의 약칭으로 라틴어로 칠성장어를 의미한다.

차원 관리국의 **STTS**와 사용자를 연결하는 디바이스.

사용자의 주요 신경망이 지나는 곳에 **PTM**을 삽입 및 장착함으로써 활성화 된다.

PTM의 고유 코드를 식별한 **STTS**와 연동이 시작되면 **PTM**을 통해 뇌 내로 통신, 혹은 시각적 정보를 주고 받는다.

또한 체내의 흐르는 **PTM**에 패러럴 제너레이터의 솔리드를 전달하는 것이 가능해진다.

솔리드를 전달받은 스텔리아들은 본인들의 진정한 능력을 발휘할 수 있게 된다.

이와 더해 **PTM**에 존재하는 소켓에 메모리아를 장착 함으로써 특정 능력을 얻을 수 있게 된다.

PTM 패러럴 제너레이터의 솔리드 전달이 끝나게 되면 해제가 가능하다.

모든 스텔리아들은 임무에서 복귀 시 **PTM**을 해제하는 것을 원칙으로 하며, 남용을 금지한다.

- 시대가 다른 인물들이 메모리아를 장착, 공유할 수 있는 컨셉을 제시.
- 게임 내에서 패러럴 제너레이터가 스텔리아들을 다룰 수 있는 개연성과 **HUD**를 표시하는 컨셉을 제시.(SF)

발키리 시스템

거대한 게이트의 형상을 하고 있는 마공학 기기.

작동자의 솔리드를 통해 작동하며, 우주의 시간에 맴도는 ‘메테오룸(유성)’을 포착하여 차원 관리국에 소환하는 기술이다.

‘메테오룸’이란 ‘죽음을 맞이한 이들 중, 세계선의 큰 영향을 준 인물들의 강렬한 기억’을 의미한다.

메테오룸이 발키리 시스템을 통해 차원 관리국에 소환되는 형태는 메테오룸에 내장된 기억에 따라

‘스텔리아(캐릭터)’, ‘아르마(무구)’, ‘메모리아(보조 장비)’로 나뉜다.

발키리 시스템으로 소환된 물체들은 본래의 힘을 사용할 수 없도록 설정된다.

이는 차원 관리국을 위한 안전장치로, 패러렐 제너레이터의 솔리드가 전달되었을 시 본래 힘을 사용할 수 있도록 설계된다.

메테오룸이 지닌 에너지 수치에 따라 등급을 분류한다.

- 가차 시스템에 대한 컨셉을 제시.
- 이미 사망하여 우주의 시간을 떠도는 이, 혹은 주인 없는 무구들을 차원 관리국으로 소환하여 헤드헌팅 하는 과정이 마치 고대 설화 속의 천국인 발할라로 전사들을 데리고 오는 천사와 같다하여 ‘발키리 시스템’이라 불리운다.

발키리 시스템의 메테오룸 선정 알고리즘의 초기 설정은 일정 에너지 수치가 발키리 시스템 내에 설정된 기준을 넘었을 경우이다.

그렇기 때문에 이전 세계선에서 소환된 스텔리아와 아르마 중 동일한 것을 중복으로 선별할 때가 종종 존재한다.

이 경우 실제로 소환되는 존재는 없으며 발키리 시스템 가동에 사용된 에너지가 물리적인 고체의 특성을 띄며 사출 된다.

차원 관리국 측에선 이것을 정제하면 사출 당시 중복된 존재의 능력을 한층 더 강하게 이끌어낼 수 있음을 발견하였고, 이 물질에 대하여 ‘프로그레스스 아니마’라고 이름 붙였다.

- 가차 중 중복이 났을 경우 이른 바 ‘폴돌’이라 불리우는 시스템에 대한 컨셉을 제시.

발키리 시스템을 일정 횟수 이상 가동할 수록 메테오룸 선정 알고리즘이 보다 명확해진다.

일정 횟수 이상만큼 발키리 시스템을 가동하였을 경우, 메테오룸의 선정 기준을 완벽히 조정하여 소환할 수 있다.

다만 이와 같은 확정 소환을 진행할 경우 알고리즘이 초기화되어 다시 한번 확정 소환을 실행하고자 한다면 처음부터 다시 일정 횟수만큼 무작위 소환을 통해 알고리즘을 특정해야만 한다.

- 가차의 천장 시스템에 대한 컨셉을 제시.

스텔리아(캐릭터)

발키리 시스템을 통해 차원관리국에 소환된 메테오룸이 ‘인물’의 형태를 띄웠을 때 그들의 의지에 따라 메테오룸으로 돌아갈지, 아니면 차원 관리국 소속이 되어 평행 세계의 평화를 지킬 지 선택하도록 한다.

만일 차원 관리국 소속이 된다 하였을 시, 그들에게 ‘스텔리아’라는 전투원의 지위를 주게된다.

‘스텔리아’가 된 캐릭터들은 일정 훈련을 거친 뒤, 자신을 담당할 패러럴 제너레이터를 만나게 된다.

이후 그들은 패러럴 리미트에 투입되어 패러럴 제너레이터의 명령을 통해 작전을 수행한다.

메테오룸이 지녔었던 에너지 수치에 따라 등급을 분류한다.

- 플레이어블 캐릭터에 대한 개연성 설정.
- 플레이어는 발키리 시스템(가챠)로 캐릭터를 픽업하게 되며, 훈련된 스텔리아를 만난다는 설정이다.

아르마 (무기)

발키리 시스템을 통해 차원관리국에 소환된 메테오룸이 ‘무구’의 형태를 띄웠을 때, 이를 차원 관리국에서는 스텔리아들이 사용할 무기로서 연단의 과정을 거쳐 메테오룸의 무기 형태, ‘아르마’가 된다.

일부 연단의 작업을 거친 ‘아르마’는 스텔리아들의 전투 시 착용되며, 스텔리아들이 패러럴 제너레이터들에게 받은 솔리드도 전달받아 본래의 힘을 이끌어낸다.

메테오룸이 지녔었던 에너지 수치에 따라 등급을 분류한다.

- 플레이어가 착용하게 될 ‘무기’에 대한 개연성.
- 플레이어는 발키리 시스템(가챠)로 무기를 픽업하게 되며, 연단을 마친 무기를 만난다는 설정이다.

메모리아 (룬석)

발키리 시스템을 통해 차원관리국에 소환된 메테오룸이 ‘파편화된 기억’의 형태를 띄웠을 때, 차원 관리국은 가공을 통해 효율적인 전투 메모리를 담은 보석인 ‘메모리아’를 만들어낸다.

‘메모리아’에 담기는 것들은 전투에 대한 감각, 마법에 대한 이해 등 다양한 기억들이며 이는 스텔리아들이 착용하는 PTM에 장착할 수 있다.

스텔리아들의 PTM에 메모리아가 장착될 시, 메모리아에 담긴 기억들이 스텔리아에게 전해진다.

이를 통해 어비스 프로마들과의 전투에서 보다 많은 전투 스타일을 운용할 수 있다.

메테오룸이 지녔었던 에너지 수치에 따라 등급을 분류한다.

- 플레이어가 착용하게 될 ‘메모리아’에 대한 개연성.
- 메모리아 착용 시 캐릭터에게 주어지는 패시브 스킬이 어떤 원리에서 생겨난 건지 설명.

어비스 포르마

‘어비스 포르마’는 차원과 차원 사이의 경계인 ‘어비스’에 존재하는 존재이다.

그 정체는 타 세계선에 존재하는 별의 미물들의 도플갱어가 혼탁한 별의 힘으로 구현된 존재이다.

같은 세계선에 동일한 존재가 늘어날 수록 세계선에 치명적인 오류가 생기게 되어 균형과 질서가 무너지고, 이는 세계선의 붕괴를 의미한다.

어비스 포르마는 평소 어비스에 존재하지만, 평행 세계간의 이동으로 틈이 발생하면 그 틈새를 찢고 세계선을 침범한다.

이동한 세계선에서는 각 세계선의 고유 생명체나 형태를 인지하고 빠르게 적응하여 해당 존재와 매우 유사한 모습을 띄게 된다.

차원관리국은 어비스 포르마의 활동을 감지할 시, 세계선의 붕괴를 막기 위해 ‘패러렐 리미트’를 이용하여 그들을 저지한다.

어비스 포르마들도 소량의 솔리드를 보유하고 있어 페러렐 리미트가 전개 되었음에도 자유로운 움직임이 가능하기에 ‘스텔리아’들을 파견하여 ‘어비스 포르마’를 저지한다.

차원 경계 몬스터의 크기에 따라 복제할 수 있는 크기와 질량이 정해지고 이에 따라 등급이 설정된다.

상위 개체일수록 더 강력하며, 복잡한 사고가 가능한 지능을 가졌다.

이를 통해 상위 개체는 하급 개체를 통솔, 지배하여 세계선을 침범하는 형태의 계층 구조를 띈다.

- 몬스터의 등급은 일반, 네임드, 보스 3가지로 분류된다.

어비스 스키아

차원 관리국의 적대 세력 중 하나.

차원 관리국이 평행 세계의 유지와 평화를 위해 힘쓰다면, 어비스 스키아들은 그와는 반대로 평행 세계를 오가며 혼란을 오게 하는 조직이다.

평행 세계간의 이동을 통해 지을 수 없는 죄를 지우거나 강인한 힘을 얻으려는 얻기위한 사람들 등으로 구성된 집단으로 차원 관리국과는 적대 세력이 되었다.

- 어비스 포르마를 제외한 새로운 갈등 세력 구성.
- 몬스터 VS 사람의 관계에서 벗어나 사람 VS 사람의 이념적 대립을 추가.

패러렐 팬텀

모종의 사건들로 인해 원치 않은 평행 세계 이동을 지속적으로 하게되는 특정 인물들.

차원 관리국에서도 지속적인 평행 세계 이동을 하는 ‘패러렐 팬텀’들을 쉽게 찾아내지는 못한다.

그들의 행적을 지속적으로 추적, 원래의 세계선으로 되돌리려 노력하지만 아직 성공한 사례는 확인되지 않는다.

- 주인공의 연인인 ‘베아트리체’가 겪고 있는 현상이며 주인공의 주요 목표이다.
- 패러렐 팬텀인 ‘베아트리체’를 찾기위한 과정에서 주인공은 다양한 사건을 겪게 된다.
- 챕터 4의 후반 부에서, 어비스 스키아는 스텔리아와 패러렐 팬텀을 포획한 후 변형, 혼합하여 이형의 어비스 포르마를 창조하는 실험을 강행했다는 사실이 밝혀진다.

인 게임 콘텐츠

- 솔리드 : 유료 재화로 현금에서 유료 재화로 바꿔 사용. 일부 콘텐츠 진행 시에도 초회 지급이 된다.
가차 시스템인 발키리 시스템 사용 및 상점을 이용하는데 사용한다.
- 포르마 솔리드 : 스토리 스테이지의 초회 클리어 및 반복 클리어 마다 획득할 수 있는 인게임 재화이다.
초회 클리어 시에는 다량의 포인트를, 반복 클리어 시에는 소량 포인트를 제공하며 레이드를 포함한 다양한 콘텐츠 플레이 시에도 획득이 가능하다.
획득한 재화는 특정 재화를 얻을 수 있는 스페셜 던전을 진행하는 입장 재화 및 인게임 재화로 사용된다.
- 메테오룸 결정 : 레이드 콘텐츠 클리어시 얻을 수 있는 재화로 메테오룸 상점에서만 사용 가능한 특수 재화.
메테오룸 상점에서는 인게임 재화로 구매할 수 있는 다양한 아이템을 판매, 지속적인 엔드 콘텐츠 참여를 유도할 수 있는 아이템들을 배치한다.
- 경계 복구 : 파견 시스템. 사용하지 않는 캐릭터를 스토리 스테이지 중 한 곳으로 파견할 수 있는 시스템이다.
캐릭터 파견 시 직접적으로 해당 스테이지를 플레이 하지 않아도 포르마 솔리드를 획득 하는 것이 가능하다.
상점에서 솔리드로 '즉시 복구'를 구매하여 사용할 시 즉각적으로 경계 복구를 완료할 수 있다.
취소 시에는 지나간 시간에 관계없이 포르마 솔리드를 획득할 수 있다.
- 별의 수복실 : 전투 중 전투 불능이 된 캐릭터들은 사용이 불가능하다. 이런 캐릭터들은 별의 쉼터에서 확인이 가능하며 일정 시간이 지나면 다시 사용할 수 있게 된다. 상점에서 솔리드 및 포르마 솔리드로 '즉시 치료'를 구매하여 사용할 시 즉각적으로 전투불능이 된 캐릭터를 다시 사용할 수 있다.
- 솔로 레이드 : 특정 분기로 업데이트 되는 엔드 콘텐츠로, 솔로 레이드 콘텐츠이다.
초회 클리어 및 반복 플레이로 보상이 지급된다. 새로운 솔로 레이드 업데이트 시 초회 보상은 초기화되며 다시 받을 수 있다. 반복 적으로 플레이 시 주간 1회까지 주간 보상을 획득 할 수 있다.
초회 클리어 보상의 경우, 솔리드와 특정 장비를 제공한다.
주간 클리어 보상의 경우, 일정량의 솔리드와 메테오룸 결정이 제공된다.

- 파티 레이드 : 특정 분기로 업데이트 되는 엔드 콘텐츠로, 파티 레이드 콘텐츠이다.
초회 클리어 및 반복 플레이로 보상이 지급된다. 새로운 솔로 레이드 업데이트 시 초회 보상은 초기화되며 다시 받을 수 있다. 반복 적으로 플레이 시 주간 1회까지 주간 보상을 획득 할 수 있다.
초회 클리어 보상의 경우, 솔리드와 특정 장비를 제공한다.
주간 클리어 보상의 경우, 일정량의 솔리드와 메테오룸 결정이 제공된다.
- 어비스 다이브 : 특정 분기로 업데이트 되는 엔드 콘텐츠로, 솔로 콘텐츠이다.
정해진 기간 동안 도전할 수 있는 콘텐츠이며 각 층에 따른 초회 보상이 지급된다.
탑의 높이에 따라 난이도가 상승하게 되며 이에 따라 보상도가 증가하게 된다.
랭킹 시스템은 의논 필요.