**설정집 : 용어 및 스토리**

**PROJECT**

**The Savior**

**게임 명 : The Savior**

**팀명 : Team KD**

**팀원 : 이지호, 송원이, 강태현**

**담당자연락처 010-XXXX-XXXX**

**담당자 이메일** [**thejoeun391@gmail.com**](mailto:thejoeun391@gmail.com)

**목차**

**1. 용어 사전**

**1\_1. 세계관**

**1\_2. 캐릭터**

**1\_3. 사물**

**1\_4. 시스템**

**1\_5. 장소**

**2. 스토리 (설정)**

**2\_1. 메인 스토리**

**2\_2. 메인 캐릭터 배경**

**2\_3. 보스 배경**

**2\_4. 세계관 배경**

**1. 용어 사전**

**1\_1. 세계관**

| **명칭** | **내용 (뜻)** | **특징 (참고자료)** | **기능 (목적)** |
| --- | --- | --- | --- |
| 클라센베르크 | 왕성의 이름, 성의 인구는 약 5,000명 정도이다. 성벽을 둘러싸고 있으며 중앙 집권 국가 안에 속한다.  성은 3방이 산으로 둘러쌓여 있고 앞에 바다가 있다. 성에서 멀지 않은 곳에 마왕성이 존재한다. |  | * 게임의 중심적인 마을의 역할을 한다. * 퀘스트 수주와 다양한 이벤트 발생의 매개체 * 왕성을 둘러싼 산의 내리막으로 영지(마을)이 존재한다. |
| 페어슈프레디  Versprechen (약속) + lady (숙녀) | 최고신의 이름, 천공을 관장하는 최고신이다. 빛과 어둠의 신은 서로 상반되는 신이며 이들은 인간계에 서로 다른 영향을 끼친다.  페어슈프레디는 인간에게 축복을 내려주며 인간이 사용하는 모든 힘의 근원이 되는 빛을 내려주고, 카드 라는 것을 인간에게 내려주었다.  상징물은 “왕관” 이다. |  | * 주인공을 구원자로 만든 신이다. * 주인공에게 축복을 내려주는 역할을 수행하며 “영웅 부르기” 에서 영웅을 보내주는 역할을 한다. * 기독 신앙의 빛의 신의 역할이다. |
| 시크잔트라하트  Schicksal (운명) + Nacht (밤) | 최고신의 이름, 천공을 관장하는 최고신이다. 빛과 어둠의 신은 서로 상반되는 신이며 이들은 인간계에 서로 다른 영향을 끼친다.  시크잔트라하트는 마족에게 공허을 내려주며 마족이 사용하는 모든 힘의 근원이 되는 어둠을 내려주고, 하수인 소환 이라는 것을 마족에게 내려주었다.  상징물은 “망토” 이다. |  | * 마족의 번창을 꿈꾸는 신이다. * 허나 마왕은 이 뜻을 따르려하지 않는다. * 주인공의 카드 힘 중 “어둠과 공허” 키워드의 근원이 된다. |
| 플류트레네  Frühling (봄) + Träne (눈물) | 물의 여신의 이름, 세명의 삼대신 중 하나이다. 보호의 여신 이라고 불리며, 상징물은 “방패와 지팡이” 이다.  보호와 수호의 키워드를 가지며 “물” 속성의 근원이다. |  | * 카드와 스킬의 키워드 중 “물” 속성의 근원이 된다. |
| 라이덴샤프트  Leidenschaft (열정) | 불의 신의 이름, 세명의 삼대신 중 하나이다. 공격의 신 이라고 불리며, 상징물은 “창” 이다.  공격과 증폭의 키워드를 가지며 “불” 속성의 근원이다. |  | * 카드와 스킬의 키워드 중 “불” 속성의 근원이 된다. |
| 생명의 신 에이비리베  Ewige (영원한) + Liebe (사랑) | 풀의 신의 이름, 세명의 삼대신 중 하나이다. 치유의 신 이라고 불리며, 상징물은 “검과 활” 이다.  치유의 키워드를 가지며 “풀” 속성의 근원이다. |  | * 카드와 스킬의 키워드 중 “풀” 속성의 근원이 된다. |
| 인간 | 성스러운 이미지를 띄며 기독 신앙을 기반으로 한 종교를 숭배한다. 또한 이들은 빛을 따른다. 이들은 “카드” 라는 것을 사용하여 마족과 접전중이다. |  | * 인간은 마족을 죽이고싶어한다. * 왕의 명령을 절대적으로 따른다. |
| 마족 | 악한 이미지를 띄며 인간이 숭배하는 기독신앙에서 파생된 어두운 면을 따른다. 이들은 마족을 기준으로 하수인을 다뤄 인간과 접전한다. |  | * 마족은 인간을 죽이고 싶어하지 않는다. * 마왕의 명령을 절대적으로 따른다. * 마왕의 명령이 떨어지기 전엔 인간을 먼저 공격하지 않는다. |
| 던전 | 마왕의 직속 부하인 마족 간부가 각자 운영하는 던전, 마족 간부당 하나의 던전에서 하수인을 소환하는 힘을 이용해 던전을 키워나간다. |  | * 유저의 주요 컨텐츠 장소이다. * 던전은 총 10개의 방으로 이루어져있다. * 던전 내 여신상이 있는 이유에대해서는 아무도 모른다. |
| 소울 | 영혼의 힘, 모든 생명에는 소울이 있다. 주인공이 사용하는 힘의 근원이다. 소울은 모든 생명체에겐 생소하지만 고대 신앙 부터 존재한다는 이야기가 내려온다. |  | * 유저의 재화중 하나이다. * 주인공의 사용하는 소울의 힘으로 사용된다. |
| 카드상점 | “카드” 를 파는 장소이다.  왕성 내에 존재하며 주인은 “슈미트” 이다. |  | * 카드팩 구매의 장소이다. * 카드팩 구매시 소모되는 재화는 “리온” 이다. |
| 성당 | “영웅” 을 불러내는 장소이다.  왕성 내에 존재하며 성당의 대사제는 “힐페” 이다. |  | * 영웅 뽑기의 장소이다. * 영웅 뽑기 구매시 소모되는 재화는 “소울” 이다. |
| 로스렝겔 | 주인공의 고향이며 집이다. 왕성에서 수km 떨어진 곳에 위치한 곳으로 작은 무리를 이뤄 곳곳에 역할을 수행하는 장소가 있다.  주인공의 집은 마굿간을 운영하며 생계를 이어가고 있었다. |  | * 게임 시작시 처음 등장 하는 장소이다. |

**1\_2. 캐릭터**

| **명칭** | **내용 (뜻)** | **특징 (참고자료)** | **기능 (목적)** |
| --- | --- | --- | --- |
| 영웅 | 소울로 이루어진 캐릭터이다.  배경상 이들은 세가지의 근원에서 오게된다.   1. 현재 배경이되는 세계에서 과거에 존재했던 영웅 또는 주요인물 2. 현재 세계가 아닌 다른 이세계에서 존재했던 영웅 또는 주요인물 3. 어느 세계에도 존재하지 않았던 가상의 영웅 또는 주요인물   대부분의 경우의 1번에 속한다.  이들은 자유의지가 없다.  또한 주인공만이 이들을 조종할 수 있으며 이러한 능력은 페어슈프레디가 주인공에게만 준것이다. |  | * 게임 속에선 주인공의 부하? 같은 역할을 한다. * 캐릭터 유닛을 하고있다. * 이들은 소울로 이루어져있다. * 영웅은 소울을 사용해 최대 3단계까지 성장 가능하다. * 단계별 “특화” 선택이 가능하다. * 각 영웅마다 스킬을 보유하고있다. * 각 영웅마다 궁극기를 보유하고있다. * 영웅은 사망해도 다시 부활할 수 있다. |
| 주인공  (렐슈타프) | 주인공이다.   * 나이 : 20세 * 성별 : 남자 * 능력 : 소울을 다뤄 소환 / 부활 을 시켜 전투를 돕게한다. 소울로 소환한 영웅은 조종할 수 있다. * 성격 : 낙관적이고 세상 일을 조금 귀찮게 여김 (이득이 되지 않으면 행동하려 하지 않음) 영웅스러운 면이 크진 않지만 호기심은 많음 * 가족 관계 : 집안에서 외동 아들이다. 아버지는 과거에 군인으로 마왕성 토벌에 도전하다 실종되었다. 어머니와 시골 농가 [로스렝겔]에 작은 마굿간을 꾸려 함께 살고있다. * 배경 : 13세에 숲에서 나물을 캐다 심하게 다친 소녀를 발견하게되었는데 이 소녀 앞에 다가가니 눈 앞이 하얘지더니 주인공의 눈 앞에 하얀색의 일렁이는 여신이 소녀를 치유하고 자신의 몸으로 돌아왔다. 그 이후 머리 속에서 “소울을 다루는 구원자시여 언제나 부름에 답 하겠습니다.” 라는 말이 들린 이후 기절하고 일어나니 소녀의 모습은 사라져있었다. |  | * 게임 내에선 캐릭터를 직접 조작할 순 없다. * 대화창에서 모습만 볼 수 있다. * 전투력은 낮아 “영웅” 유닛을 활용해 전투를 벌인다. * 게임 내 등장하는 모든 요소에 중심이 된다. * 과거에 소울을 어떻게 얻게 되었는지 기억이 잘 나지 않지만 시간이 지날수록 기억이 돌아온다. * 그 기억을 따라가 기억속의 인물을 찾는 것이 주요 스토리 라인이다. * 또한 그 스토리 라인 중심에 마왕이 있으며 마왕이 그 기억속의 인물이다. |
| 클라센 르덴 | 왕의 이름, 나이는 약 50~60대이며 성격은 관용하며 인자한 면모를 보인다. 전투력은 거의 없으며 6대째 왕권을 이어온 혈통이다. 또한 왕은 봉건제를 꿈꾸며 세력을 려는 야망이 있다.  클라센베르크의 왕이며 이 왕성을 중심으로 약 50km의 봉토가 해당 왕권 소유이다.  게임 내 등장하는 왕의 측근으로는 “시종”, “대사제”, “근위기사”, “호위기사”, “가이어” 가 있다. |  | * 주인공과 협력 관계이며 주인공에게는 왕의 위엄과 명령을 하지만, 주인공에게는 예의 바르게 행동한다. * 게임 플레이의 스토리라인의 전개 역할 |
| 마왕  (스텔라) | 이 게임의 최종 보스이며 히로인이다.   * 나이 : 2200세 * 성별 : 여자 * 능력 : 시크잔트라하트의 권속으로 조종 당하지만 본인의 의지는 세상을 멸망 시키려 하지 않는다. * 성격 : 주인공보다 더 세상을 사랑하고 구하고싶어한다. 외면적으로는 마왕의 위엄을 유지하려 하고 까칠한 모습을 보이려고 한다. 그러나 내면은 가녀린 소녀다. * 가족 관계 : 마왕의 내력을 이어받아 마왕이 된지는 300년이 되었다. * 배경 : 마족 시간 기준은 인간과 달라 인간의 1년은 마족의 100년이다. 고로 마왕의 나이는 인간의 나이로 22세며 마왕이 된지는 3년이다. 과거 주인공이 13세 시절 본 소녀가 마왕이며 주인공이 마왕을 구한것이다. |  | * 평소엔 위의 모습을 유지하며 마왕 일을 한다. * 아래는 시크잔트라하트에게 완전히 사로잡힌 모습으로 유저가 전투할 유닛이다. * 마왕의 기억속엔 주인공이 있으나 현재 전투 할 주인공이 그 인물인지 못알아본다. * 마왕은 주인공을 찾고싶어하고 주인공에게 은혜를 갚고싶어한다. |
| 가이어 | 주인공의 튜토리얼 안내자이다.   * 나이 : 29세 * 성별 : 남자 * 성 내 직위는 호위 기사단장 정도이며 게임 진행 당시 왕에게 직접 부탁을 받은 주인공이 더 높임 받아야할 인물이다. 그러므로 ‘가이어’는 주인공을 존중히 대한다. * 불의신의 권속이다 * 조곤조곤 조용한 성격이며 카드 상점 주인인”슈미트”와는 남매 사이다. |  | * 게임 속 주인공이 왕성에 입성 후 왕성의 모든 기능을 자연스럽게 설명해주는 안내자의 역할을 한다. |
| 힐페 | 성당의 사제장이다.   * 나이 : 36세 * 성별 : 남자 * 성 내 직위는 왕의 바로 아래정도로 해당 세계관에서 종교는 강한 힘이다. * 주인공의 힘을 인정하고 주인공의 힘을 경외한다. |  | * 영웅 뽑기시 옆에 있어주며 성당에 항시 위치한다. * 게임 속 주인공이 성당에 최초 입성 시 영웅 뽑기를 설명 해주는 안내자의 역할을 한다. |
| 슈미트 | 카드상점의 주인이다.   * 나이 : 28세 * 성별 : 여자 * 엄청 활달한 성격이며 카드에 대한 열정이 엄청나다. * “가이어” 와는 남매 사이이다. * 주인공의 힘에 큰 관심도 없이 카드만 좋아한다. |  | * 카드 뽑기시 옆에 있어주며 카드상점에 항시 위치한다. * 게임 속 주인공이 카드상점에 최초 입성 시 카드 뽑기를 설명 해주는 안내자의 역할을 한다. |
| 엔테 | 숲의 정령 페어리 이다.   * 나이 : ??? * 성별 : 여자 * 에이비리베의 가호를 받은 숲의 정령으로 주변의 숲을 돌아다니며 생명의 씨를 뿌리는 일을 한다. * 주인공과는 왕성 앞에서 만나 초반의 스토리에 관여한다. * 최고신의 가호를 받은 주인공의 능력에 대해 굉장히 경외한다. |  | * 주인공과 첫 전투에서 튜토리얼을 진행하며 안내자의 역할을 한다. * 첫 전투 이후 볼 수 없다. |
| 병사 | 성의 병사이다.   * 나이 : ??? * 성별 : ??? * 엑스트라. * 스토리 중간중간 개연성을 위해 등장하는 엑스트라 병사다. |  |  |
| 엄마 | 주인공의 어머니이다.   * 나이 : 45 * 성별 : 여자 * 최초 스토리 등장하는 엑스트라로 이후 등장하지 않는다. * 온화한 성격이며 남편은 현재 실종된 상태이고 렐슈타프(주인공)과 둘이 로스렝겔의 작은 집에서 거주중이다. |  |  |

**1\_3. 사물**

| 재화 | 돈 | 리온 | 게임 내 등장하는 재화 중 돈의 역할을 하며 해당 동전 하나는 1 리온이다.  10 리온은 한국의 돈으로 1000원의 가치를 지닌다.   * 게임 내 리온은 카드팩 뽑기에 사용된다 * 해당 게임 업데이트로 해당 재화의 다양한 사용처가 생길 예정이다. |
| --- | --- | --- | --- |
| 소울  string = “soul” | 게임 내 등장하는 재화 중 보유 영웅의 성장과 영웅 뽑기에 사용되는 역할을 하며  임시적으로 한개의 영웅이 한 단계를 올라가는데 필요한 소울의 양은 100이라고 했을 때 한개의 던전의 분량이다.  (영웅뽑기는 2개의 던전 분량이다) | |
| 전투시 | 카드  string = “card” | 전투시 사용가능한 카드이며 유저는 해당 카드의 코스트를 소모해 카드를 사용하여 전투에 참여할 수 있다.  카드의 획득처는 던전/카드상점의 카드팩이 있다. | |
| 코스트  string = “cost” | 카드 소모시 사용되는요소이며 시스템적으로 초반/중반/후반 (20초별) 마다 3씩 제공된다. | |
| 장착 | 유물  string = “relic” | 지속적인 다양한 효과를 부여하는 장치이다.  유물은 던전의 보상으로 획득할 수 있으며 조건에 따라 다양한 조합을 구상할 수 있다. | |

**1\_4. 시스템**

| 카드팩 시스템 | 게임 내 시스템 중 카드를 뽑기 위한 시스템이다.   * 카드는 중복 지급되지않는다. * 카드팩별로 등장 기대값이 다르다. * 카드팩 해금은 던전 진행 또는 업적 달성으로 이루어진다. * 카드팩의 가격은 던전 약 2회 클리어 보상 분량의 리온이다. * 카드팩에는 4개의 카드가 들어있다. * 카드팩 구매는 성의 카드 상점에서만 진행 가능하다. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 특화 시스템 |  | | |
| 스킬 시스템 |  | | |
| 궁극기 시스템 |  | | |
| 덱 시스템 |  | | |
| 던전 구성 시스템 |  | | |
| 라운드 개념 |  | | |
| 영웅부르기 (영웅뽑기) 시스템 |  | | |
| 저장 시스템 |  | | |
| 던전 전투 시스템 |  | | |

**필요한 용어 목록**

**dungeon**

**Category <system>**

**음…**

**Category <state>**

**hp**

**damage /**

**defence /**

**positive effect /**

**negative effect /**