**네코랜드 게임 세계관 보완 (v 1.001)**

**가제v1.002: 망해버린 세상에서 살아가는 법**

**작업에 적용할 피드백 내용들**

* (도균) 처음부터 망해있는것은 어때?
* (승희) 이상적인 남성상,여성상의 명확한 구분 및 강조
* (하경) 무기는 누가 받는거야? 랜덤? 어떠한 조건?
* 아포칼립스에 왜 빈부격차가 안나?
* 마석이 어떻게 쓰일거야?
* 이세계에 대한 내용들은? 없는거야?

**이 문서를 작성하면서 생각한 내용들...**

**<튜토리얼을 주인공 캐릭터가 아니라 부모님의 시점에서 하는건 어떨까???>**

라스트 오브 어스 1의 조엘 시점과 같은 느낌으로

갓난아이인 주인공을 데리고 도망치는 부모님.

이 과정에서 주인공은 몬스터에 대한 트라우마가 생기고,

이후 많은 사람들을 구한 부모님의 무기를 물려받는 스토리라인?

>이와 같이 진행하면 우선 주인공의 성장에 필요한 시간동안 세계가 멸망했다는 충분한 개연성의 확보가 가능하다. (최소 십수년)

>튜토리얼 과정에서 사용한 무기를 통해 어떤 무기를 사용할지 결정할 수 있지 않을까?

>또한 주인공을 플레이하는 시점에서 이미 세계가 멸망했다는 것을 표현할 수 있다.

>또한 불과 몇십년전에는 정상적인 세계가 있었음을 플레이어들에게 제공할 수 있다.

>이외에도 아포칼립스가 주는 빈부격차 및 더 세세한 정보들을 가공할 수 있을 것이라 판단된다.

**= 십수년이라는 설정의 안정화 시간이 확보되어 보다 개연성의 부분에서 더 안정적으로 접근이 가능함. 이대로 설정을 수정, 적용.**

**시대 및 장르 설정**

2020년을 기점으로 발생한 몬스터 아포칼립스로 인해 망해버린 현대 + 이세계 판타지

그리고, 십수년이 흘렀다.

* **장소 및 사건이 벌어지는 규모 v**

한국(남한)

사건의 범위 : 한국이라는 땅 내에서 해결

* **장소 : 마계화 (몬스터들이 품고있는 마석을 사용하며 자연스럽게 이루어 지는 것)**

주변의 환경을 자신이 알고있는 익숙한 환경인 마계의 모습으로 변형시키는 것을 말한다. 도심지를 빠르게 무너트린 이유 중 하나. 이때문에 십수년이 흐른 지금 한국이라는 땅에서 볼수 없었던 판타지적인 풍경들을 종종 찾아볼 수 있게 되었으며, 이러한 장소들은 위험한 곳이라는 인식이 팽배해져있다. (몬스터가 많아서 마계화가 빠르고 넓게 진행된것이기 때문, 몬스터에게 더 익숙하고, 더 유리한 환경이기 때문.)

**>마계화가 이루어 지는 과정** : 몬스터들이 마석의 기운(마력)을 사용(몬스터 스킬 등등)하면서 무의식중에 잠재되어있는 환경에 대한 불만이 주변에 영향을 끼친다. 이를 마력이 주변 환경 및 물질에 변형을 가해 점점 몬스터가 알고 있고 익숙한 환경으로 변형된다.

**세계의 법칙**

* **몬스터**

생물이 많이 모여있는 장소를 감지하는 능력을 가지고 있다. 이 능력때문에 인구의 밀집도가 높은 도시에 너무 많은 몬스터가 침공하게 되었고, 도시를 포기하고 소수의 사람들이 뿔뿔이 흩어져 작은 캠프장 형태를 취하게 된 이유가 되었다.

* **마석 보호막**

마석을 이용하면 일정크기의 지역을 몬스터가 감지할 수 없게 해주는 무형의 은신막을 펼칠 수 있다. 이를 이용해 도시를 보호하려 하였지만, 너무 많은 마석이 소모되기 때문에 무산되었다.

* **전투관련**

이세계의 신(대장장이의 신, 그외에 추가된 신 등)이 내린 무기를 이용하여 몬스터와 싸운다.

무기는 이세계의 다양한 마법들을 사용 할 수 있으며, 사용자와 정신이 연결되어 있어서 (에고소드 같은 느낌) 생각만으로 무기가 쓸 수 있는 마법들을 사용 할 수 있다.

**>인구 비율에 대한 설정** : 몬스터의 침공이 있던 당시의 모든 사람들 중 60%의 사람들이 받았으나, 이후 사망, 분실, 파괴 등의 이유로 잃은 무기들이 많아 현재 30%정도의 사람들이 무기를 가지고 있다. (아주 희귀하게 복수로 들고 있는 경우도 있음)

* **생활관련(\*마석의 사용 등)**

현실의 물리법칙을 강화 및 변화시키는 ‘마석’이 이세계에서 넘어오는 몬스터들에게서 채집하여 이를 토대로 발전, 급수, 발화등을 토대로 생활 양식이 변형(현대화->마법화)되었다.

**>마석이 에너지로 변환되는 과정에 대한 추가설정** : 기존의 물리법칙에는 위배되지만, 마석을 사용하는 방법 중 자신에게 닿아있는 물질로 변형이 되면서 더 고성능의 물질이 되거나 양이 많아지는 성질이 있다. (물에 닿아있으면 청정한 물이 생성되거나, 불에 닿아있으면 불의 화력이 더 쌔진다던가, 전기에 닿아있으면 전기의 양이 증가한다던가 등)

마석의 사용은 무기를 가진 현대인들이 무기를 통해 사용할 수 있으며, 이를 토대로 작업이 나뉜다. (잡일담당, 헌팅담당 등)

**> 무기를 가진 사람만 마석을 사용할 수 있느냐에 대한 추가설정** : 무기를 가진 사람만 마석을 사용할 수 있다. 그 때문에 몬스터를 사냥하지 않지만 무기를 가진사람이 일반적인 노동자보다 더 나은 취급을 받는다. (이로 인해 발생되는 갈등 존재)

**세력 설정**

**<현실세계>**

* **주인공 (어린나이? 중학생?)**

몬스터가 현실세계를 침공할 때 부모님을 통해 살아남은 주인공, 당시의 기억이 트라우마가 되었다. 많은 사람들을 구하고 돌아가신 부모님의 은혜를 입은 사람들의 도움으로 생활하여 왔지만, 트라우마를 극복하고 스스로 서기 위해 눈물을 닦고 일어설 준비를 한다.

* **우호(우횻~ㅠㅠ) 세력**

(임시이름)떡잎 캠프장.

몬스터가 현실세계를 침공할 때, 도망친 사람들이 캠프장에 자리를 잡고 살아남은 것이 세력의 시초. 이후 주인공의 부모님의 도움으로 일종의 안전지대를 만드는데에 성공하였다.

이를 토대로 주인공의 부모님에게 은혜를 입은 사람들이 많아 주인공을 보살펴왔다.

이세계인들 (메이저)

마신의 군단 소속이 아닌 몬스터들 중 **일부 (돌연변이) (소수)**

마신의 정신지배에서 벗어나게 된 몬스터들 중 이성을 찾은 몬스터들.

본래의 성질에 따라 행동하고 생활하며, 종종 인간들과 우호적인 태도의 몬스터가 있다.

**>어떤 과정을 통해 받아들였는지, 그렇지 못한 사람의 경우?에 대한 설정** : 주인공이 활동하기 수년 전부터 인간과 싸우지 않고 도망치는 몬스터에 대한 목격담이 존재하였고, 오히려 몬스터들 끼리 싸우고 있다더라 하는 목격담이 대두되기 시작하였다. 지성이 있는 몬스터 중 일부는 먼저 인간에게 접근하는 경우도 존재 하였기에 아직 불만이 있지만 “우호적인 애들도 있더라”하는 인식은 뿌리잡히게 되었다. 하지만, 이를 받아들이지 못한 사람들이 여전히 대세이기 때문에 우호적인 몬스터이더라도 무작정 공격하는 경우가 더욱 많이 발생하고 있다.

* **적대 세력**

(임시이름)햇님 캠프장.

몬스터가 현실세계를 침공할 때, 도망친 또 다른 사람들이 다른 캠프장에 자리를 잡고 살아남은 것이 세력의 시초. 이들의 캠프를 이끄는 수장의 성격이 음흉하고 비겁하다. 이를 토대로 다른 캠프장에서 물자를 훔쳐오는 일을 종종 발생시켜 주변과 사이가 좋지 않고 특히 과거 주인공의 부모님에게 호되게 혼이났었던 기억이 있기 때문에 떡잎 캠프장과 무척이나 사이가 좋지 않다.

이세계인들

마신의 군단 소속 몬스터들, 이성을 잃은 몬스터들

마신의 정신지배를 벗어나지 못한 몬스터 또는 본래 마신에게 충성하던 몬스터, 본래 공격적이던 몬스터들은 인간들과 적대적인 스탠스를 취하는 적이다.  
**>몬스터들이 마신에게 충성하는 이유에 대한 설정** : 본래 몬스터의 성격,성질이 강한자에게 충성하는 경우이거나, 마신의 군단이 사육한 몬스터의 경우가 이에 해당한다.

**>마신이 다른 세계에 침공하는 것으로 얻고자 하는 것에 대한 설정** :

1. 마신의 힘은 부정적인 감정과 공포에서 유발되는 힘.
2. 세계를 공포로 지배하여 자신의 힘을 더욱 키워나가려고 하는 그릇된 향상심.
3. 다른 신들이 있는 세계를 재패했다는 것을 통해 강함을 증명하고 자기표현의 충족.

**<이세계>**

* 생각 중

**갈등 구조**

* **사회적 갈등**

1.마계과 이세계간의 갈등

2.이세계와 현실세계간의 갈등

3.현실세계와 마신간의 갈등

4.마계만의 갈등

5.이세계만의 갈등

6.현실세계만의 갈등

* **물리적 갈등**

1. 떡잎 캠프장과 햇님 캠프장간의 무력갈등
2. 몬스터와 인간간의 갈등 (헌터 vs 몬스터)
3. 인간과 인간간의 갈등 (헌터,노동자 vs 일반인)
   1. ??? : 어차피 무기만 없으면 같은 사람 아니야?

* **심리적 갈등**

1. 헌터와 마석노동자의 갈등
   1. ??? : 왜 쟤들은 안싸우고, 우리는 계속 목숨을 걸어야해?
2. 마석 노동자와 일반인의 갈등
   1. ??? : 무기 없으면 너네랑 우리가 다를게 뭐야?

**사회 시스템**

* **가족**

가족이라는 구성의 결집이 더 강해졌다. 무기를 가진 부모의 경우 자신의 자식에게 무기를 물려주는 것을 목표로 하고 있다.

* **직업**

**헌터** : 대장장이 신에게 무기를 받거나(1세대)

그런 사람들에게 물려받거나(2세대)

주인을 잃은 무기의 선택을 받거나하여 몬스터를 처치하는 사람들

**마석 노동자** : 무기를 가지고 있지만, 몬스터와는 전투를 할 수 없는 상태(다치거나, 의욕이 없거나, 트라우마가 있거나, 개인주의적이거나 등)에 있는 사람들. 가지고 있는 무기를 이용해 공공재 또는 개인 소유의 마석을 사용하여 에너지나 생필품(물, 불, 빛 등)을 공급하는 노동을 하는 사람들.

**일반인** : 무기를 가지고 있지 않은 사람들을 통칭. 마석을 이용할 수 없기 때문에, 다른 육체적인 노동들을 제공한다. (잡초 뽑기, 나뭇가지 모으기, 나무하기, 물 떠오기, 텐트 보수 및 식료품 수색 등)

* **빈부격차 그로인한 의, 식, 주의 차이 v**

**헌터 :** 헌터의 경우 노동자와 일반인의 안전을 책임지고 있기 때문에 생필품의 분배에서 더 많은 양을 배정받고 있으며, 주변 순찰이나 도심지 근처 또는 공장 근처에 잠입, 필요품을 수집하여 의,식,주 모든 부분에서 더 많은 것들을 영위하고 있다.

**마석 노동자 :** 헌터보다는 못하지만, 공공재 또는 개인 소유의 마석을 이용하여 일반인 보다는 더 나은 작업환경 또는 작업량을 가지고 있으며, 생필품의 분배에서 또한 헌터 다음으로 많은 양을 배정받고 있다.

**일반인 :** 육체적으로 고된 작업을 통해 ‘생존’을 하고 있는 사람들. 생필품의 분배에서 적은양을 차지하고 있으며, 상대적으로 무척이나 빈곤한 생활을 영위하고 있다. 이를 통해 많은 불만을 쌓아가고 있다.

* **사회 통념(양념통닭 =닭’통념’양) v**

**0순위** : 생존 - 어떻게든 살아남아야 한다.

**1순위** : 무기의 획득 - 무기를 물려받거나 발견하여 지금보다 더 나은 생활을.

**2순위** : 이전의 삶으로 회귀 - 몬스터를 다 잡아 죽이면, 이전의 문명들을 다시 즐길 수 있다, 세울 수 있다.

**앞의 내용들을 토대로 간략한 ‘스토리 타임라인’**

1. 주인공의 부모님이 대장장이 신에게 무기를 받아 몬스터를 처치하며 사람들을 도와 도시를 탈출함
   1. 주인공 트라우마 설정
2. 주인공의 부모님의 은혜를 입은 사람들의 도움으로 캠프장을 만들고 안정화시킴
   1. 이 과정에서 불화가 생긴 사람들이 다른 캠프장을 만들게 됨(갈등구조)
3. 강한 몬스터로 인해 부모님이 죽었지만 강한 몬스터도 처리함
   1. 트라우마를 극복하기 위한 요소 제공
4. 부모님의 무기는 주인공에게 넘겨짐, 아직 어린 주인공을 캠프장 사람들이 도와줌
5. 캠프장의 우두머리인 **“작은 아버지”** 의 도움을 받아 헌터로서의 역할을 점차 수행해나가기 시작.
   1. 이 과정에서 햇님 캠프장과의 과거의 일로 갈등 발생
6. 헌터로써의 역할을 수행하던 중 점차 왜 이러한 세계가 되었는지에 대한 정보들을 파편적으로 획득함.
   1. 이세계인 및 우호적인 몬스터를 통한 퀘스트들에서 정보 획득
7. 그러한 정보를 토대로 점차 사건의 중심에 다가가게 됨.
   1. 마신의 이세계 침공, 마신의 목적, 이세계의 트롤링 등
   2. 마신의 현실세계 인식 및 직접적인 침공시도 등
8. 이 갈등 구조를 해결하기 위한 요소들의 제공
   1. “작은 아버지”의 죽음이라던가 기타 요소들을 통한 주인공의 각성.
9. 이세계를 지원하여 마신이라는 근본적인 요소를 배제하고자 함
10. 이후 엔딩

<이동 및 통신 수단, 언어> << 회의 진행 필요

sdfasdasdasd