1. **선정 장르**

소울류 액션 RPG

1. **세계관의 주제**

복수는 또다른 복수를 낳고 복수에 끝에는 좋은 결말은 다가오지 않는다.

1. **세계관의 상세(장르와 어울리는 세계관)**

 세계관의 배경은 중세이며, 한때 모험가로 일을 하다 좋은 사람을 만나 은퇴를 하게 된 모험가가 주인공이다. 이 주인공은 은퇴 후 가족과 함께 행복한 삶을 꾸려가는 와중에 마을의 모험가 길드에서 은퇴한 모험가들까지 부르게 되는 퀘스트를 받게 된다. 가족들이 눈에 밟히지만 그만큼 긴급한 상황이라는 그들의 요청에 걱정하며 그들을 따라가게 된다. 그들의 호출을 받고 가게 된 곳은 어느 인물의 호위 임무였다. 호위하는 과정 속에 그 인물이 피습을 당하게 되고 겨우 막게 되는듯 하였으나, 결국 호위는 실패하게 되었다. 그 인물은 한 영주의 자제였고 영주는 분노하며 그 분노의 화살표를 호위하던 그들과 그들의 가족에게 돌렸다. 그 소식을 접하자마자 분노하며 호위하던 이들의 가족을 몰살하고 그 모험가들까지 처리하라는 명령이 떨어지게 된다.

아무 사실도 모른 채 모험가는 집에 돌아왔지만 남아있는 것은 가족들의 싸늘한 시체였다. 그는 분노하며 가족들의 시체를 수습하려 하였으나 그것마저 쉬이 허락되지 않았다. 영주의 병력이 그를 덮쳐오기 시작했고 그는 떨어지지 않는 발걸음을 뒤로한 채 혹독한 추위 속에 산속에 숨어들게 된다.

그는 이 사건이 영주가 벌인 일이라는 소식을 알게 되고 그는 가족들의 복수를 하기 위해 영주의 주위 인물들을 모두 제거하기로 다짐하게 된다. 많은 우여곡절이 있었지만 오랜 시간 끝에 그는 영주의 주위 인물들을 모두 해치우고 마침내 영주의 앞에 들어서게 되었다. 결국 그는 영주를 죽이게 되었고 그는 결국 가족들의 복수를 이루고 만다. 하지만 그 복수가 끝이 나도 그의 감정은 편해지지 않았고 그는 좌절하게 된다. 그렇게 그 성을 빠져 나오지만 그 앞에는 수많은 병력이 그를 감싸고 있었다. 그 병력들은 그가 미처 파악하지 못했던 영주의 가족이 불러온 병사였고 그 상황을 보게 되자 모든 것을 포기하게 된 그는 병력들의 공격에 무너지게 된다.

1. **설정 근거**

세계관의 배경을 중세로 하게 된 계기는 흔히 알려져 있는 중세시대는 멋진 기사와 영주의 이미지가 먼저 떠오르게 되지만, 현실적인 중세시대에는 그렇게 밝지 않았다는 사실을 알게 되었다. 좋지 않은 환경, 수많은 전쟁과 약탈, 그로 인해 벌어지는 많은 사건 사고들. 이러한 어둡고 혹독한 배경이 소울류 액션 RPG에 몰입하기 적절한 배경이라 생각하여 설정하게 되었다. 이러한 복수의 일련 과정이 액션 RPG로써 어려운 난관을 해쳐 나가기 좋은 환경이라 판단하였고, 게임의 주제를 관통하기 위한 과정이라 생각했다. 게임의 결말부를 위와 같이 설정한 것은 흔히 말하는 해피엔딩은 쉽게 오지 않기 때문이다. 또한 복수라는 선택은 좋은 결말을 위한 방법이 아니라는 것 또한 알리기 위함이다

. 비록 설정의 배경이 너무 잔혹하긴 하지만 사람은 얼마든지 잔혹해질 수 있다고 생각한다. 본인의 감정으로 인해 크나 큰 피해를 주는 것임을 망각하고 다른 이들에게 무자비한 짓을 벌이는 일은 허다하다. 이러한 일을 끊어내는 것은 쉬운 결정이 되진 않겠지만 본인의 감정에 대해 다시 한번 고찰하며 현실을 직시하는 방법을 얻는 방법 뿐이다. 비록 게임일 뿐이지만 이러한 사실을 한번 생각하게 되는 계기가 되게끔 했으면 이라는 생각에 이렇게 잔혹하고 어두운 배경을 설정하게 되었다.