세계관 기획

17011541 신동철

내용

[배경 설정 2](#_Toc520591710)

[세계의 특징 2](#_Toc520591711)

[시대적 배경 2](#_Toc520591712)

[공간적 배경 3](#_Toc520591713)

[사회적 배경 3](#_Toc520591714)

[흑마술을 둘러싼 갈등 3](#_Toc520591715)

[마왕성(흑마술 찬성) 3](#_Toc520591716)

[황제국(흑마술 반대) 4](#_Toc520591717)

[여러 도시국가와의 관계 4](#_Toc520591718)

[배경 캐릭터 4](#_Toc520591719)

[게임의 특징 5](#_Toc520591720)

[게임의 스토리 5](#_Toc520591721)

[게임 캐릭터 5](#_Toc520591722)

[용사 5](#_Toc520591723)

[4명의 보스 5](#_Toc520591724)

[게임의 아트 배경 6](#_Toc520591725)

[스토리 의도 6](#_Toc520591726)

# 배경 설정

## 세계의 특징

-지구가 세상의 중심으로 운영되고 있다(태양이 지구를 공전).

-‘마나’를 통해 운영되고 있는 세계. 지구의 자전과 태양의 공전은 모두 ‘마나’의 영향. 해당 세계관에 존재하고 있는 인간들은 ‘마나’를 이용해서 불을 지피고, 음식을 만들 어먹고, ‘마나’를 통해 운송수단을 운영하고 있다.

-실제 세계의 현대인들이 전기, 석유가 없으면 일상생활을 유지할 수 없듯이 ‘마나’ 또한 그런 존재이다.

-‘마나’에는 실제 세계의 에너지 보존법칙이 적용되어 세계 ‘마나’의 총량은 정해져 있다.

-마나를 사용하면 마나 자체가 없어지는 건 아니지만 응축된 마나가 대기중으로 흩어져 버려서 다시 응축시키기가 어렵다. -> 마나의 수요가 점점 줄고있는 상황.

-마나는 ‘마나석’이라는 존재를 통해 채취할 수 있고 어떤 형태로든 변할 수 있고 형태 변화를 ‘발현’ 이라고 부른다.

## 시대적 배경

**세계관 신세기 1년** **-** ‘발할라’라고 불리는 작은 도시국가가 강한 무력, 외교적 실력을 통해 본인의 영역을 확장하면서 ‘황제국’이라고 불리는 이례적으로 강력한 새로운 제국을 건설.

**세계관 신세기 15년 - ‘**마나’에 대해 연구하는 저명한 마나 학자인 미미르가 생명체에서 순수한 생명력을 추출하고 이를 마나로 치환하는 신기술을 발표하며 이를 ‘흑마술’로 명시.

**세계관 신세기 17년 -** ‘흑마술’과 인권 침해에 관련된 열띤 토론이 지속하는 와중에 ‘황제국’의 변방에 위치한 ‘요툰헤임’이라는 지역이 흑마술을 국가의 기본 운영체제로 지지하면서 독립국가인 ‘마왕국’을 선언.

**세계관 신세기 17년 -** ‘황제국’이 ‘마왕국’의 반동분자들을 제거하려 기사단을 파견했지만 ‘흑마술’의 강력함을 이겨내지 못하고 철수.

**세계관 신세기 20년 -**‘황제국’이 ‘마왕국’을 독립국으로 인정. 이후 ‘황제국’과 ‘마왕국’의 묘한 냉전 기류가 지속하고있음.

**세계관 신세기 23년 -**흑마술과 관련해서 양국의 입장 차이를 확인하고자 하는 명분으로 ‘황제국’에서 ‘마왕국’으로 ‘용사’라 불리는 외교관을 공식 파견.

## 공간적 배경

-황제국은 ‘위그드라실’이라는 생명 나무를 수도로 삼고 중심으로 널리 분포되어있으며 변방에는 황제국에 속하지 않는 몇몇 도시 국가들이 남아있다.

## 사회적 배경

### 흑마술을 둘러싼 갈등

**-흑마술 반대 측 입장:** 흑마술을 통해 순수한 생명력을 추출하는 것을 합법화한다면 사람의 생명력, 수명을 사고파는 물건으로 취급하는 생명 경시 현상이 일어날 것이다.

**-흑마술 찬성 측 입장:** 모든 인간에게는 생명에 대한 자기 결정권이 있다. 본인이 본인의 생명을 마음대로 하겠다는데 이를 막을 권리는 없다.

생명력의 적절한 전환 수준을 지키기만 한다면 오히려 생명력과 마나의 사용량 대비 효율성을 늘리는 선순환의 고리로 이어질 것이다.

### 마왕성(흑마술 찬성)

-오래 살고 싶은 부유계층, 부유하기를 원하는 사회적 약자계층이 주 거주민.

-소수집단이지만 ‘흑마술’을 이용해서 ‘생명력을 마나로 치환하면서 이를 무기로 이용해 강한 힘을 가지고 있음.

-강한 힘을 가졌지만, 생명력의 수요와 공급이 무너지는 상황이 다가오고 있어서 국가의 수명이 제한되어있음.

-국가의 수명이 다하기 전에 황제국과의 ‘전쟁을 통해’ 통일을 이루자는 집단과 황제국의 ‘정치적 붕괴’를 꿈꾸는 두 개의 집단으로 나뉨

-‘황제국’의 수도에 있는 ‘위그드라실’을 차지하는 것을 목표로 삼고 있다.

### 황제국(흑마술 반대)

-기본적으로는 생명의 존엄성을 생각하는 집단.

-하지만 아직 ‘흑마술’에 대한 정치적 의견이 확실하게 자리 잡지 못한 집단. (정치적 혼돈)

-집단 내에서도 ‘흑마술’을 찬성하는 사람들이 다수 분포.

-황제국 정부는 흑마술에 대해 극단적으로 규제하며 언론까지 탄압하고 있음. ‘마왕성’으로 이주를 시도하는 모든 시민을 사형에 처하기까지 함.

-이런 정부의 태도에 반발하며 쿠데타, 대규모 시위까지 일어나고 있는 상황.

### 여러 도시국가와의 관계

-‘황제국’과 ‘마왕국’뿐만 아니라 ‘흑마술’을 주축으로 하는 갈등이 여러 도시국가에 내재하고 있음.

-흑마술을 지지하는 다수의 도시국가들이 ‘마왕국’의 인접해있음.

## 배경 캐릭터

**-마왕:** 강한 힘을 가지고 있기보다는 지략, 정치적 능력을 통해 ‘마왕국’을 통치하는 캐릭터. ‘순수악’의 형태보다는 단순히 생명력에 있어 자유를 지향하는 인물.

**-황제:** 제국의 통일을 이끌어낸 위대한 황제라는 칭호를 가지고 있음. (태양왕, 철혈재상의 이미지) 제국을 통일하기 이전에 전장에서 장군으로서 활동한 경험 때문에 생명의 소중함에 대한 확고한 철학을 가지고 있음.

**-여러 형태의 시민들:**

* 흑마술을 사용한 ‘황제국’ 고위직 관료: 본인이 불치병으로 생명을 잃게 될 상황에 부닥치자 ‘마왕국’으로 몰래 건너가 생명력을 구매했음.
* 빛 때문에 아버지를 잃은 아들: 아버지가 빛을 갚을 능력이 없어서 생명력을 담보로 빛을 갚게 되고 그 때문에 아버지가 죽어버림.
* 파멸의 예언자: 흑마술의 무분별한 사용이 세계 마나 총량의 과부화 또는 생명력의 부족으로 인해 세계를 멸망시킬 것이라 생각하는 교주.

# 게임의 특징

-‘생명력’을 자본으로 4개의 게임을 통한 도박을 하는 미니게임 장르의 게임.

## 게임의 스토리

-‘마왕국’과 ‘황제국’의 ‘생명력을 마나로 치환하는 것은 인간의 존엄성을 해치는가?’ 에 관련해서 분쟁을 해결하고자 파견된 ‘황제국’의 외교관인 ‘용사’가 마왕성으로 향하던 도중 납치당하게 된다.

-용사가 납치당한 곳은 바로 ‘마왕성의 꼭대기’

-마왕이 용사를 납치한 이유는 바로 ‘황제국’의 외교관 지위를 가지고 있는 용사에게 ‘흑마술’이 좋은 것이라는 인상을 남기기 위한 퍼포먼스이다.

-용사가 마왕성을 탈출하기 위해서는 총 4명의 보스를 ‘생명력’을 이용한 도박을 통해 물리치고 다음층으로 향하는 열쇠를 구매해야 한다.

# 게임 캐릭터

## 용사

-‘황제국’에서 파견된 외교관으로서 ‘마왕국’의 마왕에게 정치적 압박을 넣고 마왕을 설득하기 위해서 여정을 하던 도중 마왕성 꼭대기에 납치당하게 된다.

-마왕성을 탈출할 만한 능력을 갖추고 있지만, 본인의 목적인 마왕의 설득을 위해 마왕과의 놀이에 참여하기로 한다.

## 4명의 보스

-첫 번째 보스(마왕의 수행비서, 4층): 블랙잭이라는 게임을 운영하고 있다. 블랙잭이라는 도박을 함으로써 은연중에 ‘생명력’을 무상으로 제공하고 있으며 이를 통해 ‘생명력’은 누구에게나 존재하는 유일무이한 평등자산이라는 걸 밝히고 있다.

-두 번째 보스(마왕국 화염술사, 3층): 탄막 피하기 게임을 운영하고 있다. 이 보스는 불꽃 마법을 통해 용사를 계속 죽이려 든다. 하지만 용사는 여분의 생명력을 통해 계속 살아나게 되고 이를 통해 여분의 생명력을 가지고 있는 것이 얼마나 좋은지 은연중에 용사를 설득한다.

-세 번째 보스(불치병 소녀와 흑마술 의사, 2층): 쌓이는 블록을 방향키로 없애는 미니게임을 운영한다. 이 게임을 통해서 용사는 자신의 생명력을 이용한 치료 약을 만들어야 한다. 용사는 해당 치료 약을 통해 불치병 소녀의 생명을 연장해 주고 이를 통해 흑마술의 윤리적 필요성에 대해 깨우치게 된다.

-네 번째 보스(마왕, 1층): 마지막 보스로 러시안룰렛 게임을 운영하고 있다. 러시안룰렛에서 성공하면 마왕을 죽일 기회를 얻게 된다. 이 기회를 통해 용사는 ‘흑마술’을 받아들일 건지 아닌지를 결정하게 된다.

-게임의 결말은 열린 결말로 마무리.

# 게임의 아트 배경

-게임 시작화면에 나오는 일러스트를 그려주면 좋겠다.

-4명의 보스, 용사, 마왕성이 일러스트에 담겨 있으면 좋겠다.

-캐주얼한 장르의 게임으로 기획이 됐기 때문에 모든 캐릭터가 SD느낌의 아기자기한 캐릭터로 그려졌으면 좋겠다.

-4명의 보스는 통상적인 ‘마왕성의 보스’의 특징을 따라해주면 좋겠다. 그리고 4명의 보스 모두 인간의 형태로 그려주면 좋겠다.

-용사 같은 경우에도 통상적인 용사의 이미지로 그려주면 되지만 하트모양의 코인을 지니고 있었으면 좋겠다.

-마왕성은 피사의 사탑처럼 원통형태의 건물을 모티브로 어두운 검은색의 색채로 칠해줬으면 좋겠다.

# 스토리 의도

-현대에 회자되는 원자력 발전기, 유전자 조작 관련된 정치적 이슈들을 게임에 오버랩 시켜 몰입도 높은 스토리를 만들고자 했다.

-세계관 배경을 상대적으로 자세하게 설명한다고 볼 수도 있는데 캐릭터의 성격을 더욱 입체적으로 구성하는 역할과 함께 해당 스토리 라인을 이용해서 다른 게임을 개발할 가능성의 여지를 남겨둔 것이다.

-통상적인 용사와 마왕의 스토리 라인을 벗어난 스토리의 게임을 한번 기획해 보고 싶었다.

-스토리의 기승전결

발단: 흑마법에 관련된 마왕성과의 갈등 해소를 위해 파견된 외교관, ”용사”

전개: 용사가 마왕에게 납치

위기: 흑마법을 이용한 생명력 도박을 통해 마왕성을 내려가야 하는 용사. 여정을 통해 흑마술에 대한 오해를 푸는 용사.

절정: 마왕성을 클리어한 용사의 내적 갈등 -> 흑마법은 나쁜 것인가?

결말: 용사의 선택은!?!?!