**Socializer 컨셉, 시나리오 세부 기획**

1. **컨셉**
2. **세계관**

* 시메(Syme)

게임의 배경이 되는 가상의 나라로 과학이 발달한 전체주의 국가입니다. “위대한 인류의 진보를 위하여”라는 슬로건을 걸고 국민들의 경제, 사회, 문화 등 전반적인 생활을 통제하고 있습니다. 국민들 간에 계층이 존재하며 계층마다 주어지는 복지 혜택이 다릅니다. 시메 건국 전에 있던 도서, 음악, 영화 등은 모두 야만적이라는 이유로 금지되었습니다.

* 계층

계층은 1계층, 2계층, 3계층으로 구성되어 있고, 계층을 유지하기 위해서는 달마다 유지비를 내야합니다. 낮은 계층에서 높은 계층으로 올라가는 것도 가능하나 보통은 자신의 계급에 만족하며 살아갑니다.

* 1계층

정치인, 과학자, 높은 계급의 군 ‧ 경찰, 언론인 등이 포진되어 있는 계층으로 가장 높은 계층입니다. 도시 중심부 고급 거주지가 제공되고, 3계층 사람들을 필요한대로 사용할 수 있으며 가장 높은 수준의 교육이 제공됩니다.

과거의 문물을 즐기는 자들이 많지만 혁명에 가담하지는 않습니다.

* 2계층

일반 시민 계층으로 플레이어가 속한 계층입니다. 의식주와 함께 교육 ‧ 의료 시스템이 제공됩니다. 소득의 70%를 세금으로 냅니다. 매일 행해지는 사상교육으로 3계층으로 내려가는 것을 두려워합니다.

* 3계층

도시 외각에 거주하는 가장 낮은 계층으로 개미라고도 불립니다. 힘들고 위험한 일에 사용됩니다. 의식주와 자극적인 오락거리가 제공됩니다. 기술의 발달로 소모품처럼 생산해낼 수 있습니다. 사상교육을 제외하고는 어떤 교육도 이루어지지 않습니다.

* 중앙정보부

총통 직속의 최고 정보기관으로 주인공이 속한 곳입니다. 반역자 색출, 감시 ‧ 검열, 안보 관련 정보활동을 위한 기관입니다.

* 감독관

반역자로 의심되는 이를 판별하는 일을 합니다. 반역자들과 동화되지 않도록 강한 사상교육을 받습니다.

* 감사원

감독관들이 지침대로 행동하는지 검문하는 사람들입니다.

* AM

체제에 반기를 드는 혁명조직으로 주인공의 배우자가 가담했던 조직입니다.

1. **등장인물**

* 주인공(플레이어)

3계층 출신으로 1계층 밑에서 일을 하다가 능력이 있음을 인정받아 2계층으로 상승되고 중앙정보부에서 일할 수 있게 됩니다. 그 누구보다 강한 충성심을 가지고 있었으나 갑작스러운 배우자의 죽음 뒤 체제에 의문이 들기 시작합니다.

* 배우자, 자녀

배우자는 같은 정보부 소속이었으나 AM에 가담한 사실이 들켜 암살당했습니다. 배우자의 죽음은 자살로 은폐되었습니다.

유지비를 내지 못하거나 주인공이 없어지면 자녀는 자동적으로 3계층으로 내려가기 때문에 아이를 위해 주인공은 열심히 일을 하게 됩니다. 아이는 가치판단을 불가능하게 하기 위한 환경적 조건입니다.

* 상관

주인공을 2계층으로 올려준 정보부 상관입니다. 주인공이 중앙정보부에 오는 것에도 큰 도움을 주었습니다. 주인공의 배우자에게 암살명령을 내린 후, 주인공도 감시하기 위해 아이에게 자주 접근합니다.

* 정보부 동료

체제에 아무런 불만 없이 순응하는 인물입니다. 여러 정보를 주인공에게 줍니다.

* AM 조직원

조직원이었던 배우자의 죽음 이후 주인공에게도 접근하기 시작합니다.

* 심문받는 NPC

1. **시나리오**
2. **프롤로그**