세계관

배경 설정

서기 2720년,

현재 인류는 발전을 거듭하여 성간 문명을 이뤘습니다.

하지만 대부분의 역사가 소실되어 자신들의 근원이 태양계인지는 모릅니다.

플레이어는 외곽에서 홀로 일하는 광부 (-> 행성에서 필요한 자원을 캐서 내다 파는 역할)

그러나 어디선가 날아온 미사일에 맞고 우주선이 추락하게 됩니다.

가까스로 비상착륙에 성공했으나, 행성표면은 전부 모래폭풍 투성이였고,

어쩔수 없이 주변 동굴에 들어가나, 바닥이 무너져내리며 지하로 진입하게 됩니다.

게임의 주 무대

게임의 주 무대는 B14553 이하 화성의 지하로, 구체적으로 말하자면 테라포밍이 실패한 화성이지만, 지하는 테라포밍이 성공해, 새로운 생태계가 들어선 화성입니다.

테라포밍

테라포밍의 주체는 지구 정부이며, 2160년 쯤 극비로 진행되었지만 실패로 역사의 소실의 원인이 되는 사건이 일어납니다. 그 후 잊혀진 채 인류는 마지막 방주 프로그램을 통해서 지구가 아닌 다른 행성에서 번성하게 됩니다.

행성의 생태계

식물군

지하 생태계이기 때문에, 빛이 거의 공급되지않아 버섯들이 많아졌습니다. 식물의 경우에는 잔디 크기로 자란 양치류들이 작은 식물을 차지하며, 최근에는 천장에 박힌 버섯들이 큰 조명역할을 겸하면서 작은 나무도 자라고 있습니다.

☞ 동물군

동물들의 흔적은 남아있으나, 전부 기계로 대체된 상태입니다. 이들은 아래 서술된 방법으로 스크랩을 생산하거나, 잡아먹는 방식을 통해 에너지를 유지합니다.

개체수가 어떻게 유지되고 있는지는 밝혀지지 않았습니다. (사실 지하 깊은곳 코어에서 만들어져 적절한 개체수를 유지하도록 하고 있음)

스크랩

과거 화성인들이 만들어낸 물질로, 연료 역할을 하고 있습니다. 화성인들이 설계했던 기술을 통해, 생산자들은 식물을 스크랩으로 변환 할 수 있습니다. 이 스크랩은 별도의 과정 없이도, 에너지로 대체될 수 있습니다.

🗽 분해자 급

연료가 다하거나 수명이 다해 죽은 기계의 시체를 하나하나 분해하면서, 남아있는 스크랩을 회수하는 기계들입니다. 현실의 균류와 곤충류가 하는 일을 모두 한다고 생각하면 됩니다. 때문에 소형 기계류가 대부분을 이룹니다.

😭 생산자 급

주로 식물들을 섭취하고, 소화와 비슷한 작용을 통해서 스크랩을 직접 만들어내는, 초식동물과 비슷한 급의 기계류입니다. 에너지 소비량은 천차만별로, 대형 버섯을 먹고사는 대형 생산자도 일부 존재하고, 다른 먹이를 찾아서 먹는 소형 생산자도 여럿 존재합니다.

🖲 포식자 급

포식자 급의 기계들은 생산자급의 기계들을 사냥해, 그의 에너지를 흡수해, 에너지를 얻는 기계류 들입니다.

🦫 1차 소비자

특이하게도, 랩터와 비슷한 이족보행의 빠른 기계류들이 이들 대부분을 차지하고 있습니다.

🦺 2차 소비자

뱀, 지렁이들과 비슷한 다관절의 기계들, 그리고 대형화된 1차 소비자들입니다.

👛 3차 소비자

독특하게도 거미형태를 한 거대 기계들이 차지하고 있으며, 이들은 적은 개체수가 존재합니다.

또한 사냥한 기계들을 어느 지점으로 데려가는 행동도 보입니다.

사실 이 거미들은 생태계의 유지자로, 과잉한 개체수를 보이는 생물이 있으면 직접 사냥해 코 어로 가지고 가는 역할입니다.

코어

플레이어에게는 후반에 밝혀지지만,

지하 깊은곳엔 과거 화성인들의 기술 집합체인 코어가 있습니다.

코어는 Marso (임시명) 라는 이름의 AI, 그리고 그것이 통제하는 거대 시설입니다.

Marso는 폭주를 일으켜 화성인의 멸망을 만들어낸 물건입니다.

이후 수세기동안 조용히 잠들어있던 코어는 지구인들의 테라포밍 시도와 함께 살아났고,

MARSO가 깨어나게 되는 계기가 됩니다.

MARSO는 시간이 지나자 화성의 지하에 자리하게 된 동물군, 그리고 식물군 분석을 끝냈습니다.

MARSO는 이를 자신과 시설의 동력원으로 쓰고자 했고, 택한 방법은 동물군을 전멸시킨 뒤 기계로 대체하는 것이었습니다. 이후 과잉한 개체에서 회수하는 스크랩들로 시설을 유지해오고 있습니다.