

메인 스토리

1. 베이스 스토리

1-1. 부모님의 스토리

부모님은 뛰어난 모험가이자 마법사입니다. 오늘도 어느때와 같이 두 분은 모험을 가던 **도중 고대 유적의 지도와 한 레시피를 찾았습니다.** 그 레시피에는 생전 처음보는 동식물을 재료로 하는 마법진이 있었습니다.

재료가 어떤 것인지 몰랐기 때문에 부모님은 **지도에 적혀져 있는 곳으로 갔고 그곳으로 가자 전에는 본적 없는 유적이 있었습니다.**

그 유적에는 처음보는 동식물과 여러 물건들이 있었습니다. 단 부모님은 처음 받은 레시피에 있는 재료를 모아 마법진을 그리고 소환하자 음보는 **무 속성의 정령이 하나 나왔습니다.** 이 정령은 **다른 정령과는 다르게 뛰어난 어휘 능력과 고대의 여러 동식물을 잘 알고 있었습니다.**

부모님은 정령과 함께 탐험을 했고 여러 새로운 것 들을 알아가고 기록했습니다.

정령은 자꾸 부모님에게 가는 길을 강요했고 이에 지친 부모님은 정령의 말을 무시하고 앞으로 나아갔습니다. 그러던 중 **매우 강한 적을 만나 부모님은 속수무책으로 당했습니다.**

천천히 성장해 모든 보스를 잡고 자신의 봉인을 푸는 계획은 실패하게 되고 그렇게 정령은 다음을 기약하고 **결국 주인공에게 도움을 요청하러 갑니다.**

1-2. 정령 지역의 세계관 스토리

그 마을에는 엄청 우거진 숲이 있어 **“어른들은 그 숲에 들어가면 다시 못 돌아온다”** 라는 괴담이 돌았습니다.

하지만 호기심이 많은 친구들은 **말을 안 듣고 숲에 들어갔습니다.** 숲은 너무 우거져 들어간지 얼마 안돼 **길을 잃었고** 잠시 후 사람들의 목소리가 들려와서 갔더니 그곳에는 자신과 같이 숲에서 길을 잃은 아이들이 모인 곳이 나옵니다.

어른들이 숲에 들어갈 때는 아무것도 없지만 **순수한 호기심찬 아이들만 들어갈 수 있는 곳**이고 아이들은 그곳에서 새로운 문명을 만들게 됩니다. (주인공이 모험을 하는 곳)

1-3. 프로메(정령)

이곳에는 호기심이 가득한 마법사, 프로메(정령)도 있습니다. 이 프로메는 책을 들고 마법에 필요한 재료를 구하러 가던 중 이 문명으로 왔습니다.

프로메는 이 곳에 와서도 마법을 공부했고 책에 있던 것을 전부 연구 해본 프로메는 이제 **자신이 마법을 만들고 실험했습니다.** 이때 프로메는 여러 마도구를 만들었고 이로 인해 **문명의 발전에 도움을 많이 주었지만** 반대로 실패를 할 때면 문명이 사라질 뻔할 때도 있었습니다. //또 아이들에게 정령을 사용하는 방법을 알려주었습니다.

정령들이 기초적인 지식과 자신들의 힘을 사용하는 방법을 아이들에게 알려주고, 아이들은 그 힘으로 **상호보완 관계를 이어갔습니다.**

1-4. 제4 원소

정령은 제4원소를 기준으로 만들어집니다. 물, 불, 흙, 바람이 있습니다. **물, 불, 흙은 지형을 이루고 바람 정령은 저 3원소를 나르면서 섬(주인공이 모험을 하는 곳)의 기후를 맞췄습니다.**

그러던 중 갑자기 모든 바람 원소가 섬 중앙으로 모였고 이를 조사하러 갔지만 돌풍이 거세게 몰아쳐 갈때마다 번번히 실패했습니다. 이를 가만히 두고 볼 수 없던 프로메는 기후를 조종할 수 있는 목걸이를 만들어서 수동으로 조절했지만 결국 프로메도 늙고 죽을 날이 가까워지자 자신의 몸을 대신할 정령에 깃들었습니다. 그 뒤로 정령이 되어 기후를 바꾸는 힘을 계승하며 살아갑니다.

어느 날은 섬 중앙에 있는 계승자는 바람원소도 조절하기 위해 목걸이를 들고 갔지만 생각했던 것 보다 **돌풍은 더욱 거셌고, 목걸이는 계승자와 함께 날라갔습니다.** 이로 인해 섬의 기후는 다시 망가졌고 한 원소가 많이 있는 곳에는 그 정령이 실체화되어 사람들을 습격하기도 했습니다. 정령인 프로메는 목걸이를 찾았지만 갑작스럽게 바뀌는 기후에서 사람들은 다 떠나 계승할 사람이 없어졌고 프로메는 자신의 섬을 도와줄 사람을 찾아 나서기 시작했습니다.

2. 게임 초반 스토리

평소에도 모험을 좋아하시는 부모님 이었지만 이번에는 오래도록 오지 않았다.

그러던 도중 부모님과 함께 다니던 정령이 먼저 왔다. 정령은 부모님들이 나쁜 세력에 의해 조종당했다고 말하고 이때 정령은 부모님이 있는 곳까지 가기 위해 날씨를 바꿀 수 있는 목걸이를 받고 모험을 시작했습니다.

3. 게임 메인 스토리

주인공은 갑작스럽게 부모님이 안 돌아오자 걱정하던 도중

정령이 도망치듯이 와서 주인공에게 부모님이 자신의 말을 안 듣고 더욱 깊은 곳으로 들어갔다가 부모님이 적에게 잡혔다고 설명했습니다.

이 말을 들은 주인공은

그러고는 정령은 부모님이 깊은 곳으로 들어가고 정령은 말렸지만 말을 듣지 않아 정령은 그 주변에 있는 고대 목걸이를 들고 나왔다고 함

부모님의 옆에 있던 정령이 목걸이를 들고 주인공에게 찾아왔다.

주인공은 이 목걸이를 아주 귀하게 여겼으며

의심하지 않았다.

그리고 정령에게 자란 주인공은 부모님을 찾으러 갔는데

=====

이게 주인공이 날씨를 바꿀 수 있는 힘의 원천

주인공은 부모님의 자취를 따라가며 다녔지만 일기나 살던 곳을 조사하면 조사 할 수록 정령에 관한 수상한 자료가 계속 나왔다

여기서 정령의 말을 듣는다는 정령을 의심한다 두개로 나뉘 예정

이때 의심하는 해서 방향을 바꿀 기회를 여러번 준다

=====

의심한다면 주인공은 벽화나 단서를 보고 그에 맞는 기후로 지역을 바꿈

의심하지 않으면 주인공은 정령의 말을 들으면서 계속 진행하겠죠?

위 2개 다 아니면 그냥 스토리 진행을 못함(막힌 부분을 못 뚫음)

그렇게 어떤 방향이든 주인공은 계속 부모님의 자취를 따라 가고 마지막에 부모님이 사라진 곳까지 도착했고 그곳에는 부모님(조종당하는)이 막고 있었다.

-이때 플레이어는 부모님이 조종당하는지 모름-

그리고 들어가서 부모님과 전투 -> 이때 플레이어는 몇분동안 살아 피하면서 도망가기 또는 부모님을 저지하는 방법이 있음

부모님을 저지하면 플레이어는 정령에 말에 따라 (정령은 못여는)문을 열었고 정령은 갑자기 몸이 커지면서 전투를 한다

부모님을 피해 버티다 부모님이 조종당하는 것을 알고 부모님을 조종하는 고대 토템을 재거함 그리고 분노한 정령과 전투(하지만 약함)

연구 기획

0. 기초지식

마법에는 불 물 풀이 있으며 이 수치는 지역마다 다르며 시간이 지남에 따라 내려가거나 올라간다. 연구를 하면 시간이 지남에 따라 변하는 값의 반대로 채워지거나 빠진다.

1. 평화로움

생명, 열기, 습기의 균형이 잘 맞을 경우

2. 넘치는 생명

생명의 수치가 과도하게 높을 시 발생 (동식물 배치 수 증가)

▶ 풀 연구는 그 지형에 있는 동식물 수치에 영향을 줍니다.

2-1. 장점

채집을 할 때 평소보다 많은 양의 아이템을 획득할 수 있다.

불 속성의 기술을 사용할 때 데미지가 증가합니다.

2-1. 단점

몬스터 몬스터가 많아져 난이도가 올라간다.

물 속성의 기술을 사용할 때 데미지가 감소합니다.

3. 죽어가는 숲

생명의 수치가 과도하게 낮을 시 발생 (동식물 배치 수 감소)

▶ 풀 연구는 그 지형에 있는 동식물 수치에 영향을 줍니다.

4. 겨울

열기 ↓ 습기 ↓ 경우 10일 지속할 경우(생명력은 상관 x)

5. 사막

열기 ↑ 습기 ↓ 경우가 10일 지속할 때(생명력 상관 x)

6. 열대야

열기 ↑ 습기 ↑ 경우가 10일 지속할 때(생명력 상관 x)

7. 늪지

열기 ↓ 습기 ↑ 날이 10일 지속할 때(생명력 상관 x)
