메인 스토리

1. 베이스 스토리
   1. 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. 프로메

프로메는 이곳에 처음 발을 들인 인간이자, 마법을 공부하던 학생이었습니다. 이곳에 오고 나서는 프로메는 **정령의 가르침 아래 정령술을 공부했고, 단련해 나갔습니다**.

프로메가 이곳에 온 뒤에도 자기와 비슷한 또래의 아이들이 조금씩 이곳에 도착했고 프로메는 이들과 함께 마을을 꾸리고 정령과 공생하는 문명을 개척합니다.

정령의 가르침을 제일 처음 받은 프로메는 조금이라도 더 **마을에 도움이 되고 싶어서 그동안 배웠던 정령에 관한 공부를 모두에게 알려주고자 학교를 세웁니다.** 어린 학생들부터 성인까지 나이대는 다양했지만 모두 열심히 듣고 잘 따라주었습니다. 하지만 프로메가 가르친 지식을 악용하는 세력이 나타났고, 프로메는 이를 막기 위해 자신이 얻은 지식과 정령의 힘이 깃든 물건들을 마을의 사원에 숨겨 놓습니다.

프로메는 이 땅을 정말 사랑했고, 정령들과 남은 시간을 함께하기를 원했습니다. 그렇기에 그는 죽기 전에 정령들에게 자신도 정령이 되게 해달라고 부탁했고, 그는 사후 정령이 되어 이 땅을 지켜주고 있습니다.

* 1. 제4 원소

정령은 제4원소를 기준으로 만들어집니다. 물, 불, 흙, 바람이 있습니다. **물, 불, 흙은 지형을 이루고 바람 정령은 저 정령들을 나르면서 섬의 기후를 맞췄습니다.**

그러던 중 **갑자기 모든 바람 정령이 한 곳으로 모였고** 이를 조사하러 갔지만 **돌풍이 거세게 몰아쳐 갈때마다 번번히 실패**했습니다. 그리고 돌풍에 대비해 무겁게 하고 갔지만 그때는 이미 길이 얼음으로 막혀 있는 상태였습니다.

* 1. 세력

일부 사람들은 다시 자신의 고향으로 가고 싶어했고, 프로메의 수업을 받으면서 사람들은 바람 정령의 힘에 대해 알게 되었습니다.

집에 가고 싶어 하는 사람들은 바람정령을 이용해 집으로 돌아가기 위해 프로메의 가르침을 악용해 바람 정령의 힘을 빼앗고, 다른 정령들을 연결시켜주던 바람 정령이 사라지자 생태계가 파괴되기 시작했고, 이를 막기 위해 프로메는 수업을 중단하고 자신이 만들었던 마법 물건과 레시피를 유적에 숨겨놓습니다. 그럼에도 사람들은 멈추지 않았습니다.

정령들과 숲에 남길 원하는 일부 사람들은 정령들의 힘을 이용해 생태계를 파괴하는 사람들을 적대시했고 두 세력은 전투를 벌였다. 결국 서로 싸우고 싸우다 이곳에는 사람이 거의 남지 않게 되었다. 프로메는 손녀를 지키기 위해 정령과 계약해 육체를 버리고 정령이 되었으나 주인공은 부모님을 잃게 됩니다.

후에 숲의 세력은 ‘피시스’, 인간 세계의 세력은 ‘레데오’라는 이름이 붙여지게 됩니다.

* 1. 주인공 스토리

프로메의 자손인 주인공은 프로메가 남긴 유적을 통해 3가지 정령의 힘을 다룰 수 있게 되었습니다.

하지만 레데오 세력의 욕심으로 정령들을 이용해 생태계를 파괴해 나가는 것을 보고 그 세력들에 대한 적대심은 높아져갔습니다. 그렇게 두 세력사이에 불화가 커지던 도중, 지속되는 흉년에 분노한 피시스 세력은 전쟁을 했지만 오히려 주인공은 전투에서 부모님과 친구들 거의 모든 이웃들을 잃고 깊은 슬픔과 분노에 빠집니다.

시간이 흐르고, 이제는 멈췄겠지 생각하며 정령들과 하루하루를 보내고 있는데 여전히 생태계와 기후는 엉망이 되어가고 있었습니다. 주인공은 원인을 알아내고 자신의 고향을 지키기 위해 프로메에게 배웠던 마법을 활용해 정령의 땅을 치료하기 위해 모험을 떠났습니다.

레데오: 그리운

피시스: 자연 존재물 피조물 고유한 이름이 붙지 않은 보석

1. 프롤로그

이곳은 정령들의 땅. 다양한 생태계에서 정령들이 살아 숨쉬고 있다. 물, 불, 풀의 정령들은 이곳의 지형과 기후를 다스렸고, 바람의 정령들은 이들을 나르며 균형을 지켰다. 정령들은 호기심 많고 순수한 어린 아이들을 이 땅에 초대했고, 함께 살아갔다.

최초로 이 땅을 밟은 꼬마 마법사는 정령들의 가르침 아래 자연의 마법을 부리며 이로운 마법 도구들을 만들었고, 이를 통해 또다른 아이들과 함께 새로운 문명을 만들었다. 아이들은 성장하여 성인이 되었지만 일부는 집으로 돌아가고자 했고, 최초의 마법사의 지식과 도구들을 악용하여 바람 정령들의 힘을 얻으려 했다.

이 과정에서 나머지 정령들은 길을 잃었고, 원래의 생태계가 이상하게 변해버린다. 최초의 마법사는 자신의 유산들을 자신들이 세운 사원에 숨겼고, 계속되는 의견 충돌 끝에 전쟁을 벌인다. 거의 대부분의 사람들이 죽었고, 건물들은 파괴되어 유적지가 되었다. 결국 정령들의 땅도 원래의 모습을 많이 잃어버리게 되었다.

우리의 선조들은 다른 세계에서 왔으며 자신이 원해서 온 것이 아닌 어쩌다 보니 왔었고 그로 인해 사람들은 돌아가고 싶어하는 사람도 있었다.

태초의 정령술을 알려준 초대 마법사 프로메는 수많은 연구 끝에 돌아가는 방법을 알았지만 너무 많은 희생이 따를 것을 대비해 이를 숨겨 두었다.

하지만 그 문서는 8년전에 발견되었고 몇몇 사람들은 프로메가 포기한 연구를 자신들이 성공하면 프로메보다 위대한 사람이 되고 모두에게 인정받을 수 있겠다는 생각에 사람을 모아 연구를 진행했지만 연구를 진행할 수록 주변의 원소를 마구잡이로 써서 다른 사람들은 일상생활에까지 영향이 가게 되고 연구를 중지시키겠다는 목적 아래 세력이 만들어지게 된다. 그렇게 연구를 하는 세력과 연구를 막는 세력사이에 큰 전쟁이 생기고 이 전쟁에서 연구를 막는 세력은 크게 패패하고 주인공 또한 부모님을 여의게 된다.

5년 전에는 분명 평화로운

1. 스토리

**처음에 이제 더빙을 시작해 옛날 옛날에는 마을에 풍요롭게 정령들과 살았어요. 하지만 과거 세력이 나누어 진 이유부터 영상으로 시작(세)**

**주인공은 정령들의 땅에서 태어난 인간 아이이다. 어린 아이일때 전쟁이 일어나 가족과 이웃들을 잃었고 정령들의 보살핌 아래 깊은 숲 속에 살고 있었다. 정령들의 마법을 배우고 이곳에 살던 마법사의 책을 선물 받은 주인공은 호기심에 책에 있는 것들을 이것 저것 실험해보고 자연을 다루며 살아간다. 어느 날, 직접 정령들을 만들기 일부 재료를 찾아 필요한 도구를 만들고 보니 몇 개의 재료가 부족 했었다. 조금 이른 시간이었기에 내일 아침 다시 늪지로 향하는데 늪지는 사막화가 되어있었다. 주인공은 숲의 파괴가 아직 멈추지 않았음 깨닫고 땅을 치유하기 위해 연구를 진행한다.**

1. 결말

연구 기획

0. 기초지식

* 1. 마법에는 불 물 풀이 있으며 이 수치는 **지역마다 다르며 시간이 지남에 따라 내려가거나 올라간다.** 연구를 하면 **시간이 지남에 따라 변하는 값의 반대로 채워지거나 빠집니다.**
  2. 목표는 **모든 맵이 평화로움이 되는 것이 아닌 원래 기후로 돌려 놓는 것입니다.**
  3. **모든 수치는 0~100을 기준**으로 마법을 연구하면 연구한 주문의 티어에 따라 **환경 수치가 따라 증가하거나 감소합니다.**
  4. 열기와 습기는 **몬스터의 종류에도 영향을 줍니다.**
  5. 수치 20~80 사이에는 2가지 몬스터가 섞여서 나오지만 강한 몬스터는 나오지 않습니다.

**1-1. 평화로움** 생명, 열기, 습기의 균형이 잘 맞을 경우

모든 것이 정상 수치로 나옵니다.

**생명:** 30~70 **열기:** 30~70 **습기:** 30~70

**1-2. 넘치는 생명** 생명의 수치가 과도하게 높을 시 발생 (동식물 배치 수 증가)

▶풀 연구는 그 지형에 있는 **동식물 수치에 영향**을 줍니다.

**생명:** 70~100 **열기:** - **습기:** -

1-1. 장점

채집을 할 때 **평소보다 많은 양**의 아이템을 획득할 수 있다.

**불 속성**의 기술을 사용할 때 **데미지가 증가합니다.**

1-2. 단점

몬스터 몬스터가 많아져 **난이도가 올라갑니다**.

**물 속성**의 기술을 사용할 때 **데미지가 감소합니다.**

**1-3. 죽어가는 숲** 생명의 수치가 과도하게 낮을 시 발생 (동식물 배치 수 감소)

▶풀 연구는 그 지형에 있는 **동식물 수치에 영향**을 줍니다.

**생명:** 0~30 **열기:** - **습기:** -

1-1. 장점

몬스터가 적어져 **레시피를 획득하거나 맵을 탐험할 때 좋습니다.**

1-2. 단점

아무리 돌아다녀도 **채집하기 힘듭니다.**

**2. 겨울** 열기↓ 습기↓ 경우 10일 지속할 경우(생명력은 상관 x)

▶**불과 물의 환경수치가 낮을 경우** 겨울환경이 됩니다.

**생명:** - **열기:** 0~30 **습기:** 0~30

3. 사막 열기↑ 습기↓ 경우가 10일 지속할 때(생명력 상관 x)

▶**열기가 높고 습기가 낮을 경우** 사막환경이 됩니다.

생명: - 열기: 70~100 습기: 0~30

4. 열대야 열기↑ 습기↑ 경우가 10일 지속할 때(생명력 상관 x)

▶**열기와 습기가 모두 높을 경우** 열대야 환경이 시작됩니다.

**생명:** - **열기:** 70~100 **습기:** 70~100

5. 짙은 안개 열기↓ 습기↑ 날이 10일 지속할 때(생명력 상관 x)

▶ **열기가 높고 습기가 낮을 경우** 늪지환경이 됩니다.

**생명:** - **열기:** 0~30 **습기:** 70~100